Пока дождь стучал в окно, Джейк сел за компьютер, готовый сбежать в виртуальный мир своей любимой видеоигры Bladecraft Online. Последние несколько часов он провел за холодным разделочным столом в качестве повара суши, и все, чего он хотел, - это расслабиться и забыть о том, что позади долгий день.

Он загрузил игру и устроился поудобнее: неоновые цвета и знакомые звуки начального экрана успокаивали его. Это было его убежище, место, где он мог быть тем, кем хотел, и делать все, что хотел. Он не был ни одиночкой, ни замкнутым человеком, но за компьютером он чувствовал себя самим собой.

Когда он переходил по меню и выбирал персонажа, он не мог не улыбнуться. Это будет хорошая ночь.

Хотя игра была мертва в первую очередь из-за своего шаблонного геймплея и стиля, от игры, выпущенной почти два десятилетия назад, нельзя было ожидать ничего другого. Она включала в себя классическую трихотомию людей, эльфов и гномов, постепенно добавляя с годами все больше контента и в конце концов достигнув своей бегемотской истории. Если бы разработчики переработали некоторые старые механики игры, у Bladecraft не было бы причин для вымирания.

Кроме того, именно эта игра популяризировала весь жанр, некоторые люди даже называли ее матерью всех MMORPG.

Дзинь!

На его столе зазвонило уведомление.

"Ха, я думал, что отключил их", - пробормотал он, проверяя свой телефон.

Это было письмо от разработчиков Bladecraft Online, что было довольно странно, поскольку разработчики прекратили заниматься игрой несколько лет назад. Еще более странным было то, что письмо было адресовано лично Джейку.

"Подумать только, они так неожиданно обратились к игрокам-ветеранам", - рассуждал он, перебирая пальцами приложения. "Только не говорите мне, что они закрывают игру!?"

Привет, Джейк! Как дела? Bladecraft dev здесь с быстрым сообщением.

Мы заметили, что твой аккаунт все еще относительно активен с тех пор, как ты присоединился к нам в первый день в качестве бета-тестера, и мы невероятно благодарны тебе за твою преданность. Как вы наверняка заметили, наша игра больше не обновляется, но мы усердно работаем над чем-то другим за кулисами.

Это еще одна MMORPG, действие которой происходит в том же мире, что и Bladecraft. Но в ней есть изюминка, и смеем ли мы это сказать? Ну, да, но вам будет гораздо интереснее увидеть это самому.

Кроме того, раз вы с нами так долго, мы можем предположить, что вы уже достаточно взрослые для такого рода контента. Мы будем рады, если вы протестируете нашу игру и оставите отзыв, как вы делали это после первого релиза Bladecraft.

В любом случае, если вы хотите попробовать игру до ее выхода, просто нажмите ниже. Это бесплатно, и вы также получите некоторые награды бета-тестера.

Спасибо,

Bladecraft Dev.

Джейк наклонил голову в сторону, приподняв бровь. Бета-тестирование не было его страстью. Ему больше нравились полноценные игры, где он мог максимально улучшить персонажей, но он все равно не мог не смотреть дальше. В конце концов, последний неповторяющийся квест он выполнил в старших классах школы; после этого мало что оставалось делать.

Он попытался найти в "Гугле" что-нибудь связанное с игрой, но это было непросто, так как они никогда не упоминали название игры. Более того, в поисковике не появилось никаких релевантных результатов о том, что разработчики Bladecraft ищут плейтестеров.

Немного поколебавшись, Джейк нажал на огромную пастельную кнопку "Загрузить сейчас", которая отправила его на устаревшую страницу регистрации Bladecraft. Тем не менее, видеть страницу, которая не была адаптирована к модному минималистическому стилю, было приятно.

Он ввел данные своей учетной записи и пароль и прошел через адскую двухэтапную проверку, которую он уже успел презирать.

Затем на его компьютере появился пустой профиль, приглашающий его создать стрёр учетную запись из-за того что, он только что установил.

Пожалуйста, создайте свой аватар.

Пользовательский интерфейс был практически идентичен оригинальному созданию персонажа, с неоново-синими сетками и низкополигональной 3D-моделью, адекватной для своего времени. Единственным отличием было несколько дополнительных опций, с которыми можно было возиться.

Джейк взял за основу своего нового персонажа с основной учетной записи и создал его как

можно более привлекательным: идеальный рост, четкая линия челюсти, глаза охотника и роскошные арктически-белые волосы, в основном потому, что он не мог определиться. Если он не мог получить щедрую генетику RNG в реальной жизни, то, по крайней мере, его виртуальный аватар был горячим.

Под другими косметическими опциями была одна, которая особенно выделялась.

Размер пениса.

Между пятью размерами - сверхмалый, маленький, средний, большой и очень большой - Джейк почувствовал укол ущемленной самооценки, поскольку его реальный размер был чуть меньше игрового маленького.

"Это средний, средний, средний", - повторял Джейк, неосознанно наводя курсор мыши на опцию сверхбольшого размера. И с последним штрихом в виде мужественных ягодиц и идеальных вен на члене, он создал идеального персонажа.

"Готово!" - объявил он, вытирая пот со лба. "Если бы я выглядел так в реальной жизни, представьте, сколько еще девушек я бы привлек", - подумал он. "Наверное, гораздо больше, чем я мог бы выдержать".

Нажав на аватарку, он вдруг почувствовал, как его охватывает странное ощущение. Казалось, что пиксели на экране смещаются и кружатся, образуя вихрь, который, казалось, затягивает его внутрь. Свет компьютера засиял ярче, окутав всю квартиру опаловой дымкой, а само время перестало существовать. Капли дождя за окном застыли на месте, потолочный вентилятор не мог вращаться; все звуки, кроме его беспокойного, неровного дыхания, были заглушены.

Он попытался отступить, но было уже поздно. С яркой вспышкой света он почувствовал, как его засасывает через портал, и его тело кувыркается в безграничном падении.

Когда он открыл глаза, то обнаружил, что стоит посреди огромного открытого мира, окруженного возвышающимися океанскими утесами и мерцающими лагунами. Шум волн, ласкающих берег, легкий ветерок, гуляющий по листве, и мягкая, спокойная атмосфера казались такими иллюзорными и в то же время знакомыми.

Он не мог поверить в это - он действительно находился в царстве Bladecraft, стоял в том самом месте, которое видел только на экране.

"Как это возможно? Неужели я сплю?" Он был ошеломлен внезапным поворотом событий, его разум пытался осмыслить все это. "А разве этот пейзаж не идентичен пейзажу обучающего уровня?"

С трепетом оглядываясь вокруг, пытаясь обнаружить признаки ясного сна, он заметил, что

стал немного выше ростом. Кроме того, его относительно среднее тело стало более легким и спортивным, а кожа - без пор.

"Разве это не значит, что я стал своим персонажем?" - воскликнул он, ощупывая руками свое изменившееся лицо.

Но нужно было проверить еще кое-что.

Сердце Джейка заколотилось, когда он медленно спустил штаны. Затем, когда он осторожно приоткрыл глаз, чтобы осмотреть свою вещь, в его голове раздался звук, заставивший его вздрогнуть и задеть фамильные драгоценности.

Он упал на землю, скрючившись от боли в тазу, когда заговорил голос. Это был так хорошо знакомый голос системы: "Добро пожаловать в Bladecraft Infinity!".

http://erolate.com/book/2712/77352