

В глубине Нью-Йорка находится уютный компьютерный клуб с вывеской «New World», однако, несмотря на то, что он выглядит уютным и дружелюбным, окружающая обстановка говорит об обратном.

Здания были исписаны граффити, улицы были заполнены бандами и бездомными. Преступления в этом районе совершались открыто, и, казалось, никому до этого не было дела.

Этот самый клуб появился в одночасье несколько дней назад, и за ним следили некоторые банды, кто будет достаточно сумасшедшим, чтобы открыть клуб в таком опасном районе, и думая, не будет ли это хорошим местом для быстрого заработка.

Однако за эти несколько дней, пока они следили за клубом, ни один человек не входил и не выходил из него, кроме отчаявшегося человека, надеющегося заработать несколько долларов. Он вышел так же быстро, как и вошел, а расспросы не дали никакого представления, что находится в клубе, из-за безумного бреда мужчины, у которого явно не все в порядке с головой.

Что же так напугало мужчину в клубе?

Особенно если учесть, что перед входом в клуб он вел себя совершенно нормально, разве что немного нервно?

Что-то... нечеловеческое.

Но вскоре к клубу подошел еще один человек, молодого человека толкнули к магазину, а группа мужчин устрашающего вида наблюдала за этим.

Этот молодой человек, явно новый член банды, медленно подошел к темным раздвижным стеклянным дверям "клуба".

Будучи не в состоянии видеть сквозь стекло, молодой человек понятия не имел, чего ожидать, когда подошел ближе и открыл дверь.

«Швуш».

Когда двери открылись, молодой человек глубоко вздохнул и шагнул вперед, чтобы лучше рассмотреть тускло освещенный клуб.

Это был небольшой клуб, по обеим сторонам стены которого стояли компьютеры, а по другую сторону двери находился прилавок с несколькими витринами.

Однако то, что плыло, да, плыло, за прилавком, заставило молодого человека замереть на месте.

(Примерный вид нынешнего тела Зерефа)

За прилавком парило странное существо, созданное из энергии, со странными кусками материала, действовавшими либо как броня, либо как «кожа» для существа.

Заметив юношу, «голова» существа повернулась в его сторону, как бы рассматривая молодого человека.

— Добро пожаловать в компьютерный клуб «New World». Хотите узнать о наших услугах и уникальных товарах? — неземной, древний голос раздался эхом от существа.

Три дня назад, Компьютерный клуб «New World».

В клубе за прилавком парил ранее человек, а ныне ставший кем-то другим, Зереф.

Зереф не знал, как он сюда попал, почему он больше не человек, или почему есть задания, за которые Зереф может получить награды, и магазин, в котором он может купить довольно много вещей.

Зереф знал лишь, что это его второй шанс на жизнь, где он действительно может расслабиться и, возможно, получить шанс насладиться жизнью.

И чтобы Зереф начал свой путь, подключенная к нему система подарила ему этот клуб, его новое тело и «стартовый пакет».

Стартовый пакет состоял из трех информационных пакетов и «Силы», которая помогла бы ему защитить свой магазин от нарушителей.

Информационные пакеты: «Информационный пакет серия игр Fallout», «Информационный пакет Project Zomboid» и «Информационный пакет серия игр The Infamous».

(Fallout)

(Project Zomboid)

(The Infamous)

Когда он впервые прибыл сюда, новая форма жизни в сочетании со всей информацией, которая была загружена прямо в его разум, дезориентировала Зерефа.

А что касается силы?

«Посланник пустоты»

Своеобразная магия, дарующая Зерефу несколько заклинаний, некоторые из которых, судя по названиям, были весьма сомнительными.

Сосредоточившись на трех других дарах, Зереф обнаружил, что в системе есть особая функция, которая очень поможет ему использовать три информационных дара.

По сути, Зереф в любой момент времени мог войти в своего рода духовное царство, где он мог создавать и формировать игры, медиа и многое другое только силой своего разума и использовать эти медиа в своем клубе.

С помощью полученной информации он сможет полностью воссоздать серию игр Fallout, Infamous и игру Project Zomboid в духовном царстве.

Через духовное царство он сможет по-настоящему оживить игры, позволяя игрокам играть в игры через компьютеры виртуальной реальности в клубе, переживая жизнь главного героя или нового персонажа в этих мирах.

<http://tl.rulate.ru/book/87801/3350449>