

С наступлением утра солнечные лучи пробились сквозь окна, пробудив Итана от состояния ошеломленной дезориентации. Попытавшись сесть, он почувствовал, как затекла спина от сна на жестком полу.

"Угх...?" В недоумении от своего необычного спального места он начал вспоминать события прошедшего дня, удивительным образом сохраняя все мельчайшие детали.

Это вызвало у него довольно странное ощущение.

Тем не менее, он отбросил эти мысли и решил осмотреть комнату.

После нескольких часов, проведенных за исследованием квартиры и просмотром фрагментов истории этого мира на устаревшем компьютере, он пришел к выводу, что по-прежнему находится на Земле, хотя и в параллельной версии, примерно в 2004 году.

Странно, но между этой Землей и той, откуда он родом, были заметные параллели и различия. Хотя видеоигры, фильмы и другие виды развлечений все еще существовали, их развитие застопорилось, и они были скучными и неинтересными по сравнению с той Землей, на которой он жил.

Например, индустрия видеоигр в этом мире выпускала скучные и однообразные игры, лишенные инновационного дизайна и интересных механик. Большинство игр были либо симуляторами, либо некачественными копиями игр с его Земли, такими как симуляторы боя на мечах или тире. Единственным аспектом, в котором наблюдался прогресс, были технологии.

После Второй мировой войны человечество переключило свое внимание на технологический прогресс, что привело к застою в области писательства, кино и видеоигр. В этом мире видеоигры так и не смогли раскрыть свой потенциал.

"Я не могу этого допустить!"

"Что за жизнь без видеоигр?"

Будучи преданным геймером и начинающим разработчиком игр, Итан не мог допустить, чтобы эта катастрофа продолжалась. Он понимал, какое глубокое влияние оказывают на сердца людей классические игры, такие как *Zelda*, *Minecraft*, *Skyrim* и другие. Если бы сюда попали настоящие геймеры с его родной Земли, они, скорее всего, поддались бы игровой ломке или, что еще хуже, перестали бы существовать.

"Нет необходимости говорить о том, что мне придется все спланировать заранее, если я хочу воссоздать славу видеоигр".

Но прежде чем приступить к этой миссии, ему нужно было сделать то, что он должен был сделать с самого начала, как и каждый опытный читатель фанфиков: проверить, обладает ли он читом, как другие попаданцы.

Это был ключ к успеху и выживанию, "золотой палец", как его называли в китайских романах. Он поднялся, чувствуя боль в спине от неудобного пола. В оцепенении он посмотрел вверх и произнес волшебные слова.

"Система".

Он подождал несколько секунд, но ничего не произошло.

"Статус".

Опять ничего.

"Атрибуты", "интерфейс".

"Я что-то делаю не так?" - задался он вопросом, в котором промелькнул намек на беспокойство.

Затем он вспомнил события предыдущего дня, пытаясь определить природу своего чита, если, конечно, он был. По мере того как он мысленно прокручивал в голове информацию, которая нахлынула на него вчера, что-то наконец-то прояснилось.

Вместо того чтобы вспомнить, что он пропустил, он испытал странное ощущение. Его глаза затрепетали, создавая странное успокаивающее ощущение.

Когда он снова открыл глаза, то обнаружил, что находится не в той же просторной квартире, как раньше, а в самой колоссальной библиотеке, которую только можно себе представить. Она простиралась в бесконечность, постоянно смещаясь и изменяя свою форму, напоминая некий разлом в пространстве из определенной игры.

"Что же это, как не забвение?" усмехнулся он, не удержавшись от сравнения.

Вдруг к нему подлетела толстая фиолетовая книга.

[The Elder Scrolls IV: Oblivion]

Уставившись на книгу со смесью шока и восторга, он заметил небольшую надпись на первой странице.

[Категория: Игровой дизайн]

На его губах появилась улыбка.

Ему показалось, что он открыл секрет этого места.

Это был его чит, его золотой палец.

Он решил назвать ее... Библиотека игр, ибо он был всего лишь скромным защитником тех, кто нуждался в играх, и с помощью этих знаний он воссоздаст эти шедевры!

<http://tl.rulate.ru/book/99509/3392265>