

За целую неделю Зереф заработал на продажах более 9 500 долларов США.

Первый клиент Зерефа, Кайл, имя которого он узнал, также, по-видимому, входил в местную банду. После того как Фрэнк Касл, Каратель, уничтожил большинство членов местной банды, Кайл стал навещать сюда гораздо чаще и проводил по несколько часов, играя в первый Fallout, снова и снова умирая на своем пути, и самое долгий результат — это 124 дня, что чуть больше часа в реальном времени.

Его клиент Кайл продолжает проходить Fallout 1, пытаясь «одолеть» игру. За время своего путешествия Кайл заработал немало достижений, которые Зереф добавлял со временем, не подумав о них когда создавал первый набор достижений.

Кайл даже зашел так далеко, что пару раз отправлялся в разные стороны от убежища в самом начале, чтобы посмотреть, что вокруг.

В первый раз он направился на север, но натолкнулся на игровой барьер и сообщение: [Вы не можете пройти дальше. Завершите «Игру», чтобы продолжить]

Оттуда он отправился на запад вдоль границы игры к морю, пока не столкнулся с первыми супермутантами, и был быстро убит, не сумев оказать серьезного сопротивления.

(Супермутанты)

После этого он пробовал еще четырнадцать раз, каждый раз становясь все лучшим бойцом и более терпимым к боли, пока не отказался от попытки пройти мимо больших зеленых мутантов, обычно хорошо бронированных и вооруженных. Он решил, что будет полезнее продолжить миссию, чтобы получить водяной чип, и попробовать в другой раз, когда у него будет лучшее снаряжение и, возможно, даже несколько союзников, чтобы справиться с сильными мутантами.

Однако по пути в Некрополь, город гулей, людей, сильно пострадавших от радиации и, видимо, способных жить гораздо дольше и считающихся родственниками диких гулей, его сеанс закончился.

(Некрополь)

(Дикие гули)

Оставив часть своего сознания продолжать работу в духовном царстве, Зереф посмотрел на Кайла, который только что вышел из игры и вернулся в реальный мир.

— Хотите еще один сеанс? — спросил Зереф.

— Нет, спасибо, у меня мало денег, но могу ли я получить Боевую винтовку и три коробки 5,56-мм патронов? — спросил Кайл.

(Боевая винтовка)

Подняв несуществующую бровь, Зереф ответил:

— Это будет стоить 75 кредитов за винтовку и 15 кредитов за патроны.

Зереф также обнаружил, что в системе кредитов есть лазейка.

Большую часть кредитов Кайл получал за выполнение заданий по уничтожению, например, за уничтожение определенного количества врагов.

Убив 50 гигантских крыс, можно было выполнить задание «Крысоубийца», которое повторялось и давало 5 кредитов за выполнение.

Однако Зереф забыл сделать так, чтобы это и другие задания сбрасывались после смерти...

Когда Кайл купил винтовку и патроны через магазин кредитов на своем компьютере, Зереф обнаружил, что на экране его компьютера высветился чек.

Подняв руку и направив ладонь к прилавку, Зереф открыл системный магазин и купил боевую винтовку за 200 долларов и патроны по 3 доллара за штуку.

Зереф был благодарен за то, что многие товары в системном магазине стоили довольно дешево: если учесть время, которое он провел внутри, чтобы купить только эту винтовку и патроны, прибыль, конечно, начинает расти. Однако он сможет получить еще больше прибыли, если исправит ошибку с задачами, которую другая часть его разума в духовном царстве легко исправил за несколько мгновений.

Из Зерефа вырвались струйки света, которые растеклись в воздухе перед его ладонью, и перед глазами обоих появились винтовка и патроны.

У Кайла было всего несколько кредитов, а денег не хватало даже на еще один сеанс, так что он ушел с винтовкой и патронами в руках и свирепым взглядом в глазах.

— Хм, интересно, что он будет делать. Похоже, у него есть вендетта против кого-то, — спросил себя Зереф, глядя, как фигура Кайла покидает клуб.

<http://tl.rulate.ru/book/87801/3474169>