

Мне было о чем подумать. Моя голова кружилась от финансовых возможностей, и это мешало тактическим решениям, которые я знал, что должен был сейчас принимать.

Как бы мне ни было неприятно это признавать, но больше всего меня отвлекали деньги, которые Саша предложила мне на завершение путешествия в Кремниевую долину. Это не было состоянием, не совсем, но это определенно сделало бы мою жизнь намного легче. Как я ни старался сосредоточиться на нынешнем моменте, я все еще слышал ее голос, эхом отдающийся в моих мыслях.

Я бы солгал, если бы сказал, что не испытываю искушения, но я прожил достаточно долго, чтобы знать, что никто ничего не отдает даром. Хотя мне приходилось постоянно напоминать себе, что сумма денег, которую она предлагала, вероятно, ничего для нее не значила, это все равно было так: она скажет мне прыгать, и я спрошу, как высоко...

По крайней мере, я все еще носил рюкзак. Я начал подозревать, что игра была жестко запрограммирована, чтобы гарантировать, что эта штука не может быть повреждена. Ничего из этого не было реальным, поэтому стоило ожидать, что некоторые гарантии будут записаны прямо "в кровь и кости" самого программного обеспечения. И если кирпич, или радио, или как там она хотела его назвать, действительно был так важен, как говорила Саша, то было бы логично, что этот предмет будет неразрушаемым.

Это выглядело все более и более похоже на то, что проблема была в том, что я был в состоянии поднять его в первую очередь. Это была ошибка, и остальная часть проблем исходила оттуда. Игра никак не должна была позволять мне добавлять вещи в свой игровой инвентарь. Вероятно, на самом деле, у меня даже не должно было быть инвентаря, так как я был Зомби и все что происходит... это какая-то мутация в исходном коде или случайная перестановка алгоритмов, которые отыгрывают свой танец в недрах игры, пыталась справиться с чем-то, что не должно было произойти в первую очередь.

И теперь она хотела его вернуть.

Я не собираюсь этого делать. Я повторял себе это снова и снова. Мне не нравилось, что она, без сомнения, думала, что уже купила мои обязательства. И дело было не только в том, что все пошло наперекосяк. Саша была намного больше, чем она показывала, ведь она смогла со своими способностями и своей гильдией каким-то образом прорваться через игру и взломать код. Теперь я знал безошибочно, что за атаками на сервер стояли ее парни, и это означало, что если меня поймают, когда я буду помогать ей, то это станет для меня плохой новостью.

Может быть, кирпич имел какую-то сентиментальную ценность, но в этой истории было больше, чем она показывала на виду...

Несмотря на то, что я приказал себе отодвинуть всю эту хрень в сторону, в то время как я услышал крики, доносящиеся с дороги, и когда еще больше Выживших побежали в моем направлении, я скрежетал зубами и проклинал свою неспособность игнорировать просьбу Саши. Не то чтобы сейчас было неподходящее время, чтобы позволить моим мыслям блуждать, но ни одно из решений, которые я приму сейчас, не будет иметь никакого значения, если я не смогу пройти через эту самую опасную часть игры. Я был далеко в тылу врага, один, за исключением, возможно, бесполезных ИИ-приспешников, и игра больше даже не показывала мне мое состояние здоровья.

Если бы я хотел сделать себе одолжение, я стал бы думать о предстоящей битве, так как даже сейчас я уже слышал гул приближающихся автомобилей, рвущихся сюда по улице. Если я решу не передавать кирпич Саше, это было бы одно, но я хотел, чтобы это решение было моим, а не потому что я умер раньше времени.

И единственный способ чтобы сделать так, это каким-то образом избежать того, чтобы меня “выбили” здесь, среди роскоши и гламура широких проспектов Беверли-Хиллз.

Я скользнул в тень и позволил своим преимуществам, пусть и немногим, успокоить меня. У меня были свои приспешники. Возможно, они и не были настолько эффективны как я бы хотел,

но Выжившие еще не знали о них. Было уже достаточно темно, и я чувствовал, что мой маленький отряд сможет спрятаться во мраке и позволить им пробежать прямо мимо нас, если придется. Это было очень важно. Удар из засады был единственным способом, которым мы собирались сделать вмятину в обороне Выживших.

Но вдобавок ко всему, я к тому же был Комбинатором. Еще до того, как я выбрал этот архетип, мне казалось, что я уже играл в игру определенным образом, и в то время когда боролся с решениями того, где и когда мне атаковать, я чувствовал, что мир открывается передо мной. Стратегия. Тактика. Если я собирался выбраться из этой передраги, то уж точно не потому, что нападку в лоб.

Я должен был догадаться, что предпримут Выжившие, что требовало чтобы я поставил себя на их место. Если я недооценю их, даже на мгновение, они победят.

Я закрыл глаза и позволил сценарию разыграться в моей голове. Я был Выжившим. Я был в своем безопасном месте. Я услышал выстрелы, а потом тишина. Вероятно, у нас было какое-то радио или какой-то другой способ, чтобы сообщить что все в порядке, но я его не услышал. Я заплатил много денег, чтобы добраться до этого места, и я был зол, что мне приходится защищаться вместо того, чтобы делать то, чем я действительно хотел заниматься, а именно выдвинуться в Лос-Анджелес и сражаться там с Зомби.

Таким образом, они постараются закончить с ситуацией здесь побыстрее. Это означало, что они приведут сюда слишком много людей. Некоторые из них будут мешать друг другу, и они предположат, что их число заставит противника выйти из укрытия. Вместе с этим они будут небрежны, ожидая, что другие союзники прикроют их спины если что. Я не видел большой организованности от достаточно больших групп Выживших. Одна очевидная засада, роковая битва на автостраде. Ничего такого, что требовало бы большой стратегии. Можно сказать что это был уровень детского садика.

Я открыл глаза. Сначала они обыщут особняки, поскольку именно это их больше всего беспокоит. Рассуждая логически, - эти ребята заплатили за безопасное место в этом опасном мире. Тот факт, что я вломился в один из особняков и взорвал его, будет тяжелым грузом в их умах. Они знали, что им нужно будет выходить из игры, и хотя я больше не верил, что их тела оставались в игре, как у Зомби, я ни на мгновение не полагал, что они не убедятся, что их

единственное надежное безопасное место в Хэдшот было именно безопасным.

Так что, если я был сейчас прав, они разделились, проверяя столько особняков сколько они могли используя небольшие группы. Если даже одному из моих приспешников удастся укутить Выжившего, отделившегося от такой группы, паники, которая начнется, будет более чем достаточно для достижения моей цели.

К тому же, если они собирались проверить все дома, то самое меньшее, что я мог бы сделать, это вызвать какие-нибудь еще проблемы где-нибудь еще...

Ни один из особняков не был рядом друг с другом. Я и раньше это заметил. Контраст с моим домом и этими роскошными особняками был очень огромным, но больше всего меня ело то, сколько места было в их распоряжении. Между моим домом и кирпичным фасадом соседнего был шестидюймовый зазор. Заднего двора не было, и входная дверь находилась всего в нескольких шагах от тротуара.

Но здесь...

Довольно большой дом, если его вообще можно было так назвать с серьезным лицом, был абсолютно карликовым по сравнению с количеством и размером комнат, которые были здесь. Во многих особняках были конюшни, плавательные бассейны олимпийского размера, стрельбища для стрельбы из лука и широкие террасные площадки для выращивания садов, которые даже сейчас наполняли воздух пьянящей смесью сотней цветов.

Я набрала полную грудь кислорода, качая головой от того, как каждый порыв ветра был задушен всем этим богатством.

Погоди-ка минутку ... я не мог это сделать. Я и раньше могла чувствовать запахи, хотя это были только запахи крови и плоти. Но дышать ... дышал ли я? Я застыл на месте на секунду, заставляя свои сознательные мысли отойти в сторону, пока я наконец не смог обратить внимание на свое сердце, несмотря на то, что Выжившие приближались с каждой секундой.

Пульса у меня не было. Мое сердце не билось. Я коснулся кончиками пальцев оставшейся руки одной из артерий на шее и стал ждать. Там тоже ничего не было, хотя, когда я приложил ладонь к руинам разрушенного мной особняка, я почувствовал, что мертвые нервы моей руки больше не были такими уж мертвыми.

Еще один баг или ошибка? Наверное так и есть. Или после выбора архетипа Комбинатора, я стал совсем другим, чем я когда-либо представлял. Так же, как мои новые способности не были точно объяснены, мне казалось, что мои чувства также пытались вырваться из мертвого состояния. Я вспомнил, что и раньше ощущал жар от взрыва. В то время я не придавал этому большого значения, но теперь я был уверен, что не должен был чувствовать ничего похожего на ту боль, которую я испытал.

Прежде чем я это осознал, у меня теперь появился шанс осуществить желания Пиноккио и стать настоящим мальчиком... я тихо зарычал, разочарованный собой, и тем что трачу время на эти познания. Все, что я обнаружу сейчас, может стать полезным мне только после того, как я переживу нынешнюю передрыгу, и не минутой раньше.

Из-за размера отдельных особняков в Беверли-Хиллз, огромное количество земли, которую Выжившие должны были покрыть при поисках, дало мне достаточно времени, чтобы обойти их с фланга. Когда фонарики разрезали тени, я заставил свою тощую фигуру пройти через заборы, предназначенные для того, чтобы выглядеть впечатляюще, вместо того, чтобы удерживать злоумышленников снаружи. Я слышал их голоса, но не слова, но по тону, который я уловил на ветру, я мог сказать, что они все еще не знали, в какой опасности они находились.

Я полагаю, если вы начнете скучать в игре, то вы станете взрывать свои собственные вещи, чтобы посмотреть, что произойдет. Разрушение особняка не означало автоматически, что защита района была под угрозой, и некоторые из Выживших действительно казались раздраженными, пока они искали источник выстрелов, которые совершили потенциальные спасатели Мариссы.

Моя недавно заработанная способность понимать их не помогала мне, так как они были слишком далеко от меня, чтобы разобрать, что они говорят.

Я оставался в движении, и старался держаться вдали от фонарей в их руках. Они еще не знали, что я ворвался в их безопасную общину, и они, конечно же, понятия не имели, что я планировал для них.

Я отлично понимал и не хотел обманываться по поводу последствий моей атаки. Не было смысла притворяться, что это все изменит, по крайней мере в долгосрочной перспективе. На следующей неделе, Выжившие все равно начнут со всеми преимуществами которые они имели. Но, по крайней мере, сейчас мной двигала идея того что я получу немного удовлетворения от того, расправлюсь с некоторыми игроками, которые думали, что они могут купить себе достаточно преимущества и защиты.

Ну и что, если это не продлится надолго? Я знал, что игра начнется снова на следующей неделе, ну и ладно. Может быть, на следующей неделе, когда они войдут в систему с немного большим страхом в их сердцах и намного меньшей гордостью в своих головах, они сделают это, потому что я преуспел именно сейчас. Я должен был надеяться на это, так как это был единственный способ повлиять на них.

Если что-то из этого всего получится, я просто хотел бы напомнить им, что иногда, просто иногда, вещи, с которых вы начинаете, не имеют значения. Такой парень, как я, который не заплатил ни копейки и который жил с воображением и чуточкой удачи, все же смог разрушить мир вокруг них.

Я уже знал, что у меня нет шансов в лобовой атаке, но количество Выживших, которых сейчас было вокруг, делало это еще более ясным. Сейчас по Беверли-Хиллз ползали более пятидесяти Выживших в различных стадиях боевой готовности, и даже если они еще не знают об этом, они все же ищут меня. Даже с теми немногими приспешниками, которых мне удалось обратить, было бы абсолютным самоубийством пытаться нападать в открытую. Я видел, что концентрированная огневая мощь может сделать с Ордой Зомби на автостраде, и хотя теперь у

меня было еще несколько преимуществ, таких как укрытие и элемент неожиданности, я не хотел идти против высокоскоростных снарядов и взрывчатых веществ, не предприняв что-нибудь, чтобы попытаться выровнять игровое поле.

Итак, я продолжал кружить, упорно работая над тем, чтобы вернуться туда, откуда я впервые попал в Беверли-Хиллз, когда я прилип к днищу Хаммера. Я был удивлен, увидев NPC у ворот, и его присутствие сказало мне, что он служил важной цели, которую Выжившие, возможно, не смогут выполнить самостоятельно. Внутри их фракции все еще было разделение на Верхний и Нижний эшелон. Если Выжившие просто хотели бы, чтобы кто-то охранял ворота и открывал их, когда они возвращались домой, они могли бы организовать игрока, чтобы сделать это. Нет, гораздо более вероятно, было то что этот NPC был воплощением программы "Deer Dive Studios", которая включала в себя какую-то систему предупреждения в игре, которая говорила этим парням, когда враги приближались к ним. Может быть, у них даже были такие же способности, как мое "Чувство Опасности".

Врата все равно не остановят Зомби, а если и остановят, то было не похоже чтобы это элитное сообщество Беверли-Хиллз было окружено кучей NPC. Охранник у ворот был просто символом статусности, точно так же, как и все, что я видел здесь, было обычным символом. Мы все были огромным количеством нулей и единиц, крутящихся в коде прямо сейчас внутри какой-то массивной серверной фермы, где "Deer Dive studios" решила нас сохранить. Всегда ходили слухи, что серверы находились в сотнях футов под их штаб-квартирой, сидя в выложенном цементом и четко кондиционированном великолепии на объекте, который мог легко противостоять ядерному взрыву над головой.

Когда я подполз ближе к NPC у ворот, мне не потребовалось много времени, чтобы убедить себя, что он был ключом к безопасности Выживших, которые в настоящее время были на охоте за мной. Теперь он был прямо передо мной. К счастью, было совсем темно, и хотя на небе висела луна, было более чем достаточно темных облаков дыма от постоянных пожаров, бушующих в Лос-Анджелесе, чтобы дать мне еще больше прикрытия.

Я нашел место рядом с валуном, который касался края канавы, и замер, используя навык "Прятаться в тени", пока изучала его поведение.

Я должен был преклонить голову перед "Deer Dive studios". Несмотря на все проблемы с

сервером и ошибку с моим пользовательским интерфейсом, они действительно знали, что делают. Я почти ожидал, что NPC у ворот будет на каком-то простом, рутинном патрулировании, но даже наблюдая за его действиями, я понял, что это было далеко не так. Конечно, он двигался немного механически, но я не мог предсказать его действия. Если у него и была какая-то подпрограмма, а я уверен, что она была, то она была слишком сложной для меня. Я надеялся, что он сделает что-то простое, например, сделает сто пятьдесят шагов в одном направлении, а затем сто пятьдесят в другом, скажем так.

Вместо этого его действия казались одновременно целенаправленными и случайными. Я сидел в укрытии достаточно долго, чтобы увидеть, как он патрулирует ворота десять или одиннадцать раз, и не видел, чтобы он повторил какое-либо другое заметное действие, кроме как осматривал окрестности своим пристальным взглядом.

Это только что усложнило всю ситуацию, но мне уже некуда было отступить.

Я оглядел землю передо мной в очередной раз. Меньше всего мне хотелось оказаться на относительно открытом пространстве между караульным помещением и моим укрытием. Может быть, он не увидит меня, если обернется, и если я буду достаточно неосторожен, чтобы наступить на крошащийся щебень или сломать под ногой упавшую ветку с оборванным листом. Может быть, но я сомневался в этом. Гораздо более вероятно было то, что он сможет разглядеть меня в темноте, чему будет способствовать тот факт, что вся его цель состояла в том, чтобы сохранять это место в безопасности.

Между канавой, в которой я находился, и его сторожкой был только ровный участок дороги.

"Ты не можешь ждать здесь вечно", - сказал я себе, но потом поморщился. Это было не совсем так. Вероятно, я мог бы прятаться здесь до тех пор, пока в субботу вечером серверы не выключат, но это ничего не даст. Шевели задницей.

Я последовал собственному совету и поспешил так быстро, как только осмелился, по сухой земле, а затем по тротуару за воротами. Тот факт, что прятаться было не за чем, также

означал, что это путь к воротам был прямым, а это означало, что мне не нужно было замедляться или обходить что-либо, когда я мчался сквозь ночь. Если бы на пути было много мусора, мне потребовалось бы вдвое больше времени, чтобы преодолеть это расстояние.

Я поспешил, но даже так, я продолжал держать свой взгляд на нем. За несколько секунд до того, как я подумал, что он решил остановиться, я увидел, как он замедлил шаг. Когда его плечи начали поворачиваться, а голова качаться в мою сторону, Я активировал свою способность “Выпад”, практически бросившись в караулку. Благодаря какой-то извращенной смеси этого навыка и удачи, мне удалось не врезаться в маленькое строение, и вместо этого приземлиться с относительной тишиной рядом с ним.

Если бы мог дышать, я бы сейчас задыхался. Если бы мое сердце все еще качало кровь, оно бы учащенно стучало у меня в груди. Как бы то ни было, я встал во весь рост, а затем застыл совершенно неподвижно, когда ветер потянул дым с улиц, и я услышал шаги, которые отметили его возвращение.

Были ли они другими на этот раз? Подходил ли он с какой то другой целью?

Я сказал себе, что не уверен, но это была ложь. Какой бы шум я ни поднял своим приближением, он явно был слишком громким, и хотя он еще не был готов просто поднять тревогу, он определенно действовал с повышенным уровнем внимания.

Если у меня и были какие-то сомнения, они исчезли в одно мгновение, когда он вышел из-за угла, его глаза почти комично расширились, когда он увидел меня там. Возможно, программистам еще нужно было кое-что исправить в коде, потому что вместо того, чтобы быть настроенным на убийственный уровень сознания, он был немного удивлен, по крайней мере, настолько, насколько может быть удивлена программа ИИ в Хэдшот. И все же он без колебаний потянулся за винтовкой, висевшей у него на плече. Для него вышло нехорошо то, что я уже был намного ближе, чем мне полагалось быть, и даже при том, что навык “Выпад” все еще не перезарядился, я набросился на него здоровой рукой, улыбаясь темной и изломанной улыбкой, когда моя способность “Захват” безжалостно прижала локоть его руки, тянущейся к огнестрельному оружию, к его боку.

Я не мог рисковать тем, что у него был какой-то удаленный способ предупредить Выживших, и поэтому я резко наклонил голову вперед и вбил его нос глубоко в его искусственный мозг, пробив его лицо своим лбом.

По правде говоря, при других обстоятельствах мне хотелось бы сохранить ему жизнь. Превращение NPC в Зомби было бы интересным экспериментом, и я очень хотел его изучить. Смогу ли я получить доступ другим навыкам NPC таким образом? Будет ли мой новый приспешник более или менее эффективным, чем версия сделанная из Выжившего? К сожалению, я не мог рисковать, так как не знал, сколько времени займет мой “Инфекционный Укус”, воздействуя на него, и даже лишняя секунда или две дали бы ему шанс поднять тревогу.

Я отпустил его локоть, когда он упал на землю. Так, по крайней мере, он не сможет разрушить мои планы.

Я хотел так думать. Однако, мгновение спустя игра преподнесла мне совершенно новый сюрприз.

“Внимание. [Беверли-Хиллз] стал [полем битвы]. Имейте в виду, что все игроки из обеих фракций получают аналогичное сообщение в режиме реального времени. Если дальнейшие боевые действия будут происходить в районе [Беверли-Хиллз], есть шанс, что он будет повышен до [зоны боевых действий]. Смертельные случаи NPC значительно увеличивают этот шанс.

[Поле боя] имеет специальные правила. Все игроки в непосредственной близости будут осведомлены о том, что в настоящее время идет борьба за будущее [Беверли-Хиллз]. Те, у кого есть доступ к картам, найдут область, выделенную на них. Те, кто не имеют карт, почувствуют призыв о помощи и будут побуждены направиться в этом направлении. Хотя этот импульс не является непреодолимым, игроки будут осознавать, что прирост опыта будет утроен для тех, кто помогает в атаке или защите [поля битвы].

Если командиры обеих фракций в пределах [Беверли-Хиллз] согласятся, область может быть

автоматически повышена до [зоны боевых действий].”

<http://tl.rulate.ru/book/29104/617667>