Пока Зереф планировал и обдумывал, как он будет управлять своим клубом. Он придумал идею, стимул для людей войти в созданные миры. Стимул? Он просто назвал их кредитами.

Зереф решил, что кредиты можно заработать разными способами: с помощью достижений, испытаний и многого другого, играя в игры.

Достижения могут быть такими простыми, как завершение игры, изменение мира к лучшему или к худшему и даже выживание в течение ста дней.

А на что можно потратить кредиты? На кредиты можно покупать товары клуба, а не за деньги.

Например, стимулятор, медпрепарат из мира Fallout, который, казалось бы, может исцелить человека, находящегося на грани смерти, или даже пробуждающую силу сыворотку, которая позволит человеку пробудить собственную силу, и да, этот предмет действительно существует в системном магазине.

(Стимулятор)

Что касается других услуг внутри клуба, Зереф будет взимать только доллары США, если только он не решит изменить их в будущем.

С большим волнением Зереф вошел в духовное царство и начал парить в воздухе за прилавком, даже не осознавая этого.

И пока его тело оставалось в магазине, сознание оказалось в бескрайней белой пустоте.

Инстинктивно взмахнув рукой, его внутренний мир ожил. Белая пустота исказилась и превратилась в постоянно меняющийся пейзаж, который переходил от пустоты к странной космической станции, покрытой странной растительностью. Там истощенный человек, казалось, находился в постоянном цикле сновидений, прежде чем проснуться в ужасе и панике, и снова потерять сознание, увидев странное существо, которое заняло станцию (Любовь. Смерть. Роботы). К огромной горе, вокруг вершины которой парил дракон, а рядом находился монастырь (Skyrim). К миру, разрушенному ядерной войной, к городу руин, где притаилось и выслеживало множество монстров и фигур тьмы (Metro).

(Примерный момент из Любовь. Смерть. Роботы, «За Разломом Орла»)

(Примерный вид монастыря Skyrim)

(Примерный вид руин Metro)

Поскольку каждый мир, казалось бы, занимает место в этом бесконечном пейзаже, Зерефу пришлось сосредоточиться и стереть другие виды, которые мешали.

Постепенно другие пейзажи и воображаемые ужасы, пришедшие из когда-то человеческого разума, исчезли, оставив Зерефу выбор.

Выбор был таков: три игры, о которых он знал все, или рискнуть и попытаться создать что-то самому.

Но, с его ограниченными временными рамками, он решил, что лучше просто воссоздаст игры, которые ему достались из системы. А вот какие из них он не определил.

Он мог бы выбрать Project Zomboid, но она была слишком простой по принципу действия, а главной целью игры было «выжить».

Лучше было бы выбрать игру, которая позволила бы игрокам получить гораздо больше впечатлений, как, например, две другие игры.

Что Зереф искал, так это впечатление, и он считал, что игра, которая больше всего повлияет на игроков, была Fallout, по крайней мере, по сравнению с Infamous.

Мир, разрушенный ядерным огнем и поставленный на колени человечеством, оставившим после себя лишь несколько угольков для возрождения цивилизации в пустоши.

Мир, в котором футуристические технологии, такие как плазменное и энергетическое оружие, роботы, имевшие облик человека, медицина, значительно превосходящая нашу, и технологии, которые можно было считать только гипотетическими или невозможными, существовали в изобилии по всей Пустоши, как в довоенных руинах, в руках остатков, сохранивших ценности старого правительства, и многое другое.

Fallout был миром, наполненным раздором, кошмаром и обычными людьми, которые просто пытался жить день за днем и выживать в ужасах, населяющих пустоши и руины старого мира.

С большой сосредоточенностью мир вокруг него начал вырисовываться.

Он инстинктивно знал, как все должно быть, и мир изменился, чтобы соответствовать тому, что он себе представлял.

Прошли часы, пока Зереф создавал ландшафт Fallout 1, создавая Убежища, города и руины мира Fallout.

Зереф продолжал.

Достаточно скоро были созданы земли Fallout 1, которые вскоре должны были быть заселены людьми, животными, мутантами и многими другими существами.

Хотя Зерефу было трудно создавать жизнь в самом начале, он просто позволил воображению сделать большую часть работы, позволяя NPC Пустоши чувствовать, думать и переживать мир, но при этом следовать временной линии, не нарушая ее.

Даже не осознавая этого, прошло два дня, пока он безостановочно работал в духовном царстве, чтобы воссоздать первую игру Fallout в меру своих возможностей. Зереф уже почти полностью закончил воссоздание игры, за исключением некоторых мелких деталей.

Внезапно Зереф услышал звон из-за пределов духовного царства, за которым последовал голос.

— Это ограбление. Отдай мне все свои деньги!

http://tl.rulate.ru/book/87801/3388992