
Много дней прошло для Зерефа и его первого клиента: ему пришлось убить множество существ и мерзостей и даже забрать первую из многих человеческих жизней во время своего путешествия по пустоши, а Зереф все это время наблюдал за ним, исправляя все, что его клиент нашел неправильно.

А поскольку он точно знал, что делать после создания области Fallout 1, скорость, с которой Зереф создавал мир и область Fallout 2, была гораздо выше.

Самое сложное, с чем он столкнулся, — это, конечно же, НИП.

По сравнению с первым Fallout, численность НИП в Fallout 2 будет значительно выше, и, конечно, хотя Зереф мог просто создать их мыслью, но ему пришлось приложить немного больше усилий, чтобы убедиться, что НИП соответствуют игре.

Например, создавая НИП в столице Новой Калифорнийской Республики, Шэйди Сэндс, он, возможно, случайно, а возможно, и нет, подумал о нескольких персонажах, которые не должны существовать в мире Fallout из-за случайного заблуждения его разума, таких как Мастер Чиф из Halo, Дэдпул из Марвел и даже Скромник из вселенной SCP, что привело к их появлению вокруг и внутри Шэйди Сэндс.

(Мастер Чиф из Halo)

(Дэдпул из Марвел)

(Скромник из вселенной SCP)

Поэтому Зерефу пришлось заняться небольшой прополкой и сосредоточить ту часть своего сознания, которая занималась созданием Fallout 2, исключительно на своей задаче, которая, как он обнаружил, была не такой уж сложной, просто скучной и унылой.

Зереф также приспособил свой разум к ускорению времени в игре, что позволило ему сделать гораздо больше работы, чем когда он следовал обычному течению времени в реальном мире при создании Fallout 1.

Так, к 60-му дню путешествия своего клиента Зереф уже закончил работу над Fallout 2 и занимался формированием остального мира и его атмосферы, не забывая о Дзетанцах, спутниках и многом другом, что плавает в атмосфере.

(Дзетанцы)

Он работал над западным побережьем и постепенно продвигался на восток, изменяя все на своем пути.

Однако он также создал два отдельных экземпляра.

Первая — это то, как будет выглядеть и развиваться мир во время событий Fallout 1, а вторая — события Fallout 2 и то, как мир будет выглядеть тогда.

Как только он закончит работу над Северной Америкой, он установит и настроит функцию «Продолжение» и начнет работать над Fallout 3, New Vegas и 4 и их инстансами.

Это займет немало времени, но чем быстрее Зереф закончит «Историю» вселенной Fallout, включая небольшие части спин-оффов, таких как 76, Tactics и Brotherhood of Steel, тем быстрее он сможет приступить к работе над другими проектами, например Project Zomboid или Infamous.

Что касается прогресса клиента, то он умер уже четыре раза, достиг 14-го уровня и направлялся в Хаб из Шэйди Сэндс.

Он был вооружен 10-миллиметровым пистолетом, ломом, охотничьим ружьем, кожаной броней поверх комбинезона и Пип-Боем.

Его сопровождал первый «официальный» напарник игры, бывший охранник каравана по имени Ян.

(Ян)

Конечно, Зереф создал игру, чтобы предоставить игрокам большую свободу действий, поэтому, если кто-то достаточно харизматичен или убедителен, он может даже превратить любого НИП в напарника.

Но этим дело не ограничивается, у игроков действительно была «Свобода» в игре, они могли создавать роботизированные армии, воссоздавать технологии реального мира в Fallout и многое другое.

Зереф задается вопросом, как далеко зайдут его Игроки?

Свидетелем каких чудес, удивительных вещей и подвигов ему предстоит стать?

<http://tl.rulate.ru/book/87801/3460715>