Глава 1. Пролог. Эван Де Шерден, Сон

Однажды в марте, когда цвели цветы и щебетали птицы, Эван Де Шерден, девятилетний второй сын маркиза Шердена, увидел очень яркий и странный сон.

Во сне он был обычным молодым человеком, живущим в мире под названием "Земля", и был увлечен занятием под названием "ролевая игра". Сотни и тысячи часов за одной игрой, снова и снова!

В игре были представлены самые разнообразные персонажи, но был только один герой, который умирал особенно часто.

Как будто юноша был одержим этим персонажем, он перезапускал игру каждый раз, когда тот умирал, и пытался пойти по другому пути, но каждый раз, когда это повторялось, персонаж умирал ещё более жалкой или бесполезной смертью.

Или наступал на мину, и она взрывалась, убивая его.

Или погибал от отравленной стрелы, которая был предназначена для кого-то другого.

Или неправильно оценивал противника и был убит неожиданной контратакой.

Или был "мгновенно убит", когда самоуверенно нападал на гигантского монстра.

Или он случайно первым натыкался на враждебную группировку, скрывающуюся в тени, и им манипулировали с помощью темной магии, а в конечном итоге убивали.

Бывали случаи, когда он натыкался в подземелье на сундук с сокровищами и радостный открывал его, но тут же плавился от ядовитых испарений, исходящих от него.

От клинка монстра, от осечки союзника, от происков всевозможных злых сил, от магии, просто поскальзывался при ходьбе на улице, от ссоры из-за незначительного недоразумения, в результате невезения, в результате внезапного расстройства желудка во время питья, из-за ревности подруги, от попадания под магию Короля Демонов, от случайно выпитого яда, который предназначался для кого-то другого. Персонаж, которые по тем или иным причинам постоянно встречал несчастливый конец!

Неужели все это могло случиться с одним и тем же человеком?

Да. Именно так и происходило.

Дополнительный персонаж, который появляется в массовой ролевой игре с огромной степенью свободы "Великая Война Йома 3: Глубокая тьма Города-Подземелья", что имела огромный успех на Земле, но независимо от того, какой маршрут выберет игрок, он всегда умирает бесполезной смертью... Речь шла об Эване Де Шердене.

Начать стоило с довольно убедительного анализа того, настолько много этот персонаж умирал по сюжету: "Среди CG (Или цифровых изображений) смерти главного героя есть только базовый CG и несколько CG для каждого босса, но CG смерти Эвана подготовлен для каждой сцены смерти, так что становится ясно, что разработчики явно отдавали Эвану предпочтение."

"Эта игра не может быть завершена, пока Эван не умрет", "Весь мир хочет его смерти", "Сказать по правде, есть мнение, что способности короля демонов запечатаны в Эване, поэтому невозможно вступить в финальную битву до того, как он умрет", и такой аргумент как "Теория об Эване - альтер-эго короля демонов наиболее убедительна".

"Мне нравится, что Эван всегда бежит напрямик к своей смерти!", "Так волнительно видеть, как всегда улыбающийся красивый парень в следующий момент напрасно умирает и превращается в скелет!", "Я так сильно люблю Эвана, что хочу воскресить его из мертвых и снова убить!" подобные речи объединяли людей в фан-клубах...

С появлением подобных энтузиастов, он даже приобрел культовую популярность.

Надо отметить, что нашлось несколько извращенных игроков, которые прониклись сочувствием к ужасной судьбе Эвана, заключавшейся в том, что он умирал, что бы он ни делал во время игры, и отчаянно пытались сохранить ему жизнь, пока они не находили способ каким-то образом пройти игру.

— Нет, это история обо мне! А-а-а-а-а!

— Юный господин, с ним что-то случилось!

В тот день, Эван, второй сын маркиза Шердена, правящего Городом-Подземельем, вспомнил, что он был корейцем на Земле в своей предыдущей жизни, а также все 29 лет своей жизни как Ё Панмина.

Сейчас он ощущал себя в мире, похожим на мир игры «Великая Война Йома 3: Глубокая тьма Города-Подземелья Шерден», в роли персонажа-статиста, что постоянно напрасно погибал, Эвана... Другими словами, теперь к этому добавились его воспоминания, нахлынувшие на него, вместе с отчаянием смерти.

— Я не могу умереть.

Эван, который открыл глаза в темной комнате посреди ночи, едва слышно произнес эти слова

после того, как целый день проворочался на кровати, пытаясь вернуть воспоминания о своей прошлой жизни.

— Я не могу просто сидеть здесь и ждать смерти!

Эван, принявший решение, вскочил с кровати. Возможно, это было связано с тем, что он полностью усвоил воспоминания о своей предыдущей жизни, но тело мальчика, которым он был девять лет, казалось теперь таким чужим и хрупким.

Но такова была реальность. Он был Эваном Де Шерденом, а не Ё Панмином, и этот мир был полностью похож на мир игры "Великая Война Йома 3". И если это так, то, возможно, этот день когда-нибудь наступит. День, когда Эван бессмысленно умрет!

"Игра отличается от реальности." Этот мир был уж слишком похож на игру, чтобы быть таким оптимистичным. У него не было времени думать о том, как такое могло произойти, реальны ли воспоминания, которые он видел, и вообще о всякой ерунде!

— Я должен принять контрмеры. Контрмеры.

Но каким образом? Одна только мысль о бесчисленных кризисах, которые произойдут в будущем, заставляла его разум пустеть!

Однако, в такие моменты важно сохранять спокойствие. Двадцать девять лет воспоминаний, нахлынувших на него, вместе с отчаянием смерти дали ему проблеск здравомыслия. Он больше не был обычным девятилетним мальчиком.

(п.п. Здесь и далее, текст в кавычках это мысли персонажа не озвученные вслух. Прямая речь и диалоги будут без кавычек и начинаются со знака —).

"Хорошо, давайте запишем все, что я знаю. Потому что все, что я вспомню об игровом мире, будет ценной информацией.

Определенно, точно, вероятно... Пожалуйста!"

Он поспешно подбежал к столу и сел на стул. Сначала он включил лампу, питаемую магическими камнями — источником энергии, добываемым в подземелье. И среди тетрадей, беспорядочно разбросанных по столу... Он взял «Вольные записи», артефакт, который обычно можно найти в подземельях, и открыл его.

Это был магический инструмент, который позволяет вам писать все, что вы хотите, может редактировать текст и даже имеет функции безопасности, чтобы никто, кроме вас, не мог увидеть содержимое.

До вчерашнего дня он игрался с ним, думая, что это какой-то удивительный магический трюк, но теперь, когда он восстановил память о своей прошлой жизни, он понял, что это просто артефакт, с точно такой же возможностью, как функция работы с документами на компьютере.

— Прежде всего... прежде всего… Ах да.

Эван взял в руки свое любимое перо, обмакнул его в чернильницу, вынул и мрачно пробормотал.

— Давайте запишем все мои смерти.

Ё Панмин, обычный молодой кореец, впервые столкнулся с серией "Великая Война Йома" когда ему было шестнадцать.

Хотя первая работа серии “Великая Война Йома“, “Великая Война Йома 1”, не обладала такой хорошей графикой и функциональностью, как другие игры, очарование от истории было настолько велико, что Ё Панмин, довольно чувствительный мальчик, мгновенно влюбился в "Великую Войну Йома".

Он полностью прошел игру всего за три дня и переигрывал ее несколько раз, с нетерпением ожидая продолжения.

— Несмотря на то, что я был статистом, мой уровень был высоким, так как же я мог просто умереть от чего-то вроде слизи? Эта концовка была просто ужасна. Нет, серьёзно.

В "Великой Войне Йома 2" появилось множество изменений! Хотя это были незначительные изменения, такие как изменения связанные с ролью главного героя, или небольшое изменение жизни главного героя после финала, даже это было привлекательно для Ё Панмина.

Кроме того, успех "Великой Войны Йома 1" означал, что на "Великую Войну Йома 2" было выделено значительное финансирование, и результатом этого стало значительное улучшение удобства ведения боя, особенно в плане графики, что очень порадовало пользователей.

Ё Панмин, конечно же, прошёл “Великую Войну Йома 2” всего за одну неделю.

— Нет, как можно было попасть в такую простую ловушку и погибнуть? Имеет ли это смысл?

После “Великой Войны Йома 2”, была выпущена “Великая Война Йома Зеро”. Это игра, изображающая историю древнего великого мага, сражающегося против короля демонов в далеком прошлом мира, служащего фоном для серии «Великой Войны Йома», и хотя у неё не было разветвляющегося сюжета, она имела поистине огромные масштабы, великолепные подземелья и мистическую магию соответствующие древнему сеттингу, заставляя игроков поднапрячься.

Для справки, Ё Панмин прошел Зеро за 10 дней. К сожалению, личность главного героя, древнего великого мага, не была раскрыта до конца, но в остальном в игре все было прекрасно.

— Ах, здорово, что я родился красивым, но почему все женщины, с которыми я связывался, оказывались психопатками? Сорок шесть концовок, в которых меня зарезала женщина? Вы что, шутите?

Несколько лет спустя, когда Ё Панмин стал студентом колледжа, в серию игр вошла “Великая Война Йома 3“. Графика, геймплей, сюжет, свобода действий - все в ней было шедевром из шедевров, не имеющим аналогов в серии.

Те, кто пропустил предыдущую часть “Великой Войны Йома”, не могли проигнорировать третью часть серии. Концовка, которая варьировалась в деталях в зависимости от того, как вы развиваете главного героя, от индивидуальности, приданной каждому персонажу второго плана, и даже от действий персонажей второго плана, и переменных, которые были с ними связаны! Игроки без колебаний присвоили игре титул "божественной".

— Эм, суккубы… Эта сцена была довольно хороша. Но самое худшее последовало после… Ах, а-а-а. А-а-а-а.

Ё Панмин также был одержим “Великой Войной Йома 3”. Путешествуя по Городу-Подземелью Шерден вместе с главным героем, он вникал в каждое событие, каждую переменную и наслаждался каждым сценарием.

Также, в третьей части серии была расширена возможность завести отношения с несколькими женщинами одновременно, поэтому большие усилия были приложены для достижения так называемого “гаремного рута” (п.п.: рут (route) - на английском означает "путь/маршрут". Рут — это путь, по которому нужно идти в течение всей игры, чтобы дойти до той концовки, которую вы хотели получить.) ... Что ему, естественно, удалось.

— Как я снова умер? А, отравление… Умер, как отравленный практик кунг-фу в романе о боевых искусствах, ох парень.

Независимо от того, как главный герой продвигается по сюжету, он — дополнительный персонаж, который неизбежно каким-то образом умирает… Такова была жизнь второго сына маркиза Шердена, хозяйна Города-Подземелья, Эвана Де Шердена.

— Это финал, в котором он умирает вместо главного героя. Верно, несмотря на то, что у него не было способностей главного героя, у него все еще была лояльность, поэтому, если немного поработать над вызываемой им симпатией, он смог бы легко преодолеть это. Существует даже пять концовок, в которых он получает смертельный удар ножом вместо кого-то... Зачем ты толкаешь воина и бьешь его мечом, если ты маг, ублюдок! Нет, это же я!

В тот момент Ё Панмин почувствовал что-то вроде судьбы. Именно в этот момент он осознал

свое чувство долга как геймера. В игре с такой свободой действий обязательно должна быть концовка, в которой вы спасаете Эвана! Если главный герой может одолеть даже финального босса, короля демонов, то он обязательно может спасти Эвана!

Плевать, пусть это даже будет гейский финал, но я как-нибудь спасу Эвана! Именно с такой безумной решимостью Ё Панмин начал играть в игру. Если Эван умрет, начать заново, если он умрет, начать заново, если он умрет, начать заново...

— Отравление, заказное убийство, смерть от вывихнутой ноги, первым обнаружил финального босса, после спуска в подземелье был проклят и окаменел...

В какой-то момент, в середине прохождения, Ё Панмин начал играть в новую часть “Великая Война Йома 4: Секрет расы Новичков”, но в конечном итоге вернулся к “Великой Войне Йома 3". Он все еще должен был спасти Эвана.

Для справки, действие "Великой Войны Йома 4" происходит через пять лет после "Великой Войны Йома 3", но Эван в ней не появляется. Черт возьми, разработчики, сожрите дерьма со вкусом карри и просто сдохните!

— Смерть, Смерть, Смерть… Смерть. Покончил жизнь самоубийством после того, как бросила невеста. ...Закончил.

Но, в конце концов, Ё Панмин счел это невозможным. Не имело значения, сколько времени он потратит на это. Он провел шесть лет в “Великой Войне Йома 3”, пытаясь спасти Эвана, но он так и не смог этого сделать.

Его последним воспоминанием как Ё Панмина была сцена, где Эван оттолкнул главного героя в финальной битве и вместо него был поражен проклятием короля демонов, что привело к его смерти.

Поскольку не было другого игрока, кроме Ё Панмина, который смог бы прокачать Эвана до такой степени, чтобы тот смог бы участвовать в последней битве, не убив его, вероятнее всего, только Ё Панмин знал развязку.

— Черт возьми, конечно же, он умер...

Вывод напрашивался только один.

Эвана невозможно спасти.

Даже со способностями главного героя, Эвана невозможно спасти.

— Но ты должен жить.

Потому что теперь я не главный герой, а Эван.

Эван Де Шерден.

— Я должен выжить.

Эван внимательно просмотрел блокнот, в котором записывал все свои смерти, и глубоко вздохнул. Он почувствовал, что наконец-то немного успокоился.

— Ладно.

Я никогда не умру. Никогда.

— Давайте начнем.

Эван снова похлопал себя по щекам и принял решение.

Стать статистом, который никогда не умрет.

http://tl.rulate.ru/book/41583/1268689