Прошло несколько дней с момента резни, и полиция в основном успокоилась, но оставалась напряженной и настороженной, ожидая новой ночи, когда убийцы снова нападут.

К удивлению Зерефа, вернулся Кайл, его первый клиент, который, судя по всему, заработал немало денег, а также, очевидно, у него закончились боеприпасы, недавно купленные у Зерефа.

— Что вы делали? Чисто из любопытства, — спросил Зереф своего первого клиента, который собирался вернуться в Fallout.

— ...Я выследил остальных людей, которые втянули меня в долги и заставили работать на них угрозами печальных последствий, — с ядом в голосе произнёс Кайл.

«Хм... Два линчевателя? И они сейчас мои единственные клиенты? Каковы шансы...» — неосознанно думал Зереф, напевая себе под нос, не веря, что его единственные клиенты — линчеватели.

«Видимо, игра в Fallout действительно оказала на него влияние, положительное или отрицательное, покажет только время...»

Сосредоточив внимание на Кайле, Зереф прокомментировал:

— Если это хорошо для вас, продолжайте в том же духе. Хотя, как говорят мудрые, убивай только тех, кто этого действительно заслуживает, а что касается остальных? Пусть они никогда не забудут о последствиях своих действий.

«Интересно, понравится ли он Фрэнку? Хм... Нет. Фрэнк слишком похож на одинокого волка. Интересно, как он приспособился к своему Штурмотрону?

Видя, как Кайл возвращается к своему любимому компьютеру, одному из двух ближайших к Зерефу, расположенных по левую сторону клуба от входа, Зереф задумался, как далеко он зайдет, завершит ли он Fallout 1 и остановится? Или он продолжит свой путь, став Избранным, Одиноким Путником, Курьером и Выжившим? Какие приключения будут ждать его от Большой Горы и Каньона Зайон, весь путь до Фар-Харбора или Пойнт-Лукаута, а может, и космического корабля Дзетанцев, Зерефу оставалось только ждать и смотреть.

(Избранный)

(Одинокий Путник)

(Выживший)

(Большая Гора)

(Каньон Зайон)

(Фар-Харбор)

(Пойнт-Лукаут)

(Космический корабль Дзетанцев)

***

Напевая, Зереф парил далеко над Землей, Землей Fallout.

Он уже давно покончил с Fallout и начал работать над Project Zomboid, что было гораздо проще, поскольку у него уже была «база» Земли, а значит, оставалось только добавить детали и изменить ее, чтобы она стала более похожей на игру.

Project Zomboid значительно отличался от Fallout: действие данной игры происходило в 1993 году, что делает ее гораздо более современной по сравнению с Fallout.

В то время как в Fallout был ядерный холокост, в Project Zomboid вместо него был зомби-апокалипсис.

В ванильной игре игрок остается один, и лишь упоминание о других возможных выживших связано с событием «Вертолет», когда вертолет пролетает над головой, привлекая всех зомби в большом радиусе к вашему местоположению.

Кроме этого события, игрок остается один на один с бесчисленными зомби в вымышленном округе Нокс штата Кентукки.

Игрок должен выжить, и это все, что он может сделать, пока в конце концов не умрет.

Игрок должен добывать ресурсы, одежду, оружие, еду, воду, строительные материалы и инструменты, а также многое другое, если он хочет выжить в условиях зомби-апокалипсиса.

Вы можете заразиться от зомби, умереть от кровотечения, голода, обезвоживания, инфицированных ран и многого другого.

Игру можно было считать довольно сложной зомби-выживалкой с открытым миром, и, если Зереф правильно помнил, она все еще часто обновлялась, Зереф даже помнил, что разработчики собирались в скором времени добавить в игру животных.

Но поскольку граница игры ограничивалась Кентукки, Зереф не представлял, что было с остальным миром, как он будет расширять игру.

К счастью для Зерефа, у него в голове хранятся моды, созданные для игры, что очень помогло бы в его работе, особенно когда речь идет о транспортных средствах, пушках, оружии и многом другом из модов.

Самой сложной частью, с которой, по мнению Зерефа, у него возникнут наибольшие трудности, будет сюжет.

В игре не было особого сюжета, кроме комментариев внутриигрового радио, которые описывают, что произошло незадолго до вспышки в округе и попытки военных сдержать её.

Еще одна вещь, с которой у Зерефа возникнут сложности, — это таблица лута, поскольку в игре не хватает многих вещей, которые могли бы появиться в современном мире.

По сути, Зереф хочет убедиться, что игроки смогут найти все, что им нужно, включая книги, журналы и многое другое, даже настольные и карточные игры, а также все остальное, что Зереф сможет придумать.

http://tl.rulate.ru/book/87801/3480174