

Только проснувшись, я понял, какое облегчение я испытал от того, что не видел в этот раз снов. По крайней мере, если ли они и были, то я не помнил их.

Однако первое, о чем я подумал, когда солнце коснулось моего лица, был Хэдшот. Я поспешил в игровую комнату и обновил веб-сайт чтобы главная страница появилась снова, практически ударив по клавиатуре. Ничего нового. То же самое сообщение приветствовало меня, и форумы все еще были недоступны.

Поскольку я уже принял душ, а одежда, которую я собирался надеть на работу, лежала на верхней полке рядом со столиком, я оделся так быстро, как только мог, а затем плюхнулся на стул, намереваясь поискать в интернете еще какую-нибудь информацию.

Новости были повсюду. То есть спекуляции, безумные гипотезы и безудержные теории заговора были повсюду.

“Deer Dive studios” еще не дала никому официального комментария, за исключением того, что они знали, что случилось, и лихорадочно работали, чтобы исправить это. Это не помешало каждой новостной организации, блогу VR или самоуверенному геймеру тут же вставить свои пять копеек. Люди были злы на компанию, я должен был отдать им должное за это. Я знал, что Хэдшот был большим проектом, и теперь я мог увидеть веб-страницу за веб-страницей свирепых, почти маниакальных записей и комментариев, в ответ на то единственное сообщение, которое “Deer Dive studios” оставило прошлой ночью. По-видимому, всех выкинуло из игры одновременно со мной, и если верить в то, что я читал в интернете, казалось, что многие люди испытали тот же тип болезненных симптомов от VR, что и я.

Каждая ссылка, которую я нажимал, рассказывала другую часть одной и той же истории.

"Игра должна быть исправлена." "Она не была готова к релизу." "Они должны вернуть деньги людям, и принести извинения." "Deep Dive studios" должны распустить компанию." "Их следует бросить в тюрьму или повесить." "Их тела должны быть сожжены, а пепел развеян по всем четырем сторонам, чтобы они никогда, никогда не смогли сделать это с нами снова!"

Вот такая хрень.

По любым меркам, это точно был эпический провал. Я не мог припомнить, чтобы кто-нибудь так "спускал псов" раньше на такую игру, но я также не мог припомнить игру, в которой было так много людей которые просто молили дать им сыграть в нее, как сейчас в Хэдшоте.

Мне было интересно, обанкротится ли компания. Это было невозможно узнать, так как никто не мог узнать, какие у них были средства к существованию. Они всегда держали количество своих подписчиков в секрете, но если платящие игроки уже просили вернуть деньги, то я не мог себе представить, что бюджет, который поддерживал студию на плаву, продержится очень долго.

Если они хотят все изменить, им придется действовать довольно быстро. "Deep Dive studios" уже потеряли лицо, просто отказавшись обновить свое заявление накануне, и я практически слышал лай адских собак интернет сообщества, разъяренных тем, что их игнорируют... почти что, три или четыре часа?

Я лишь покачал головой. Я не хотел, чтобы Хэдшот свернули. Я хотел играть в эту чертову игру, но это не означало, что я хотел спускать их халатность им с рук.

Я выключил компьютер и пошел на работу. Здесь я ничего не мог поделать, и, кроме того, мне почти удалось истратить почти каждый момент дополнительного времени которое у меня было, прежде чем я точно опоздаю на поезд. Оставаясь дома, я не заработаю ничего, кроме проблем на работе.

Пока я тащился к станции, я понял, что у целой группы людей, вероятно, были те же мысли в голове, что и у меня. Платформа снова была переполнена, и поезда были забиты до отказа. Вчера я наслаждался хорошим местом у окна, но те дни прошли.

По крайней мере сейчас. Может быть, на следующей неделе будет по-другому, если Хэдшот удастся исправить проблемы и успокоить свою базу игроков.

Я не знал, сколько людей все еще были в игре на этой неделе игры, но я, вероятно, мог бы сделать грубый подсчет людей, которые выглядят так, как будто у них было худшее похмелье во всем мире. Если я приплюсую их с теми, кто выглядел как явно злой, раздражительный ублюдок без видимой причины, скорее всего, вымещая свое разочарование на окружающем мире, а не в Хэдшоте, было похоже, что около двадцати процентов пассажиров этого поезда были готовы штурмовать студии "Deer Dive" в Силиконовой Долине и сжечь их чертово здание до тла.

Мой телефон снова зазвонил. Он делал это все утро, и я перестал даже смотреть на него. Лори все еще пыталась заставить меня ответить за вчерашнего, но этому не бывать. Кроме того, что она преследовала меня по пятам, новостные оповещения, которые истощали мою батарею и превращали мой карман в вибрирующую неприятность, все упоминали игру Хэдшот. Было множество людей, которые говорили: "Я же тебе говорил", люди, которые предсказывали, что модель подписки никогда не будет работать. Они все время вторили: "Кто захочет играть в эту игру?", но они просто не понимали всей сути.

Она проста была не для всех. Она была для тех из нас, кто нуждался в спасении от всей этой хрени в этом мире, с которой нам приходилось мириться каждый день. Мы были теми, кто был готов мириться с любыми проблемами, которые были в игре, как только она запускалась.

Ну, по крайней мере, я думал, что мы готовы были не обращать внимания на проблемы... возможно, я был неправ, глядя на все это через розовые очки все это время, а не через прозрачную линзу логики.

Я рассеянно пролистал заголовки, на этот раз отчаянно пытаюсь найти что-то, что не упоминало игру. Это было странное чувство, после нескольких месяцев жизни только в ожидании этих упоминаний об игре, и отчаянных блужданий по Интернету в поисках любого намека на то, какие новые вещи планировали выпустить в новой версии. Теперь все, что я хотел сделать, это забыться. Я вернусь в игру сегодня вечером, и если этого не будет достаточно чтобы избавить меня от зуда, который я чувствовал в задней части моего мозга сейчас, тогда я ничего не смогу сделать, чтобы успокоить себя.

Кроме того, я подумал про себя, когда сошел с поезда вместе со многими другими и направился на работу, если в студии действительно хотели исправить все эти проколы и загладить вину, возможно, им следовало бы предложить какую-нибудь “вкусняшку” в игре взамен.

Войдя в здание "Бингхэм", я вспомнил, что нужно выключить вибрацию на телефоне. Обычно я не беспокоился. Никому не было дела до того, что он иногда жужжал на столе рядом с моей клавиатурой, и я был достаточно замкнутым интровертом, чтобы любые тексты, которые я получал, были достаточно редкими, чтобы никто, казалось, не замечал этого.

Я вздохнул, когда понял, что даже сейчас, по дороге на работу, я все еще просматривал новости об игре. Конечно, ни у кого не было никаких новых новостей. Теперь новости работали совсем по-другому. Они просто говорят, пишут, пишут в блогах и кричат о том, что случилось несколько часов назад, и все это ничем не отличается. Я знал, что когда новостные статьи начали ссылаться на блоги других людей, которые я уже прочитал вчера вечером, то это было действительно время убрать этот проклятый телефон, и больше не отвлекаться.

Люди, пишущие новости об этом сбое, были, по крайней мере, так же потеряны, как и я. Возможно, даже больше. По крайней мере, я ведь сам играл в эту игру. Я представил себе, что большинство читателей и репортеров новостей только взглянули на игру и решили, что она не для них. И скорее всего, они были правы. Но теперь, когда они предсказали ее провал и увидели, что возможно, просто возможно, что они угадали правильно, они были словно Орда Зомби. Они жаждали крови, и я чертовски уверен, что не хотел бы быть человеком, ответственным за связь с общественностью в “Deep Dive studios” прямо сейчас.

Как только я вышел из лифта, Дженис кивнула мне, хотя по выражению разочарования в ее глазах я понял, что она прекрасно понимает, что произошло. Я пожал плечами, как бы говоря: "я знаю, это отстой." Это было самое дружеское отношение, которое я разделял с кем-либо, на работе с тех пор, как я начал эту работу, но это не добавило мне счастья в тот момент, из-за возможной окончательной смерти игры, которую я так нетерпеливо ожидал.

Даже когда я добрался до своей кабинки и загрузил свой компьютер, я не мог не подслушать людей, которые работали вокруг меня. Они тоже были несчастливы. Большинство из них использовали время, отведенное им на "личные дела", чтобы поболтать между собой или даже позвонить другим людям, и всегда разговоры вращались вокруг одного и того же. Неужели Хэдшоту капут? Как теперь им дальше быть?

Я и сам не знал ответа на эти вопросы. И уж точно, тут и вопроса не было что люди были лояльными к этой игре, которая выбросила их обратно в их собственные тела, часто вздрагивающие и блюющие. Каждая минута, когда вы не могли выйти в интернет и сыграть в игру, за которую некоторые люди даже заплатили так много денег, казалось, вечностью, и хотя я даже не потратил на нее ни цента, я уже чувствовал желание попасть туда, сдавливающее меня со всех сторон. Это было постоянное раздражение, как зуд фантомной конечности, которую я не мог почесать.

Это заставляло меня быть нервным. Черт, это раздражало всех вокруг. Я действительно слышал, как в комнате отдыха вспыхнула драка, хотя к тому времени, когда я и несколько других поспешили туда, чтобы посмотреть, что происходит, один из старших менеджеров уже разогнал ее. На полу все еще оставалось несколько капель крови, и один парень протиснулся мимо нас, прижимая руку ко рту.

"Он только что уку...?" - спросил я девушку рядом со мной, хотя и позволил своему голосу затихнуть в конце, потому что не могла заставить себя задать вопрос. Это было просто безумие, ведь так?

Так и должно было быть, потому что она смотрела на меня так же, как смотрели бы на человека, недавно сбежавшего из психушки. Она была хорошенькой, но ее усмешка делала ее гораздо менее привлекательной.

“О Боже, Райан, ты действительно собираешься спросить меня, не превратился ли он в Зомби? Что за чертовщина случилась с вами, идиотами и этой игрой? Проснись. Марка только что ударили кулаком в челюсть. Вот и все.”

Я глубокомысленно кивнул, как будто это было именно то, о чем я думал. Я не думал, что когда-либо испытывал такое облегчение от того что кто-то просто подрался, но альтернатива была более ужасающей. Признаюсь, увидев кровь на чьих-то губах, я уже реагировал как реагировал бы Зомби в том мире, и решил что кто-то решил откусить кусок от кого-то еще.

Мне нужно взять себя в руки.

“Тебе нужно взять себя в руки”, - сказала она мне.

Я решительно кивнул. “Это точно.”

Но даже когда я посмотрел на нее, ее взгляд смягчился, и ее голос был почти умоляющим.

“Она работает сегодня, ведь так? Я действительно хочу вернуться туда,” - призналась она.

Я вдруг почувствовал себя священником в разгар исповеди. Она произнесла это так, словно это была маленькая “грязная” тайна, и люди, которые нас подслушали, отреагировали на это двояко. Некоторые из них посмотрели на нее краем глаза, бросив на нее злобный взгляд, который должен был пронзить ее до мозга костей. А некоторые из них, включая меня, одарили ее почти задумчивой улыбкой, которая сказала ей, что мы полностью понимали ее, и сами надеялись, что сможем вернуться.

Как я и думал раньше, некоторые люди просто не могли понять в чем суть. И те из нас, кто это понимал, были... Ну, я думаю, по крайней мере, до шести часов вечера мы были просто кучкой неудачников.

Я вернулся к своему столу, как и все остальные. Мы не видели Марка в течение следующих двух часов, хотя, когда он наконец вернулся, у него была разбита губа и тяжелый, задумчивый взгляд в его глазах, который удерживал даже самого преданного офисного сплетника от того, чтобы приблизиться к нему.

Полагаю, не имело значения, что произошло между Марком и другим парнем. Это могла быть драка из-за того, кто выпил чей-то чай со льдом из холодильника, или что-то еще. Важно было то, что это вообще произошло. Люди все время были на грани насилия, и в таком месте, как это, где все в основном ментально оставляли за порогом любые признаки агрессии, подобные этому, такая ситуация была просто неслыханной.

К концу дня мне пришлось принять вдвое больше таблеток кофеина, чтобы не заснуть. Это правда, что я мало спал, но проблема была не в этом.

Это все эта работа. Она была так чертовски скучна и нудной. Я чувствовал, что мои руки даже не были моими собственными, когда я стучал по клавиатуре и вставлял бесполезные данные в бесполезную электронную таблицу, чтобы какой-то бесполезный человек в высшем руководстве смог взглянуть на нее и почувствовать, что они каким-то образом более информированы, чем они были мгновение назад.

Когда пробило пять часов, я даже не горел желанием идти домой. Да, я хотел поиграть в эту игру, но, может быть, блеск и шарм ее начал таять. Может быть, некоторые из вещей, которые мне нравились там больше всего, были вещами, от которых я убегал в реальной жизни. Было легко позволить Хэдшоту отвлечь меня, но с тех пор, как меня вышвырнули из игры, мой мозг попеременно то требовал, чтобы я вернулся, то инстинктивно выдергивал меня от мыслей об игре.

Я слышал сомнение, которое просочилось в мое сознание. Как будто кто-то шептал мне это, говоря, что я никогда не смогу больше получить новый уровень там. Ничто из того, что я делал в игре, не имело значения. Черт возьми, я мог бы пройти всю эту чертову игру, лично откусить кусочек от каждого Выжившего, если бы это каким-то образом было дозволено мне, но в понедельник я бы все равно вернулся вначало. Снова все было бесполезно, как и данные, которые я перелопатил для того чтобы заработать на "жизнь".

Нет. Это было хуже, чем бесполезно.

Поезд домой снова был забит людьми . Я стоял рядом с людьми, которые хотели находиться тут не больше чем я, будучи набитыми сюда так плотно, как килька в банке. Когда поезд стукнулся во что-то на рельсах, тут не было даже места, чтобы покачнуться, хотя это не помешало нескольким людям возле окон отвернуться от ужаса о мысли о том, что мы, возможно, только что сбили.

Мы выходили своих обычных остановках, как всегда, и я опустил голову и пошел домой, смирившись с тем, что, хочу я того или нет, я направлялся в игру.

<http://tl.rulate.ru/book/29104/615083>