Вечер был пасмурный, бурный, как и моя жизнь, которая вот-вот должна была перевернуться с ног на голову. Прежде чем поведать вам эту историю, позвольте представиться: Александр Дрейк, двадцатилетний парень, ничем не примечательный. Короткие, густые черные волосы, работа, едва позволяющая оплачивать крохотную квартирку с одной спальней и ванной, да еще немного денег, отложенных на черный день, спрятанных под матрасом. Не сказать, чтобы жизнь была райской, но я жил один, в 2023 году, в Америке. И это, согласитесь, немалое достижение. В спортивном плане я никогда не блистал, поэтому животик немного предательски округлялся. Но благодаря быстрому метаболизму и скудному рациону, состоящему из одной нормальной трапезы в день, я не был толстым. Генетика, кажется, тоже благоволила мне, потому что, по словам коллег и случайных знакомых, я имел твердую восьмерку из десяти. Внешность меня мало волновала. Джинсы, футболка с саркастической надписью – вот и весь мой гардероб на любой случай. Но у меня был один большой недостаток, который я старался скрывать, но те, кто знал меня достаточно долго, о нем знали. Апатия. Она была практически невыносима, поглощала все. Мне казалось, что нет ни одной веской причины, чтобы заботиться о чем-то. Я не был безэмоциональным, нет, но смирился с тем, что нет смысла тратить силы на то, что не подвластно моему контролю, а это было практически все. Другие люди стремились к чему-то большему, чем просто существование, но я смирился с тем, что это просто мираж. Жизнь в этом плане справедлива: ты рождаешься, и что бы ты ни делал, в итоге умрешь, не более чем человек, как все остальные. Зачем же тогда прилагать больше усилий, чем необходимо, чтобы дожить до назначенного срока, если это все равно не имеет значения? Сейчас, когда моя ситуация кардинально изменилась, я это понимаю. Но, как я уже говорил, апатия была почти абсолютной. Все изменилось в тот роковой день, когда я столкнулся с реальностью, оказавшейся гораздо сложнее, чем я думал. В тот день я был свободен, а значит, у меня было много свободного времени. Обычно я проводил его во сне, это был единственный способ почувствовать себя чем-то большим, чем просто человеком. Но в этот день я занимался своим новым увлечением – игрой в покемонов. Честно говоря, несмотря на популярность франшизы, я никогда даже не обращал на нее внимания. К сожалению, мне пришлось столкнуться с жестокой правдой этого мира в нежном возрасте семи лет, и это заставило меня повзрослеть слишком быстро. Я говорю не о безобидных оскорблениях и насмешках, а о настоящем издевательстве, когда одноклассники били меня по животу и изолировали на долгие годы. После переезда из того района, когда ко мне стали относиться как к обычному человеку, я долгое время был зол и жесток. Но, убедившись, что злость ни к чему не приводит, я замкнулся в холодной апатии. Грустно, правда? В общем, мои коллеги и те немногие люди, которых можно было назвать друзьями, донимали меня вопросами о покемонах, пока я не сдался и не решил посмотреть, в чем же дело. Оказалось, что игры четвертого и последующих поколений были наиболее интересными и рекомендуемыми. Мой коллега Джером посоветовал мне начать с "Покемон Изумруд" и "Покемон Огненно-Красный", затем перейти к "Покемон Золотое Сердце" или "Серебро Души" и, наконец, закончить "Покемон Платинум", чтобы почувствовать всю глубину франшизы. Аниме я смотреть отказался, так как все говорили, что оно довольно детское. Приобретение всех этих игр и консоли для их запуска не обошлось мне слишком дорого. Около двухсот долларов из моего скромного "черного фонда" после уплаты налогов, так как я покупал все с рук в надежном игровом магазине. По тридцать долларов за каждый картридж для DS, семьдесят пять долларов за саму DS Lite, включая зарядный кабель, и по двадцать пять долларов за каждую игру для картриджа GBA. Я начал с "Покемон Изумруд" и прошел всю историю за два выходных дня. Несмотря на то, что игра явно рассчитана на детей, она оказалась довольно глубокой по своей механике. Система уровней, конечно, делала систему типов менее важной для запоминания, так как более высокий уровень означал, что покемон мог выдержать атаку типа, против которого он был слаб, если разница в уровнях была достаточно велика. И наоборот. Если покемон превосходил противника по уровню, он все равно мог нанести серьезный урон или даже "вырубить" покемона, сильного против этого типа атаки. Именно в

этом месте игра становилась немного несбалансированной, так как благодаря системе экспы в уровнях можно было просто бегать туда-сюда по определенному району, побеждая случайных противников, чтобы повысить уровень своей команды из шести покемонов. В остальном же игра получилась довольно неплохой, что позволило мне с удовольствием попробовать пройти ее с различными ограничениями. Мне больше всего нравилась "взрослая" версия игры, в которой, если покемон "вырубался" в бою, его нужно было хранить в коробке с ПК и отпускать, потому что он был "мертв". Это означало, что я должен был больше внимания уделять стратегии, а не просто пробиваться через сюжет и спортзалы. Когда "Изумруд" стал слишком простым, я перешел к "Огненно-Красному", затем к "Золотому Сердцу" и, наконец, начал играть в "Покемон Платинум", именно там все изменилось. Хотелось бы сказать, что это было какое-то грандиозное событие, но, честно говоря, ничего особенного не произошло. В один момент я смотрел титры игры после победы над чемпионом Синтией, а в следующий момент все вокруг погрузилось во тьму. Я почти уверен, что меня мгновенно убило разрядом молнии, которую я никак не мог предвидеть. Я также уверен, что что-то схватило мою душу в момент смерти, потому что, когда я очнулся, меня уже не было на Земле. Первая мысль, конечно же, была: "Что за чертовщина?".

http://tl.rulate.ru/book/98800/3352424