Наблюдая за прохождением игры своего клиента, Зереф заметил несколько вещей, которые ему следовало бы доработать и изменить в Fallout 1.

Во-первых, это острая нехватка встреч: он заметил, что его клиент слишком редко встречается с местной фауной и даже не сталкивается с другими людьми, кроме тех, что живут в Шэйди Сэндс.

Итак, он наблюдая за тем, как человек умирает в двух разных ситуация и как в третьей жизни, он наконец добрался до убежища 15, прежде чем понял, что у него нет важного предмета, необходимого для исследования заброшенного убежища, — веревки.

Пока он размышлял, что делать дальше, Зереф начал манипулировать «Базой», из которой состоит этот мир и другие, и начал расширять и распространять формы животной жизни в мире Fallout по всему ландшафту.

Он увеличил популяцию животных во много раз, до такой степени, что игрок мог сталкиваться с ними гораздо чаще, например, ежечасно, если бы он не избегал их.

Конечно, с увеличением популяции между существами начались войны, и слабые в конце концов были зачищены и заменены сильными, что происходило снова и снова из-за того, что существа могли размножаться и возрождаться в отдаленных от игрока местах.

Очистить пустошь от всех существ было бы практически невозможно, но, если дать игроку достаточно времени, можно было бы резко сократить популяцию, чтобы существа не досаждали и не становились слишком сильными.

Зереф также увеличил численность населения во всех поселениях по всей земле, кроме Шэйди Сэндс, включая рейдеров, и довел дело до того, что поселения начали торговать между собой и пытаться расти или сохранить статус-кво.

Рейдеров также стало больше, и игрок мог встретить их в пустошах и даже увидеть, как они пытаются нападать на караваны, убивать путешественников и совершать не самые приятные поступки со своими жертвами.

Конечно, поскольку каждый НИП был создан в виде отдельной самостоятельной личности, рейдеры будут буквально олицетворять худшее из человечества.

Кроме того, Зереф добавил новую функцию, которая потребует от него значительных доработок и новых планов.

Он добавил функцию «Продолжение», позволяющую игрокам продолжить игру после ее завершения и прожить остаток своей жизни. И в качестве дополнительного бонуса они смогут завершить игру в любой момент и заработать кредиты в зависимости от того, что им удалось сделать и как далеко они смогли продвинуться со своим персонажем и «историей».

Конечно, Зереф планировал увидеть эти истории и приключения игрока в мире Fallout, поэтому за любую историю, которая его развлечет или впечатлит, он получит бонусное количество кредитов.

Конечно, в будущем игроков будет много, так что человеку будет сложно одновременно

просматривать все это и сосредоточиться на клубе, но Зереф действительно больше не был человеком.

У него нет «человечности», его разум, тело и душа уже давно возвысились над этим.

При желании он мог видеть сквозь стены, разглядеть мельчайшую микроскопическую соринку пыли на полу, услышать биение человеческого сердца, напряжение и движение мышц и даже разделить свой разум, чтобы сосредоточиться на десятках, если не больше, вещей одновременно, именно так он построил игровой мир Fallout 1 с такой скоростью.

Он мог бы сделать это еще быстрее, но решил не делать этого, чтобы сосредоточиться на каждой детали.

Черт возьми, Зереф даже добавил руду, природные ресурсы и многое другое под поверхность мира, чего на самом деле не так уж и много существовало в игре, только убежища, пещеры и некоторые другие вещи, изображающие подземелье, но даже они не уходили дальше «поверхности».

Зереф даже подумывал о расширении зоны влияния игроков вверх, например, в космос, если кто-то из Игроков окажется достаточно умным или находчивым, чтобы каким-то образом туда попасть, но это будет в будущем.

И еще один бонус, если вы пройдете игру и решите продолжить, — граница, составляющая игровую зону Fallout 1, будет снята, что позволит игрокам исследовать мир.

Но для этого Зерефу придется закончить Fallout 2 и начать терраформирование земли за пределами первых двух игр, а также переделать основу игры, чтобы обеспечить дальнейший рост и «пути», по которым НИП будут пытаться следовать, чтобы достичь канонической истории и определенных событий, которые должны произойти.

Конечно, несмотря ни на что, в игре все равно будет существовать «Канон», которому игра будет следовать независимо от выбора игроков и их историй в Пустоши, и это будет официальная «временная линия».

Таким образом, если бы игрок пережил события от Fallout 1 до Fallout New Vegas или Fallout 4, он мог бы многое изменить, но если бы он начал в Fallout New Vegas, временная линия уже была бы установлена в соответствии с «Каноном».

Разделив свое внимание, одна часть разума Зерефа сосредоточилась на наблюдении за клиентом и его действиями, в то время как другая часть занялась работой над миром, стремясь в первую очередь закончить Fallout 2.

http://tl.rulate.ru/book/87801/3460714