Добро пожаловать, дорогие друзья, в систему полного погружения в виртуальную реальность под названием Bookworld Online!

Это ваш шанс прожить жизнь ваших любимых персонажей из ваших любимых историй. Вы можете не только завершить истории в том виде, в котором они существуют, и прожить реальную жизнь персонажа, но и отклониться от известного канона информации и создать новый путь для вашего любимого персонажа.

Я знаю, что это звучит слишком хорошо, чтобы быть правдой, и в некоторых отношениях так оно и есть. Вам будет предоставлен выбор только в ключевые моменты, а не на постоянной основе, поскольку наши компьютеры могут обрабатывать только столько запросов одновременно. Некоторые сцены и действия выполняются по умолчанию, чтобы поддержать повествование… однако… если вы слишком далеко отклонитесь от обычных сюжетных линий или выберете оригинальную историю, основанную на персонажах и их жизни, то процесс может стать еще более захватывающим для вас, игрока.

Итак, будете ли вы заново переживать то, что знаете, изменив лишь один момент, или же пойдете по собственному пути и посмотрите, что придумает для вас наша команда сценаристов?

Все зависит только от вас!

_____

Я сидел и снова читал всплывающее окно и думал, чем же руководствовалась игровая компания, когда решила, что дать мне снова вводное всплывающее окно - это хорошая идея. Я просмотрел варианты, доступные с момента моего последнего поиска, прошел мимо большинства наиболее популярных вещей и нашел то, что читал много лет назад. Я был немного удивлен, что у них есть в наличии такая малоизвестная история.

Мысль о том, чтобы сыграть в нее, щекотала мое воображение, поскольку это был один из моих старых любимых рассказов. Как и в последней истории, в которую я играл, The Rogue Necromancer, у них были разветвленные истории, основанные на книге, и были варианты продолжения основного сюжета или перехода на новую дорогу.

Эти варианты привлекли мое внимание в прошлый раз, поэтому в этот раз я хотел посмотреть, насколько близко к оригиналу они смогут сделать эту игру и при этом дать мне возможность выбора. Я уже давно закончил читать эту историю, но все равно иногда возвращался к ней, просто чтобы представить, куда бы я хотел ее завести. С этой опцией виртуальной реальности, возможно, у меня наконец-то появится шанс показать автору оригинала, как все должно было быть, если, конечно, у него был доступ к этой версии.

Я все еще был полностью погружен в свой VR-комбинезон полного погружения, мои инжекторы питания все еще были настроены на соответствующее время для приема пищи, пока я находился в мире VR, и после того, как я проверил прошедшее время, оказалось, что

прошел всего час за каждый день игры, не считая интерлюдий. Я погрузился в игру всего на один день! Какой замечательный получился отпуск!

Я снова поинтересовался коэффициентом сжатия времени и получил тот же ответ. Для каждой книги он разный. В зависимости от содержания и от того, выбрали ли вы разветвленную сюжетную линию или нет, целую книгу можно прожить всего за час, а можно и за целый день, как это было в моей последней истории. Если была серия, то на это могла уйти неделя или больше, в зависимости от того, проходили ли вы их все сразу или нет.

Я по-прежнему не собирался делать перерывы или что-то в этом роде, потому что хотел в полной мере насладиться полным погружением. Я также не хотел прерывать сюжет. Когда я начинал что-то, я хотел сделать это все без необходимости ждать или волноваться о том, что придется возвращаться к этому, отлучившись на некоторое время. Я пролистал все варианты, которые у меня были в этой истории, и свел все к тому, чтобы быстро пробежаться по книге и отказаться от побочного приключения.

"Я прочитал книгу и хочу пройти ее". сказал я и выбрал основной сюжет. Он спросил меня, действительно ли я хочу играть в то, что они называют обычным содержанием. "Я тоже хочу пропустить информационную свалку". Я сказала и выбрала "да"... Затем я была шокирована, когда мне предложили выбрать, как играть - за женщину или за мужчину. "Что... как..." Я покачал головой и выбрал женский вариант... затем улыбнулся. "Знаешь что? Я уже пробовал менять пол персонажа. Я придерживаюсь нормального содержания, насколько это возможно".

Я выбрал мужчину для главного героя, и все стало черным.

_____

Вы выбрали главную историю малоизвестной книги "Болотный человек". Ваш выбор пола - (МУЖЧИНА), и все персонажи и взаимодействия были сохранены, чтобы соответствовать этому повествованию. Отношения остались прежними. Обиды сохраняются, дружеские отношения и знакомства остаются прежними, как и жизненный выбор, сделанный персонажем-мужчиной.

Хотите ли вы прочитать описание персонажа для вашего приключения?

_____

"Да." сказал я, просто чтобы увидеть, какие изменения они должны внести, чтобы сделать его пригодным для игры, хотя на самом деле я хотел пропустить эту часть.

_____

Тебя зовут Дэвид Дрейк, и ты 10-летний раб Болотной ведьмы. Вас выкупили у родителей, когда вы были еще совсем маленьким ребенком в возрасте двух лет. Вы совсем не помните

свою прежнюю семью. Это хорошо, потому что вы бы возненавидели их за то, что они продали вас ей.

Все, что вы знали всю свою жизнь, - это боль.

Бесконечная боль и пограничные пытки - это ваш хлеб с маслом. Вы не получаете от этого удовольствия и активно пытаетесь убежать, когда Хаг приближается к вам с блеском в глазах. Вы точно знаете, что она хочет с вами сделать, когда у нее появляется настроение. Обычно вы быстро исцеляетесь и получаете много тренировок и опыта в качестве ее неофициального ученика.

Неофициальный, потому что она никогда не заплатит за то, чтобы вас зарегистрировали как настоящего ученика. Для всех остальных вы просто мальчик, которого она пожалела и привела в свой дом. Но они не знают, что ты гораздо больше, чем это. Гораздо больше.

Ты - ее еда.

Она использует тебя как свой личный буфет и довольно часто балует себя. У вас даже есть постоянные шрамы, чтобы доказать это. Вы полагаете, что знаете, почему ей нравится поглощать вас как можно больше, но вы не можете быть далеки от истины. Скоро вы узнаете истинную причину.

Вы многому научились у нее, в основном без ее ведома, поскольку в последние несколько лет вы все больше и больше помогали ей в работе над заклинаниями и приготовлении зелий. Единственное, что вы не можете делать, - это ритуалы конденсации магии, которые требуются ее зельям, и вливания маны, которые нужны многим другим ее творениям.

_____

Желаете ли вы начать основную сюжетную линию с этими параметрами?

_____

Погодите, у нее то же имя главного героя, что и в последней истории, которую я проходил? Неужели? подумал я. В остальном, это довольно близко к тому, что я помню. "Давай сделаем это".

_____

Подготовка сценария. Инициирование характеристики. Загрузка статов и способностей. Добавление персонального обновления персонажа. Основные физические реакции скорректированы в соответствии с новым сюжетом. Установлены блоки личности.

С этого момента и до конца истории вы - Дэвид Дрейк. Пожалуйста, играйте ответственно.

Жду... жду... готово.

Воспроизведение фильма с бонусным содержанием...

http://tl.rulate.ru/book/71236/2059844