

После того как герои покинули клуб, Фрэнк вскоре тоже ушел, сообщив, что зайдет ещё. Спустя несколько часов, когда мне пришлось закрыть клуб, я заставил Кайла выйти из игры.

Он был явно недоволен, но я сообщил ему, что клуб закрыт, и чтобы он вернулся завтра. Он всегда сможет продолжить с того места, на котором остановился, и использовать оставшееся время, за которое он заплатил.

Если бы вы хоть раз видели, как выглядит игровая зависимость, вы бы сразу поняли, что у Кайла она есть, по всем признакам.

Не то чтобы я возражал, человек был волен поступать со своей жизнью, как ему заблагорассудится, даже если это означает рискнуть своей жизнью в реальном мире, лишь бы продолжать играть в игру.

И когда он ушел, я запер двери клуба, а затем приступил к тому, чего ждал с тех пор, как накопил достаточно денег.

Я открыл системный магазин и, поискав то, что искал, вскоре нашел это.

[Открыть новый Вход? (50 000 \$)]

Не раздумывая, я подтвердил покупку и сразу же заметил разницу.

Посмотрев на двери клуба, я увидел, что по ту сторону стекла было два разных места: улица, к которой я привык... и то, что выглядело... ну, как стена.

Новый вход, должно быть, располагался в переулке, хотя я понятия не имею, где он находится на самом деле, это может быть где-то в другом месте города или вообще в другом городе.

Видимо, придется подождать и посмотреть, появятся ли у меня утром клиенты.

И раз уж мне больше не нужен сон или другие земные потребности, то я мог бы сделать несколько последних штрихов в Project Zomboid, поскольку планирую выпустить его завтра утром, когда откроется клуб.

Я также потратил несколько минут на то, чтобы осмотреть все поверхности клуба, убрав все камеры и устройства наблюдения, которые параноидальный Бэт мог бы оставить, как это свойственно его натуре.

Но я даже не собирался проверять снаружи, поскольку, скорее всего, он установил камеры и прослушивающие устройства и там.

Вернувшись к прилавку, я сел за него в позу лотоса и, разделив свой разум на шесть частей, стал проверять, всё ли готово.

Я добавил в базовую игру несколько вещей, которые, по моему мнению, должны были быть частью игры с самого начала, например, других выживших НИП, животных и гораздо более значительный объем миростроительства, создав гораздо больше типов встреч, зомби и общих историй, чтобы мир казался гораздо более живым.

Я также добавил в мир больше книг и различных других предметов, чтобы игрокам было чем заняться от скуки.

Я даже расширил список оружия и транспортных средств, добавив такие вещи, как велосипеды, скутеры, грузовики, фургоны, полуприцепы и многое другое.

И у игры даже нет определенного конца. Единственный способ закончить игру — умереть, будь то от старости, зомби или любым другим смертным способом.

Однако эта игра отличалась тем, что была многопользовательской.

Если кто-то захочет, он может создать сервер, вмещающий до 1000 игроков, и каждый из них сможет работать вместе, чтобы выжить в течение долгого времени. Хотя это уменьшит количество кредитов, которые человек сможет получить в конце. В то время как если бы вы пытались пройти игру в одиночку, вы бы заработали бонусное количество кредитов в конце.

По сравнению с Fallout, в игре будут разные испытания, в основном прогрессивные.

Например, прожить 100 дней или 50 лет, уничтожить 100 или 100 000 зомби.

Были даже задания полностью очистить город от зомби или построить собственный дом или машину.

В Project Zomboid было гораздо больше заданий, чем в любой из игр серии Fallout. По сравнению с Fallout в Project Zomboid было бесчисленное множество свободного времени, в которое можно было играть как угодно, поскольку не было никаких заданий или целей, кроме как просто выжить как можно дольше.

Размяв тело, я принялся за работу, чтобы убедиться в отсутствии проблем перед выпуском игры.

<http://tl.rulate.ru/book/87801/3493444>