

Глава 2. Выбор

[[Вариант 1]: Система традиционного вида. Вам будут выдаваться квесты/задачи для выполнения. В зависимости от сложности вам будут предоставлены награды и соответствующее наказание за неудачу. Примечание: Эта система будет с вами до самой смерти и всегда будет помогать/нагружать вас.]

[[Вариант 2]: Система "Gacha" по своей природе. Вам будут выданы лотерейные билеты разной редкости в обмен на выполнение ключевых точек (если выбраны задачи) (2a) или через каждый промежуток времени (если выбран интервал) (2b). ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ: Количество билетов и их качество зависят от различных аспектов, таких как частота получения билетов (если выбрали вариант 2b).]

Gacha (ガチャ, «гача») — специфическая механика монетизации, характерная для видеоигр в основном азиатского происхождения, выстроенная вокруг большого количества контента и негарантированного шанса его получения. В гача-игре вам необходимо приобрести боксы или пакеты, которые содержат случайные награды.

[[Вариант 3]: Вы можете получить детализированное мысленное архивохранилище с каждой интеллектуальной собственностью, которой вы вспомните ключевые элементы информации (сюжет, основная идея, вступление, окончание, второстепенная информация, данные об энергосистеме и т. д....). ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ: Запрашиваемая информация полагается на интеллектуальную собственность и вам дается только 12 часов, чтобы вспомнить необходимую информацию о каждой работе, которую вы пожелаете добавить в ваше архивохранилище. Она будет расположена в вашем архивохранилище в ту же секунду, как вы мысленно повторите нужную информацию, после чего вы можете переходить к следующей интеллектуальной собственности. ПРЕМИТЕ К СВЕДЕНИЮ: Выбор этого варианта приведет к полному отказу системных функций и связанных с ними реквизитами или же информацией с изначальной Земли. Вы будете полностью предоставлены сами себе за исключением интеллектуальной собственности архивохранилища, однако, этот вариант экономит энергию, поэтому вам будет дана особая награда по окончанию вашей новой жизни.]

После прослушивания трех вариантов система просто замолчала, ожидая... "Ох, да, я должен выбрать. Хм... Ну, мне не нравится Вариант 1, я прочел так много новел "раб системы" и в них никогда не рассматривают, что происходит, когда протагонисту 80 и он не может функционировать так, как раньше (может это только я думаю об этом, потому что сам такой парень)."

Протагонист — главный герой, центральное действующее лицо, актёр, играющий главную роль

в произведении и т. д.

Я немного подумал о последних двух вариантах и в конце концов, сделал свой выбор.

- Система, я выбираю Вариант 3, когда начнется отсчет?

Для меня это был легкий выбор, хотя Вариант 2 не давал задач и наказаний, награды и привилегии слишком рандомны, и мне всегда нравилось полагаться на самого себя. Плюс, я отаку, что прожил на протяжении восьми десятков лет и прочитал/просмотрел множество авторских произведений трижды или даже четырежды (особенно величайшие).

Рандом (от англ. "random" - случайный) — случайность, некий произвольный фактор. Чаще всего употребляется в игровой сфере.

Через несколько секунд после того, как мой выбор был произнесен вслух, раздался "динь" и все вокруг меня замерло, легкий ветерок из окна остановился, и занавеска, что полуразвивалась показала большой средний палец Исааку Ньютону и застыла прямо в воздухе. Все в моем поле зрения потеряло свой блеск и большую часть цвета, после чего передо мной возник синий прозрачный экран...

[Выбор был принят, время начинается сейчас. Воля Вселенной желает вам удачи в вашей новой жизни и выражает свою признательность за сохранение своей энергии, каким бы ничтожным не было ее количество. Награда за ваш выбор станет известна в последний момент вашей второй жизни... Удачи, Джон Уотерс].

<http://tl.rulate.ru/book/76687/3745750>