***

Мы много дней наблюдали, как Диана, Чудо-женщина, боролась с жизнью смертной, много раз умирала, привыкая к своей новой смертной силе и к тому, что она не может просто взять и броситься на линию огня со своим новым телом, ожидая, что сможет уклоняться от пуль или защищаться от них без щита.

И да, в какой-то момент она действительно выскочила из укрытия с пистолетом и ножом в руках навстречу группе рейдеров, но была легко застрелена, не пройдя и нескольких метров. Умерла почетной, но совершенно глупой смертью.

Некоторое время все шло своим чередом, но постепенно она приспособилась к Пустоши, получила несколько уровней и соответствующие им знания, что только помогло ей еще больше.

Мы наблюдали за тем, как она из полного новичка в обращении с оружием превратилась в приличного стрелка.

Ей пришлось научиться сражаться как смертной, бояться, что даже незначительные ранения могут привести к смерти, что кровотечение может стать смертным приговором, что нужно следить за тем, что ешь, и высыпаться, иначе весь день будешь чувствовать себя уставшим.

И хотя большинство людей, несомненно, почувствовали бы себя подавленными или запаниковали бы от всего этого, Диана, казалось, веселилась и, похоже, ей очень нравился этот опыт, благодаря, как я могу предположить, её амазонскому происхождению.

Амазонки — это раса женщин-воинов, использующих в бою мечи, щиты, копья, луки и различные другие виды холодного оружия и доспехов, скрытых на Райском Острове. Все они сильнее обычных людей и не стареют на Райском Острове, то есть, находясь на острове, они, по сути, бессмертны, но все равно могут погибнуть от оружия и других средств.

(Амазонки)

Я с восторженным интересом наблюдал, как Диана бродит по пустошам, следуя сюжету, чтобы получить водяной чип: от отсутствия веревки для Убежища 15 и поиска её до путешествия в Хаб и покупки воды для своего убежища и получения информации о местонахождении Некрополя.

Когда она впервые увидела недикого гуля, то чуть не снесла ему голову из охотничьей винтовки, найденной в убежище 15, и гуль, несомненно, был не в восторге и не давал ей покоя в течение часа или двух.

После этого её пустили в Некрополь, разумеется, под присмотром стражников-гулей.

Гули — это облученные люди, больше похожие на зомби, с разложившимися телами, которые делали их похожими на зомби как внешне, так и по запаху. И хотя выглядели они, конечно, не слишком хорошо, их иммунная система, продолжительность жизни и жизненная сила позволяли им выживать гораздо лучше, чем другим людям.

Не говоря уже, что дикие гули не нападают на них так, как на других людей.

Насколько хороши были жизненная сила и продолжительность жизни гуля, спросите вы? Неизвестно, как долго может жить гуль, но, судя по другим играм, гули могут жить до нескольких столетий, а некоторые гули из последних игр Fallout были живы ещё до Великой войны и сброса бомб. Гули даже способны поглощать радиацию, чтобы исцелять себя, хотя слишком сильное излучение буквально заставит гнить мозгу гуля, превращая его в дикого, а значит, враждебного ко всему живому, кроме своих собратьев.

Некрополь, как следует из названия, является домом для большого скопления гулей, а также довольно радиоактивным местом для тех, кто не является гулям или не принимает ежедневно дозу Рад-Х, препарата для подавления радиации, который умеренно снижает количество поглощаемой радиации в вашем теле.

(Рад-Х)

А в Некрополе она начала помогать жителям, живущим в полуразрушенном городе.

Она помогала загонять диких гулей в сарай, чтобы они никого не трогали, чистила и восстанавливала некоторые здания для проживания, а также помогала очищать некоторые участки города от Кротокрысов, Гигантских крыс и Радтаракано, заработав тем самым довольно много крышек, а точнее несколько тысяч.

(Радтаракан)

Но как только она спустилась в канализацию города, её время истекло, и я вывел всех нас из игры и вернул в клуб.

Оглянувшись на Кайла, я заметил, что он всё ещё глубоко в своей сессии. Проверив его одной из частей своего разума, я обнаружил, что он действительно прошел игру и сейчас находится в Fallout 2, похоже, решив пока проигнорировать функцию продолжения.

Возможно, это было и к лучшему, поскольку те, кто решил воспользоваться функцией, получали сохранение в конце прохождения, а ускорение времени увеличивалось в пять раз по сравнению с обычным, которое игроки испытывали во время игры.

То есть, играя в продолжении, игрок мог прожить 500 дней, в то время как в реальном мире пройдёт всего час.

У такой безумной разницы во времени было несколько проблем. Игрок мог легко потерять связь с реальностью, став больше привязанным к миру Fallout, чем к внешнему. Они могли бы прожить в Fallout полноценную жизнь, возможно, более долгую, чем во внешнем мире.

Да, это также означает, что любой преданный игрок может прожить бесчисленное количество жизней в играх, по сути, давая человеку столетия жизненного опыта и воспоминаний, если он будет работать над этим. Кто знает, обычный человек может стать ментально и духовно самым старым существом на планете, если проиграет достаточно долго.

http://tl.rulate.ru/book/87801/3488132