

Чем дальше мы ехали, тем темнее становилось. Было уже почти полночь, и я решил, что через час или два им придется выйти из системы. Мир потемнел, и случайные выстрелы стихли. Если в этой “бродячей” войне и была линия фронта, то я почти наверняка оказался за ней. Какие бы битвы я ни слышал вдалеке, они не звучали так свирепо, как та, которую я пережил на эстакаде автострады. Я также не слышал никаких других Зомби, использующих ВОЙ, но были, конечно же рев и крики агрессии, не говоря уже о высоких по тональности, хотя и отдаленных криках Выживших.

Тут было так много смерти, будь то от укуса, лезвия или пули. Я не был уверен, что Лос-Анджелес падет до конца недели, но тот факт, что нам пришлось ехать так долго, чтобы уйти от борьбы, говорил о многом, и это заставило меня задуматься о том, каковы будут условия победы.

В Бета-версии, неделя просто останавливалась в полночь в субботу вечером. Любой прогресс, который вы сделали в игре, был стерт, и все настройки было сброшены, готовые начаться заново через двадцать четыре часа. Никто не жаловался, так как игра еще не началась, и мы все чувствовали себя привилегированными, чтобы получить ранний доступ. Релизный запуск сделал ставки намного, намного выше. Теперь, когда было так много веских причин рисковать своей жизнью ради опыта, будь то новые способности или совершенно другие архетипы, я мог видеть, что люди захотят, чтобы их прогресс имел значение.

Если водитель заснет за рулем и на полном ходу врежется в стену, а я умру, это конец? Неужели я действительно начну с нуля в понедельник?

Это казалось несправедливым, но честность не обязательно бралась в расчет, когда так много из нас играли бесплатно. У меня было так много вопросов, и игра не была особенно близка к тому, чтобы ответить на них. Допустим, Зомби каким-то образом выиграли в пятницу. Что тогда? Все закончится, или остальная часть недели мы будем играть с миром, пустым от Выживших? Если да, то какой в этом смысл?

С другой стороны, что должны были сделать Выжившие, чтобы победить? Я сомневался, что они должны были убить каждого Зомби. Математика гласила что это было просто невозможно. Гораздо более вероятно, что они победят, если сделают именно то, что подразумевало имя их фракции: “Выживут”. Я был готов поспорить, что если все еще значительный процент из них все еще будет сражаться в субботу вечером, они бы выиграли.

Мне ничего не оставалось делать, кроме как строить гипотезы о способностях Выживших, поскольку я не осмеливался выйти из системы во время поездки. У них было бы по крайней мере одно древо опыта для бойцов, хотя имело смысл что было больше вариантов. Ближний бой, дальний бой, возможно, взрывное дело. Я бы не удивился, если бы у них были люди, которые специализировались на разведке и сбору вещей с округи, и было бы какое-то техническое древо.

Последнее беспокоило меня больше всего. У них, очевидно, не было проблем с тем, чтобы заставить машины работать. Либо они все ездили на “своих”, в чем я сомневался, либо у игры была способность позволить вам завести автомобиль по вашему выбору. Бензин не будет проблемой, тем более что игра занимала всего лишь шесть дней реального времени. Даже самый худший “пожиратель” бензина мог бы водить машину так долго, как сам Безумный Макс, и у него будет достаточно топлива.

Что еще могли использовать Выжившие? Пушки, конечно, но как насчет реактивных самолетов? Или ядерное оружие...

Я покачал головой при этой последней мысли. У “Deep Dive studios” должно было быть много настроек, чтобы сделать так чтобы Хэдшот стал такой игрой, к которой люди возвращаются каждую неделю, и позволить одной из фракций устроить мгновенную огненную смерть с другой фракции, с очень небольшими последствиями для себя, уж точно не было способом решить очевидный дисбаланс силы в игре. Я имею в виду, я знаю, что Выжившие купили свой путь на сторону, которая явно была настроена на победу, но что-то такое как ядерный взрыв, было бы просто смешно...

Я закрыл глаза, когда мы проезжали через участок дороги, покрытый битым стеклом, и резко, с визгом повернули налево. Я держался, опасаясь быть сброшенным под большие вращающиеся колеса Хаммера. Думать о будущем и обдумывать механику игры было хорошо,

но если я потеряю концентрацию здесь и сейчас, я превращусь в пюре.

Как бы то ни было, мои очки здоровья только лишь снизились до “6”. Казалось, что чем выше уровнем я был, тем медленнее мое здоровье тикало вниз, когда я не ел, и я был доволен этим.

Тротуар, по которому мы ехали, постепенно становился менее изрытым воронками и ямами. Где бы мы ни были, это было далеко от города где мы были раньше, и тут очевидно, было очень мало сражений. Я рискнул опуститься чуть ниже и выглянуть из-за покрышек, чтобы получше рассмотреть дорогу. Улицы были усеяны пальмами и сверкающими дорогами витринами магазинов. Магазины были разграблены, но отсутствие крови сказало мне, что Gucci, Chanel и Prada, которые они содержали внутри, были разграблены Выжившими, больше заинтересованными в моде, чем в яростной защите Лос-Анджелеса.

Мне не нужно было читать дорожные знаки, чтобы знать, что мы едем по Родео-Драйв, и я не мог не улыбнуться. Конечно, такие парни перебираются в особняки Беверли-Хиллз. А почему бы и нет? Холмы обеспечивали отличную обзорную точку, и поскольку было крайне маловероятно, что кто-то, кто не мог позволить себе быть Выжившим, будет жить среди них здесь, они были практически гарантированы от вторжения Зомби.

Мы ехали по длинной извилистой дороге, ведущей к воротам эксклюзивного сообщества, частью которого могла бы гордиться любая достойная трофея жена. Я не мог себе представить, что кованые железные ворота будут работать, ведь с электричеством все еще не все было в порядке, но вместо того, чтобы выскочить водитель просто остановил Хаммер и стал ждать.

К моему удивлению, я услышал хруст сапог, когда кто-то вышел из сторожки и физически откатил ворота в сторону. Неужели? Кто, черт возьми, будет тратить свое дорогое игровое время, стоя на страже, когда они могли грабить, разрушать и разбивать головы?

Когда мы набирали скорость на холме, я мельком увидел услужливого парня, который открыл ворота. Сейчас он закрывал их, но то, как он двигался, было странным почти во всех отношениях. Он был слишком эффективен в своих движениях.

Кроме того, над его головой был большой светящийся знак NPC (не играбельный персонаж)...

Неигровые персонажи, да? Это было ново, по крайней мере для меня. Я не ожидал, что придется иметь дело с этой конкретной проблемой в моем плане, но было слишком поздно, чтобы изменить что-то сейчас. Адаптируйся и выживай, Райан. Это единственный способ пройти через все это.

Учитывая охранников-NPC и тем фактом, что они были удалены от боевых действий, и расположены среди области, которая должна быть лишена стартовых мест Зомби, эти Выжившие, с которыми я ехал, имели все основания чувствовать себя в полной безопасности.

Так оно и было. По крайней мере, так было бы, если бы они не загнали свой Хаммер прямо в открытый гараж просторного особняка, прежде чем все трое выскочили из него, вручную опустили за собой дверь гаража и вошли в особняк через внутреннюю дверь.

Но они сделали это, и поэтому теперь о безопасности могли забыть.

Я остался в темноте, прислушиваясь к тиканью остывающего двигателя и их шагам, пока они поднимались по лестнице в доме.

“Поздравляем! Ваши недавние действия квалифицировали вас как Комбинатор. Ваша статистика останется неизменной, но теперь вы можете получить доступ к эксклюзивным навыкам. Оказывается, что мозги не только для еды, так что начните использовать свои...”