

# BACK TO SOVENOK

## СРЫВ ПОКРОВОВ

Оригинальный сюжет БЛ завершается гаремной концовкой, которая происходит в той реальности, из которой был взят ГГ. Т.е. один вход один выход. Сам механизм “Совёнка” практически никак не объясняется, но в целом это подобие Матрицы. Матрицы, способной открывать коридоры в различные реальности, изменяющиеся в соответствии с заданными Семёном в лагере “параметрами”. Т.е. попросту говоря, это своеобразный поисковик. мы пишем в строку то, что хотим найти, с помощью настроек выставляем область поиска, поиск по дате, конкретный поиск(картинки, видео, новости и т.д.). Т.е. в результате изменения каких-то из этих переменных заставит наш поисковик выдать различные ссылки на веб-страницы. Так и Совёнок в зависимости от поведения Семёна сортирует возможные параллельные реальности по релевантности. И в конечном итоге выдаёт “две ссылки”, два коридора, хороший и плохой конец. Это два пути в уже другой мир, отличный от того, из которого был увезён ГГ на 410 автобусе. Всё остаётся по-прежнему, всё те же страны, всё та же планета Земля, но жизнь Семёна резко изменяется. Она может прерваться(как в случае плохой концовки Лены), стать чуточку лучше, или же может появиться девушка. И для каждого случая сгенерировались изменения, которые были внесены в исходную реальность.

Получаем то, что историю завершила лишь гаремная концовка, в которой все смогли вернуться в исходный мир без учёта изменений, собираемых Матрицей. А все остальные концовки остались открытыми по инициативе сценариста. Наша команда взяла на себя роль продолжить плохие концовки, в которых Семёну выпал шанс исправить совершенные ошибки. Однако в этот раз он попадает в Совёнок из другой реальности, следовательно другие исходные

данные= другая версия Совёнка, в которой Семён помнит события прошлого “прихода”.

**\*\*Комментарий Oleg Dvachevsky:\*\***

В нашем варианте развития событий(по крайней мере, в релизной версии) с Семёном уже произошли все события предыдущих концовок(и вскрытие тоже), поэтому в прологе будут иметь место косвенные и не очень намеки, направляющие игрока на рут определенной девушки(механизм, похожий на Катаву - в первом акте герой “подбивает клинья” к определенной девушке, и второй акт начинается уже с ней, показывается развитие отношений и выбирается направление концовки по ходу действия.)

Далее. Реальными можно считать ВСЕ концовки, т.к. все события предыдущих рут за авторством Риты, реальные или нереальные, имели место и уже произошли. Однако, здесь тоже имеется нюанс - к примеру, в нейтралруте Алисы Семён меняется местами с Пионером, следовательно, в реальности Семёна не остается.

Касательно пересечения вселенных...

Здесь всё очень и очень сложно, но в то же время очень просто. Все вселенные одновременно - реальные, и в то же время нереальные.

Потому персонажи при большом желании способны разрывать границы между реальностями и объединять их в одну(принцип гаремной концовки Риты, хоть и измененный). Потому Семёнов будет столько же, сколько и девушек. Но в бэде возможно и нет, как и в нейтрале.