

[«Иногда старые раны не исцеляются до конца и вновь кровоточат при первом упоминании».]

[«Вчерашний день ушел. Завтра еще не наступило. У нас только сегодня».]

[«Время — единственное настоящее чистилище».]

Напевая себе под нос, паря над Калифорнией Fallout, Зереф использовал ландшафт из первой части Fallout и внес небольшие изменения, чтобы показать, что время прошло.

Одним взмахом руки он мог изменить весь мир.

Он чувствовал себя богом, который смотрит на свои владения и меняет их по своему усмотрению.

Поскольку Зереф уже закончил работу над ландшафтом в течение первых нескольких часов, ему оставалось только удалить контент Fallout 1, а затем приступить к созданию городов и поселков Fallout 2.

Когда он работал над Fallout 1, он воссоздал всю Калифорнию, и хотя он создал всю Северную Америку, все, кроме Калифорнии, было чистым листом, плоской землей без жизни.

Как и в первой игре, будут ограничены в том, куда они могут отправиться: например, они могли отправиться в Убежище 13 и Убежище 15, как главный герой Fallout 1, но не могли пойти дальше на юг от двух убежищ и Шэйди Сэндс, который стал столицей НКР.

(Реклама Убежища 13)

Можно представить две игры как квадраты, а два убежища — как границу, разделяющую две карты.

Если Fallout 1 охватывал большую территорию к югу от двух убежищ вдоль побережья, то Fallout 2 — к северу от двух убежищ вдоль калифорнийского побережья, предоставляя игрокам новые места для исследования и новые проблемы.

В этой игре также появится новая технологически продвинутая фракция, которая будет противостоять Братству Стали, Анклаву, остаткам правительства США.

(Логотип Братства Стали)

(Паладин Братства)

(Эмблема Анклава)

(Главное творение ученых Анклава — силовая броня)

А еще игрок сможет путешествовать по руинам Сан-Франциско.

Единственное заметное различие между первыми двумя играми Fallout, которое смог заметить Зереф, заключалось в том, что в Fallout 2 было больше сюжета и культурных отсылок к первой игре.

И что отличало эти две игры от большинства других игр Fallout, так это то, что в них было больше... взрослого контента.

Например, в Fallout 2 игрок может стать порнозвездой...

Более поздние игры Fallout были более ориентированы на детей, хотя в них все равно было немного взрослого контента, если игрок знал, что делать.

Хотя, если бы он был человеком, это бы его насторожило, но теперь, когда он не человек, ему все равно.

«Хмм, возможно, мне стоит повесить доску, предупреждающую клиентов об опасности VR-услуг. Таким образом, они сами будут отвечать за свои действия. В конце концов, я не буду виноват, если они получают посттравматический синдром от своих действий». — размышлял Зереф, радостно напевая себе под нос, пока работал над различными НИП в Городе Убежища, а затем переходил в следующий город или поселок, чтобы сделать то же самое заново.

(Город Убежища)

Хотя две игры из его прошлого мира можно было назвать старыми видеоиграми: первая была опубликована в 1997 году, а вторая — годом позже, обе они все еще имели достойные сюжеты, но считались ретро и слишком старомодными. Хотя многие не получали удовольствия от двух игр в его прошлой жизни, он планировал сделать так, чтобы они понравились тем, кто живет в этом мире, ну, или тем, кто сможет это выдержать, и насладиться «второй жизнью».

Пока Зереф погружался в размышления и старые воспоминания, в клубе раздался звон, и двери открылись.

Выйдя из духовного царства, Зереф был счастлив увидеть перед собой еще одного потенциального клиента, хотя юноша, казалось, застыл в страхе, шоке или удивлении при виде Зерефа.

— Добро пожаловать в клуб «Новый мир». Хотите узнать о наших услугах и уникальных товарах? — спросил Зереф у посетителя.

— Ч-что ты такое? — спросил молодой человек, наконец опомнившись.

— Обычный владелец компьютерного клуба, может быть, я могу заинтересовать вас некоторыми своими товарами? — Зереф ответил, приглашая юношу подойти ближе.

Сделав нерешительный шаг вперед, юноша заставил себя отвести взгляд от Зерефа и посмотреть на стеклянную витрину, составлявшую часть прилавка, и увидел несколько предметов.

Несколько больших, но странных шприцов, наполненных красной жидкостью, с манометром наверху, измеряющим состояние содержимого шприца. Рядом со шприцами стоял странный

контейнер с палочкой с зелеными бликами вдоль контейнера, а справа от нескольких таких контейнеров находилось то, что казалось огромной красной канистрой с белым крестом.

<http://tl.rulate.ru/book/87801/3460351>