

После того как Кайл успешно прошел испытание и стал чемпионом племени, ему подарили несколько стимуляторов, комбинезон Убежища 13 и металлическую фляжку, окрашенную в синий цвет с жирной цифрой «13» на передней части.

(Комбинезон Убежища 13)

(Фляжка Убежища 13)

К сожалению, они не дали ему никакого огнестрельного оружия, но после просьбы предоставили лук и колчан стрел, что было лучше, чем ничего.

Ему также рассказали о местечке под названием Кламат, дали несколько бумажных денег от чего-то называемого «Новой Калифорнийской Республикой», и снабдили основными припасами, которых хватило бы, чтобы добраться туда.

(Карта Кламата с разметкой доступных зон)

(5 долларов НКР)

Однако прежде чем покинуть деревню, он помог ей, получив в процессе еще некоторое количество припасов, таких как несколько мешочков с целебным порошком, немного еды и воды, и ему даже удалось попросить одного из соплеменников наточить его копье.

(Мешочек с целебным порошком)

Оттуда он узнал немного о деревне и людях, населявших её. Люди, безусловно, вели племенной образ жизни, но при этом были довольно умны, благодаря голодискам, которые они получали из Убежища Выходца из Убежища, содержащего множество разнообразной информации. Его просто озадачило, что они решили продолжать жить своим племенным укладом, вместо того чтобы модернизироваться и построить нормальный город, но он мог понять, почему они выбрали такой образ жизни.

(Голодиски)

Несмотря на то, что их деревня переживала тяжелые времена, все по-прежнему казались счастливыми и очень близкими. Все относились друг к другу как одна большая семья, даже к нему они относились как к родному и передавали ему свои пожелания в долгий путь.

Ему было приятно, что его потомки будут так близки, даже если формально они и не были точно его.

Так что, пообщавшись со своими потомками несколько часов, он отправился в путь, чувствуя себя лучше после того, как узнал о них как можно больше.

— Эти... игры действительно позволяют нам жить в другом мире? — спросил довольно крупный лысый мужчина, покрытый шрамами и татуировками, довольно банальный бандит, по мнению Зерефа.

— Верно, мистер...?

— Волков.

— Понятно... Волков, да? Что вы думаете о трейлерах к играм? — спросил Зереф, приготовившись принять во внимание любые замечания этого человека.

— Пустышка.

— Слишком хорошо, чтобы быть правдой? — ответил я, получив простой кивок.

— Как насчет того, чтобы заключить сделку. Вы попробуете игру и заплатите за часовую сессию, и если даже после игры вы сочтете, что игра и всё, что я о ней рассказал, неправда, я верну вам деньги и добавлю немного сверху, чтобы компенсировать ваше время. Однако если всё сказанное мной окажется правдой, вы должны будете порекомендовать мой компьютерный клуб как минимум трём своим друзьям или проверенным знакомым, договорились?

Увидев очевидную лазейку, бандит клюнул на наживку и вытащил из бумажника имеющиеся у него деньги.

— Прекрасно. В какую игру вы хотели бы сыграть? Обратите внимание, в Project Zomboid пока никто не играл, а Fallout, хоть и подтвердит мои слова, но я предлагаю вам попробовать Project Zomboid для первой сессии, так как вам будет легче... адаптироваться.

— Как скажешь, но как мне это сделать? — спросил мужчина, подойдя к компьютеру.

— Всё, что вам нужно сделать, — это найти свободный компьютер, сесть за него и создать свой аккаунт. После чего необходимо нажать зеленую кнопку «Играть» на любой игре, которую вы выберете во вкладке «Игры».

Следуя указаниям Зерефа, Волков создал аккаунт под логином BloodyFist и, с неумело управляя мышкой, перешел на вкладку «Игры» и выбрал игру.

К удовольствию Зерефа, он выбрал Project Zomboid.

Наставив его из-за прилавка, чтобы не спугнуть клиента, мужчина нажал [Играть] и застыл в кресле, словно статуя.

Отправив часть своего сознания наблюдать за происходящим, он вернулся к ожиданию новых клиентов.

<http://tl.rulate.ru/book/87801/3498002>