

[Чудеса происходят, когда человек рискует всем ради мечты, которую кроме него не видит никто.]

Глядя на стоящего перед ним человека с пистолетом, направленным на его тело, Зереф задавался вопросом, что может заставить этого человека совершить такую глупость, ведь перед ним явно не человек.

Мужчина оглядел клуб, словно ища кого-то, прежде чем его взгляд остановился на моей парящей фигуре за прилавком.

— С какой стати, человек? — спросил Зереф, его эфирный голос эхом отразился от его нечеловеческой формы, когда он плавно опустился вниз из своей медитативной позы, пока не оказался на земле.

Глядя на грабителя, Зереф видел, как тот, услышав и увидев фигуру Зерефа, перешел от нервозности к замешательству и страху.

Не получив от него никакого ответа, Зереф взмахнул рукой и вызвал одно из многочисленных заклинаний, имевшихся в его репертуаре, «Взгляд Бездны». Это довольно простое заклинание пробивало брешь в реальности, открывая бездну — пустоту, где таились и звали своим домом невообразимые ужасы.

Когда мужчина взглянул в пустоту, его тело и испуганное выражение лица застыли в ужасе. Повернувшись к разрыву, Зереф увидел множество глаз и безликих пастей, голодно взирающих сквозь него, желая прорвать мерную мембрану, не дающую ужасам вырваться в реальность.

Непонятные шепоты и бормотания хлынули сквозь разрыв в клуб, избавляя его от тишины.

Прошло несколько мгновений, пока он пытался понять непонятное бормотание, доносящееся из разрыва, прежде чем Зереф покачал головой и взмахнул рукой, закрывая портал.

Обернувшись к мужчине, Зереф увидел только его спину, когда тот в страхе бросился вон из клуба.

Постояв несколько мгновений, Зереф покачал головой, а затем вернулся в духовное царство, чтобы закончить свой проект и как можно скорее приступить к работе над Fallout 2.

Вернувшись в духовное царство, Зереф приступил к работе над Пип-Боем — большим компьютером на запястье, который позволял игрокам повышать уровень, следить за выполнением заданий, подробной картой, инвентарем и т.д.

(Пип-Бой)

И тут возникла проблема: использовать ли старую систему из первого Fallout или одну из систем, применяемых в более поздних версиях игры.

Например, в Fallout 4 каждая характеристика может иметь значение от 1 до 10. В зависимости от характеристики игрока, он мог разблокировать способность того же уровня, например, сила игрока равнялась 10, что позволяло разблокировать 10-ую способность силы: Локомотив, но

если игрок не обладал необходимым уровнем силы, он не мог приобрести эту способность. В каждой игре до Fallout 4 существовала похожая система, в которой игроки могли повышать уровень, улучшать и открывать способности.

(Иконка способности Локомотив)

После нескольких минут раздумий Зереф покачал головой и решил создать новую систему, которая объединила бы все системы, чтобы получилась единая система, в которой было бы все самое лучшее.

Паря над небольшим городком, который в будущем станет Сверхдержавой Пустоши, Шэйди Сэндс, города, который в будущем станет Новой Калифорнийской Республикой, или просто НКР, Зереф работал над новой системой.

(Шэйди Сэндс)

(Флаг НКР)

Эта система позволит игроку в начале игры выбрать две особенности и три основных навыка, которые повысят навык на 15 очков, а его характеристики на пять дополнительных очков, либо повысить один из навыков S.P.E.C.I.A.L до 10, либо повысить одну из характеристик на пять. Конечно, игрок может также понизить один из своих S.P.E.C.I.A.L со стандартных пяти до более низких, чтобы получить больше очков для распределения в других местах. Тем не менее эти характеристики будут оказывать достаточно сильное влияние на тело и разум игроков.

[S.P.E.C.I.A.L: Strength (Сила), Perception (Восприятие), Endurance (Выносливость), Charisma (Харизма), Intelligence (Интеллект), Agility (Ловкость), Luck (Удача)]

Всего было 30 навыков, которые игрок мог повысить.

Для ведения боя или самообороны существуют: Заточенное оружие, Затупленное оружие, Метательное оружие, Древковое оружие, Лёгкое оружие, Тяжёлое оружие, Энергетическое оружие, Взрывчатка, Без оружия, Скрытность и Партизанские тактики.

Технические навыки включают в себя: Инженерия, Робототехника, Биология, Компьютеры, Строительство, Портняжное дело, Первая помощь, Хирургия, Хакерство, Взлом, Ремонт, Бартер и Убеждение.

Что касается навыков выживания, то к ним относятся: Собирательство, Мясное дело, Кулинария, Ловушки, Земледелие и Животноводство.

Чтобы открыть максимальный уровень каждого из перечисленных навыков, необходимо потратить 3 000 очков навыков, что потребует 200 уровней, если игрок будет получать по 15 очков навыков за каждый уровень.

Каждые два уровня игрок может получить дополнительную способность. С каждым уровнем увеличивается здоровье, выносливость и стойкость игрока, а также время, в течение которого он может обходиться без еды, питья и сна.

Закончив с созданием основ системы, Зереф приступил к работе над способностями,

особенностями, способностями-испытаниями и квестовыми способностями.

Добавив, казалось бы, сотни возможных способностей и десятки характеристик, Зереф все равно считал, что игроки должны получить большую свободу в выборе стиля жизни и игры в пустоши благодаря широкому спектру возможностей выбора способностей.

Что же касается способностей-испытаний и квестовых способностей, то их было не так много.

Способности-испытания требовали выполнения цели или задачи, прежде чем игрок получал награду.

Например, испытание: Человек-тапок, который дает способность Человек-тапок ранга I, II и III, дающий небольшой процент бонусного урона против мутировавших насекомых.

(Иконка способности Человек-тапок)

Квестовые способности гораздо более специфичны, особенно в том, как игрок будет выполнять квест, и для первых двух игр Зереф не планировал добавлять более нескольких квестовых способностей.

Добавив еще несколько особенностей, Зереф завершил последнюю часть игры и с помощью духовного царства создал возможные концовки, чтобы игроки могли видеть последствия своих действий.

<http://tl.rulate.ru/book/87801/3391024>