

Еще раз просмотрев игру и убедившись, что ничего не упустил, Зереф сохранил ее, сделал доступной на компьютерах клуба и покинул духовное царства, вернувшись в клуб.

Теперь оставалось только установить цену за игру и настроить ускорение времени в игре, чтобы игроки могли провести в игре очень много дней, прежде чем закончится одна сессия.

Поразмыслив, Зереф установил цену за сеанс в 50 долларов за час, а ускорение времени внутри игры - 100 дней за каждый час. Этого времени вполне достаточно, чтобы познакомиться с миром Fallout, не завершая первую игру, правда, если игрок не умрет. Если же игрок погибнет, то перед ним будет два варианта: перезапуск или выход из игры.

Если же у игрока закончится время, то ему будет предоставлена возможность сохранить достигнутый прогресс и при необходимости выйти из игры принудительно.

Однако после того, как они возобновят свое путешествие, они не смогут воспользоваться сохранением после смерти.

Зереф не собирался идти на поводу у игроков. Если они хотели победить в игре, то им требовались удача и мастерство. Иначе они погибнут и им придется начинать путь заново.

Зереф хотел создать для игроков невероятно реалистичный опыт, включающий в себя шесть чувств, ощущение боли, голода, жажды и, самое главное, смерти.

Конечно, это может показаться садизмом со стороны Зерефа. Тем не менее он считает, что если кто-то хочет стать лучше с помощью его игр и клуба, то ему придется делать это либо тяжелым путем, используя свою кровь, пот и слезы, либо тратить свои денежные средства, пока он в конце концов не разорится из-за дороговизны некоторых вещей в клубе, и даже тогда Зереф собирается ограничить покупку многих вещей только кредитами, чтобы не дать богатым доминировать над теми, кто прилагает тяжелые усилия, чтобы подняться.

Хотя Зереф находится в этом мире не так давно, у него есть доступ к Интернету, и он без труда смог определить, что этот мир представляет собой комбинацию двух опасных вселенных, в которых, честно говоря, слишком много опасностей, чтобы ему нравиться, вселенных Марвел и DC.

Что касается конкретной вселенной, то Зереф не имеет ни малейшего представления.

Это может быть кинематографическая версия двух вселенных или одна из многочисленных комиксных версий. В любом случае это будет интересно и опасно для Зерефа.

Напевая себе под нос, Зереф сосредоточился на клубе.

В настоящее время в клубе продавалось всего несколько предметов, которые ему подарила система, чтобы помочь начать работу.

Несколько стимуляторов (разных видов), мартини «Сьерра-Мадре», кола «Ядер-кола» (разных видов), боевой напиток, Fallout Mystery Box, взрывные осколки (InFamous), сыворотка пробуждения проводников и даже Лучевую Сферу, которую Зереф сразу же убрал из списка доступных для покупки предметов.

(Мартини «Сьерра-Мадре»)

(Кола «Ядер-кола» разных видов)

(Боевой напиток)

(Лучевая Сфера)

Лучевую Сферу можно рассматривать как оружие или инструмент для активации каналов, людей с дремлющим геном проводника, и смертельного заражения всех остальных. Лучевая Сфера, если её использует достаточно сильный проводник, может вызвать катастрофу, убив всех людей на Земле, оставив на планете только тех, кто обладает геном проводника, не говоря уже, что взрыв одной такой сферы в Infamous 1 привел к разного рода проблемам.

Поэтому, конечно, Зереф не хотел, чтобы кому-то или чему-то попало в руки Лучевая Сфера.

Зереф недоумевает, зачем системе вообще понадобилось дарить ему такую вещь. Он бы предпочел получить ГЭКК вместо Лучевой Сферы, и как только люди узнают, на что способны ГЭККи, человечество вполне сможет начать колонизацию Солнечной системы и, возможно, исправить большую часть планеты.

(Генератор Эдемских Куш Компактный)

Зереф полагал, что если кто-то вроде Тони Старка или Брюса Уэйна получит ГЭКК, то со временем они смогут переделать его и использовать технологии терраформирования, чтобы сделать гораздо больше добра.

Однако если бы какой-то злыдынь заполучил ГЭКК и не знал, как правильно его использовать... это было бы не очень красиво. При наличии времени, энергии, данных, соответствующего программирования и биоматериала для начала процесса ГЭКК может терраформировать землю практически во что угодно. Если что-то из этого нарушить, то может произойти много неприятных вещей, например, уничтожение ГЭККом, полное разрушение экосистемы до такой степени, что на ней не сможет жить никто, или мутация экосистемы до такой степени, что инопланетяне, скорее всего, просто разбомбят ее с орбиты.

Оставив для продажи только предметы, связанные с Fallout, Зереф убрал остальные предметы с полок и стеклянных витрин, составляющих одну из сторон его прилавка, и убрал их в систему.

Он не будет возвращать товары на полки до тех пор, пока не представит в этом мире франшизу Infamous. Даже тогда он, возможно, еще будет колебаться.

Ничего не оставалось делать, и он снова вошел в духовное царство, чтобы приступить к созданию Fallout 2.

Зереф задается вопросом, когда же у него снова появится новый клиент. Может быть, ему стоит выйти на улицу?

...Нет, в клубе гораздо уютнее. Кроме того, он не хотел бы иметь дело с Бэтменом или другими героями, которые любят либо заключать в тюрьму посторонних существ, занимающихся своей повседневной жизнью, либо пытаться завербовать их в свое дурацкое «дело».

И даже если этого не произойдет, он не сомневался, что они попытаются навести порядок в его

клубе, как только узнают о нем.

Вопрос в том, хватит ли у них сил и власти, чтобы помешать ему и его клубу?

<http://tl.rulate.ru/book/87801/3449022>