

[Синхронизация завершена]

Перед моими глазами появилось полупрозрачное голубое окно с сообщением. Это была так называемая "Система", которая существует в таком виде.

[Добро пожаловать на скрытый рут "Как спасти наш мир"].

«Проклятье», - выругался я.

[Главный квест <Миссионерство>]

Содержание: Как первый верующий и глава Веры Кайроса, помогите богу Кайросу прогнать злого бога Диего.

Цель: в течение 3 лет обратить в веру бога Кайроса более 80% населения континента Селеста (текущее значение - 0%).

Успех: ???

Провал: Смерть (Уничтожение души), Разрушение мира.

[Этот квест автоматически принимается как главный квест Скрытого рута].

Я не мог не выругаться.

Пришло время признать это.

Я попал в игру.

Несколько часов назад.

Я наконец-то увидел концовку <Как спасти наш мир>, игры, в которую я играл целый месяц и которая также известна как "Закон господства".

"Закон господства" - это игра, которую я купил за 30 000 вон, меня привлекли ее яркие иллюстрации.

Для других 30 000 вон могут показаться не очень большими деньгами.

Но это были деньги, которые я заработал упорным трудом. Улыбаясь, болтая и удовлетворяя потребности назойливых клиентов на своей подработке в течение многих часов.

И я потратил эти деньги на это...

«И это по-вашему игра?»

Дрянная игра.

"Закон господства" был RPG-игрой, основанной на выборе, в средневековом фэнтези мире, где главный герой был солнышком*.

Если я хоть раз делал неправильный выбор в сюжете, главный герой умирал или миру наступал крах в плохой концовке.

А если я умирал, то приходилось начинать все сначала, с пролога.

Не говоря уже о том, что, в отличие от броских иллюстраций, игровые персонажи были двухмерными.

«Наверное, они потратили весь бюджет на иллюстрации».

Это было очевидно без слов.

В окне рецензий на игру было много резкой критики и бесчисленных просьб о возврате денег. Даже если не обращать внимания на все остальные недостатки, сама сложность была просто адской.

Если бы я бросил игру, как другие игроки, мое будущее не сложилось бы таким образом.

Но из-за своего характера, требующего довести начатое до конца, я увидел десятки плохих концовок и в конце концов дошел до истинного финала.

Главный герой-солнечник наконец-то спас мир и принес спокойствие.

«Ха, серьезно. Было весело, но с меня достаточно».

С намерением сразу же удалить игру и больше никогда в нее не заглядывать, я лучезарно улыбнулся и попытался нажать кнопку выхода из игры.

Но в этот момент на экране появилось сообщение.

[Поздравляем! Вы первый, кто прошел истинную концовку].

Поскольку игра была слишком сложной, я слышал, что не так уж много пользователей пытались дойти до истинной концовки.

Но я никак не ожидал, что стану первым, кто пройдет ее. Я был счастлив получить титул "первого" и улыбнулся, когда последовало следующее сообщение.

[Хотите ли вы продолжить прохождение Скрытого рута?]

[Да/Нет]

[Внимание! В "Скрытом руте" тот же сюжет, что и в оригинальной игре, но сложность выше!]

...Скрытый рут?

Я никогда не слышал о скрытом руте в этой игре. Должно быть, он появляется только после просмотра истинной концовки, так что я наверняка снова стану первопроходцем. Первое прохождение, затем первый Скрытый рут.

Предупреждающее сообщение под выбором немного обеспокоило меня. Но размышлять было не о чем.

«Я проходил это столько раз. Неужели это так сложно?»

Мой дух соперничества возрос, и я сразу же нажал кнопку "Да".

Любой кореец, наверное, сделал бы такой же выбор, как и я. Но я, Чон Чжи Хён, вскоре пожалел об этом выборе.

Потому что сразу после нажатия кнопки зрение помутнело, а голова раскалывалась от боли. Вскоре я потерял сознание.

Вот что произошло несколько часов назад.

Я очнулся в мире с незнакомым потолком, а передо мной было системное сообщение.

[Главный квест <Миссионерство>]

Содержание: Как первый верующий и глава Веры Кайроса, помогите богу Кайросу прогнать злого бога Диего.

Цель: обратить в веру бога Кайроса более 80% населения континента Селеста в течение 3 лет (текущее значение 0%).

Успех: ???

Провал: Смерть (Уничтожение души), Разрушение мира.

[Этот квест автоматически принимается как главный квест Скрытого рута].

«Почему именно "Закон господства"?»

Но это было еще не все.

«Вы что, издеваетесь надо мной?»

Главный квест, появившийся в то же время, был невероятным.

Основное содержание "Закона господства", в который я играл, было простым. Нужно было заставить главного героя Тердиана Астина спасти мир.

Помогал Тердиану не кто иной, как бог Кайрос. Бог «Веры Кайроса», в которого верило большинство жителей континента Селеста, основного сеттинга "Закона господства"!

Но почему, почему сейчас нет верующих в Кайроса? И почему мой квест - "миссионерство"?

Для начала я решил успокоиться и начал ломать голову.

Итак, если подвести итог, то бог, в которого сейчас верит большая часть континента, - это, вероятно, Диего, Злой Бог из оригинальной версии.

В итоге дело не только в том, чтобы вытеснить Диего, но и в том, чтобы поработать над 0% верующих в Кайроса.

Это значит...

Вы хотите, чтобы я стал главой культа.

А у меня даже нет права отказаться.

'Нет, это уже слишком!'

Как будто мало того, что я попал в этот мир из ниоткуда, вы хотите, чтобы я стал главой культа?

А когда я вспомнил о "предупреждающем сообщении" скрытого рута, меня охватила злость.

' "История все та же", так я вам и поверил!'

В оригинале соотношение Веры Кайроса и Веры Диего было 5:5, половина на половину.

Но в этом мире было не 5:5, а скорее 0:10.

«Проклятая система...!»

Это уже совсем другая история!

Я мысленно выразил свой гнев по отношению к системе. Через несколько минут я наконец смирился с реальностью.

Возможно потому, что в прошлой жизни я прочитал много веб-романов и комиксов, я смог адаптироваться быстрее, чем думал.

«Ху ху».

Я глубоко вздохнул и спокойно задумался.

Это была безумная ситуация, но у меня не было выбора. У меня не было права отказаться, и речь шла об уничтожении души. И, возможно, если я доведу дело до конца, то смогу покинуть этот мир.

Конечно, это не значит, что я хочу вернуться туда, откуда пришел.

Жизнь Чон Чжи Хёна, у которого не было ни друзей, ни семьи, да и характеристики были не слишком хороши.

Соискатель, которому неоднократно не удавалось устроиться на работу со средним образованием и оценками. Такова была моя жизнь.

'Ну и какой в этом смысл?'

Я должен завершить главный квест, чтобы выжить. К счастью, у меня еще есть три года. В зависимости от того, как на это посмотреть, это может быть короткий или долгий срок.

«Я как-нибудь выживу, обязательно».

Даже если это будет путь культа.

Но почему в наказании за неудачу есть "Уничтожение мира"?

Разве это не означает, что я все равно умру, если мир будет уничтожен?

Я так и думал, но потом увидел в скобках "уничтожение души", и у меня отпала челюсть.

'Это уже слишком', - тяжело вздохнул я и опустил на кровать.

На пути к выживанию стоял камень преткновения.

Мой взгляд метнулся к зеркалу рядом с кроватью, и взору предстала моя изменившаяся внешность.

Прежде всего, моя раса отличалась от той, что была в прошлой жизни.

Бледная кожа с прозрачными венами, золотистые волосы, голубые глаза, слегка приподнятые брови и худое тело.

'Болезненно красивый мальчик... нет, болезненно красивый молодой человек'.

Единственное, что было похоже на меня, - это слезная родинка под левым глазом.

Нет, подождите. Возраст тоже такой же. Двадцать пять".

Первоначально это тело звали Ребелоф Холден.

Он страдал от неизлечимой болезни. Она была известна как "болезнь Малоуна", болезнь, которая существовала только в этом мире.

Впрочем, сейчас это неважно.

'Если уж вселяться в кого-то, то почему бы не в главного героя или кого-то из его близких?'

В любом случае, я хорошо знал Ребелофа Холдена.

Он мельком появлялся в качестве статиста в начале игры и был тем, с кем игроки сталкивались как минимум один раз в любой концовке.

'Кроме того, воспоминания Ребелофа Холдена каким-то образом перешли ко мне'.

Как бы то ни было, сюжет оригинала начинался с того, что протагонист Тердиан посещал территорию семьи Ребелофа, графство Холден.

В оригинале есть краткое описание ситуации в графстве Холден.

□Тердиан Астин прибыл в графство Холден в начале своей миссии по обращению империи Герфеон, где большинство жителей поклонялись злему богу Диего. Графство Холден столкнулось со второй катастрофой. Первая катастрофа произошла две недели назад, когда второй сын семьи Холден покончил с собой. А второй катастрофой стало...□.

Именно так. Я был тем самым вторым сыном, который покончил с собой.

Но ход событий отличался от оригинала.

В оригинале это тело должно было умереть несколько часов назад, но все изменилось, когда я пришел.

'Но история должна быть той же самой.'

Значит, начало оригинала будет через две недели.

На самом деле, сейчас мне не нужно было знать течение оригинального сюжета.

'Разве мне не нужно просто обращать людей?' - это было все, чего требовал главный квест.

И внезапно...

[Начался обучающий квест!]

[Обучающий квест <Создание религии>]

Содержание: Создайте религию для бога Кайроса.

Цель: Свяжитесь с Кайросом и назовите свою религию.

Успех: ???

Провал: -

[Этот квест автоматически принимается как обучающий квест скрытого рута].

Я оторвался от своих мыслей после появления нового квеста. К счастью, в этом квесте не было штрафа за неудачу. Наверное, потому, что это был обучающий квест.

Но в содержании квеста было кое-что, что меня беспокоило.

'Связаться с Кайросом?'

Как бы я ни думал об этом, это было невозможно. Это не имело смысла. Даже если этот мир был внутри игры, Кайрос был богом.

Как такой человек, как я, может общаться с богом?

Может быть, мне нужно связаться с ним через молитву или что-то в этом роде?

Уф, я не хочу этого делать.

Диинь -

Внезапно до моих ушей донесся жуткий звон.

— Приветствую тебя, дитя мое.

Как только звон прекратился, за ним последовал низкий мужской голос. Но в отличие от обычных голосов, он звучал не в ушах, а в голове.

'Неужели, Кайрос?'

— Хе-хе, да. Я твой бог, Кайрос.

Нет, это реально? Возможно ли это?

Я лишь удивленно моргнул. Во всех веб-романах, комиксах, играх и т. д., с которыми я сталкивался, прямое общение с богом было невозможно.

Между богами и людьми существовала значительная пропасть.

И все же я услышал голос Кайроса напрямую.

Мало того, это была двусторонняя связь!

'Как такое возможно?'

— Я все еще слаб.

Внезапно голос Кайроса притих. И тогда я осознал.

'О, понятно'.

Как я и знал, "боги" - это существа, которые становились сильнее по мере распространения мифов о них и увеличения числа верующих.

Но сейчас у Кайроса только один верующий.

— Дитя мое, ты - мой единственный верующий и посланник, который будет работать на меня.

'Да, я знаю это. Но не могли бы вы перестать называть меня ребенком?'

— Почему? Разве ты не дитя? По сравнению со мной ты как новорожденный младенец.

'Если исходить из возраста, то может быть. Но если исходить из силы, то разве вы не ребенок среди богов?' - спокойно сказал я, и тут же услышал всхлипывания Кайроса.

Что? Почему он плачет?

(*что-то развелось солнечников в последнее время xD)

— так будет обозначаться речь Кайроса

«» речь вслух

' мысли гг

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/87730/3759957>