О, я умру. - подумала я.

В то же время в моей голове промелькнуло: Я вспомнила - я видела это событие раньше.

Взглянула на картину передо мной последний раз пред тем как, потеряла сознание, - эти острые клыки демона, приближающегося ко мне, в то время как голос молодого мальчика пронзил мои уши.

— Лаура!..

Это было моё имя.

И в то же время нет - это было имя героини- неудачницы в игре, которую я играла в прошлой жизни.

В этот момент мне грозит смертельная опасность, но я знаю, что сейчас не умру.

Я знаю это, потому что, ко мне вернулась память о моей прошлой жизни, поэтому давайте успокоимся и представимся сначала.

Меня зовут Лаура, Лаура Ампер и я из небольшой деревни, называемой деревней Эме. Сейчас мне 8 лет.

Тем не менее, мой умственный возраст составляет около 20 лет, как такое может быть? Просто...

Только что я вспомнила о своей о прошлой жизни.

В прошлой жизни я была обычной студенткой, у которой была короткая жизнь из-за несчастного случая.

Я родилась в Японии, выросла в Японии и умерла в Японии.

Прошлая жизнь... В течение моей короткой жизни я видела девушку по имени Лаура.

Местом, где я её видела, была игра.

Да, Лаура была персонажем игры, в которую я играла в прошлой жизни.

Название игры «Последний храбрец».

Главный герой, который пробуждает силу, побеждает Короля Демонов.

Тем не менее, я была очарована игрой «Последний храбрец», с одним поворотом истории за другим.

Главный герой вырастает, несмотря на собственные колебания.

Девушка, которую он встретил в своем путешествии и стала единственной и лучшей подругой героя.

Зрелый человек, который руководит главным героем.

Гениальная девушка - волшебница с огромным количеством магической силы, спрятанной в её маленьком теле.

Девушка-охотник за сокровищами, которая поддерживает членов группы.

Роковая встреча их двоих была предрешена

Каждый персонаж был неотразим, у каждого персонажа была своя история, и не только у главных пересонажей, но и у второстепенных персонажей.

Хорошо это или плохо, но история вас не разочаровывает.

Увлекательные персонажи, простая и понятная боевая система, эффектная музыка, фоны, контраст цветов.

Все элементы объединяются в едино дополняя друг друга, и эта игра заслуживает того, чтобы её называли шедевром.

Это не моя личная оценка, но я думаю, что в целом она была хорошо воспринята общественностью.

Но большинство игроков, злились из-за обращения к одному из персонажей

Этот человек - Лаура, Лаура Ампер.

Да, это я в этой жизни.

Лаура - подруга детства главного героя в «Последнем храбреце».

Она родилась в одной деревне с главным героем и провела с ним всё детство...

И это пример идеального шаблона подруги детства, провожая его когда он отправляется путешествовать как смелый герой...

Однако она была не просто подругой детства... сложно сказать.

Перед тем, как главный герой покидает деревню, Лаура признаётся главному герою.

А потом со слезами на глазах она говорит ему: Я буду ждать твоего возвращения.

Главный герой не знал, как ответить на её чувства в тот момент, но сама Лаура сказала, что в этот момент ей не нужен был ответ.

Он не отверг её, но я думаю, что она действовала так, как будто она ожидала, что её отвергнут.

Услышав это описание, многие люди могут почувствовать, что Лаура изображается так же, как героиня.

Фактически, когда я играла в «Последнего храбреца», я думала, что Лаура была героиней примерно до середины игры.

Только после я сделала вывод: Лаура не была героиней.

Героиня была девушкой, с которой герой познакомился в своём путешествии.

Лаура, призналась, и главный герой не отверг её.

Но после встречи с девушкой- волшебницей как будто существование Лауры было стёрто с лица земли.

Главный герой и девушка развивают отношения и путешествуют, покоряя зрителей.

Тайна и тьма мира постепенно раскрываются.

Девушка тесно связана с ними, и главные герои оказываются вовлечёнными в различные события, когда он пытается защитить её.

Девушку похищают и главный герой отправляется спасать её.

Ей промыли мозги и превратили во врага, но герой спасает её с помощью отчаянного призыва.

Король Демонов наконец-то проснулся.

В отчаянии герой и девушка держат друг друга за руки.

Мысли, которые прорастают посреди этого... Это в конце концов станет светом, который осветит этот мир!

Дальше путь в Королевский замок... Это классическая РПГ.

Вы испытываете сочувствие к герою, который проходит смело этот путь, вы чувствуете близость с его друзьями, которые спасают мир вместе с ним, и вам нравится героиня, девушка с древними корнями, которая испытывает чувства к герою.

Как только герой встречает героиню, история начинает разворачиваться...

Игроки пытаются спасти мир, надежда - это ключ, который ведет героя и героиню, которые могут общаться друг с другом в разгар отчаяния, созданного Королём Демонов.

Поэтому мы забываем про... существование подруги детства, которая ждала героя, сцена котрая появилась в начале игры.

Я забыла о ней в прошлой жизни...

Именно в разгар эмоциональной концовки и удовлетворения от прохождения игры, мне напомнили о её существовании.

Нет, это было напоминание для играков. Это потому, что в конце игры, где были все персонажи на одной из иллюстраций была Лаура.

Кстати, что случилось с той девушкой, подругой детства героя?

После того как только этот вопрос придёт к вам в голову последует ещё уйма вопросов насчёт Лауры:

Если подумать, она призналась герою, не так ли?

Она всё ещё в деревне, ожидает возвращения героя?

Но герой влюбился в героиню, верно?

Что ты собираешься делать, главный герой?

Что разработчики хотели сделать с этим персонажем?

И так далее.

Было больше чем несколько игроков, у которых были подобные вопросы, и было много обсуждений в сети насчёт этого персонажа.

Сказав это, вывод тот же.

Девушка с древними корнями является героиня.

Главный герой связан с девушкой с древними корнями, а Лаура остается с разбитым сердцем.

В то же время, большинство игроков признали, что отношение главного героя к признанию Лауры было ранодушным.

И есть также мнения, которые обвиняют его в грубости по отношению к Лауре, или в том, что он без колебаний флиртует с другой девушкой, заставляя ждать свою подругу детства.

Более того, многие были разочарованы тем, что разработчики ничего не сделали с Лаурой, все испытывают к ней сочувствие.

И всё же выводы игроков никогда не колебались.

Героиня - девушка с древними корнями.

Лаура остаётся с разбитым сердцем - героиня- неудачница, так сказать.

Я была согласна с этим мнением.

И в то же время мне стало жалко Лауру.

Они выросли вместе, с ними, в деревне, обращались как с полуофициальной парой.

Как бы вы себя чувствовали, если бы ждали своего возлюбленного, и когда он вернулся, вы увидели рядом с ним девушку его судьбы? Я не хочу это терпеть.

И, прежде всего, сила героя... Она была пробуждена имено когда он пытался спасти Лауру от нападения демона, когда она была маленькой.

— ...

— Лаура!

Вот это да! Это лучшая возмость, которая мне предосталялась! Теперь я знаю будущее!

В своих голубых глазах герой сдерживает слёзы.

О, будущий храбрый герой, жаль, что ты плачешь из-за этого!

— Лукас?..

Она упомянула имя своего друга детства.

Будущего героя-сама зовут Лукас, Лукас Камил.

— Лаура, - позвал меня Лукас.

Золотая эмблема, которая находится в его левом глазу, является знаком Храброго героя.

Он пробуждает свою силу, чтобы спасти свою подругу детства, которая была в лесу и подверглась нападению демона, эта сила спасти этот мир..

— Лаура, ты проснулась! Я пойду за доктором!!!

Девушка, которая является моей мамой в этой жизни, сказала голосом, похожим на крик и выбежала из комнаты.

Было слишком много воспоминаний обо мне, что я не могла понять, что происходит в данный момент, но потолок выглядит знакомым .. Я могу догадаться, что это мой дом.

Интересно, перенёс ли меня сюда Лукас после победы над демоном при пробуждении силы героя?

Ранее упомянутое «Событие пробуждения героя» было показанов игре как воспоминание героя в начале и в середине истории.

В то время я всё ещё думала, что Лаура была героиней, поэтому думала: Классика! Пробуждение силы героя, чтобы защитить героиню!

Но в конце концов, это всего лишь важное событие, мой друг детства, который пробудил в себе силу героя при спасении меня, оставит меня.

Неясно, как я перевоплотилась в игру, которую играла в прошлой жизни, но я не могу рассказать Лукасу о его будущем.

Скорее, тот факт, что я знаю каждую деталь того, что произойдёт в будущем, является сильным «навыком обмана» или читом, как они называют это в игре.

Даже если я героиня- неудачница это не имеет значения.

Если я не влюблюсь в главного героя - Лукаса - будущее изменится.

Должена ли я выйти замуж за другого мальчика из деревни? Нет, почему бы просто не покинуть эту деревню?

Отныне я буду усердно учиться, самосовершенствоваться и у меня будет работа в Королевском городе.

Это была бы более интересная жизнь, чем жизнь в этой маленькой деревне до конца моей жизни.

Если я останусь в столице , даже если Лукас оставит меня, у меня будет светлое будущее.

— Лаура.

Я думала о своих планах на будущее, хоть мне только 8 лет (но мой разум и знания на уровне 20 лет), я услышала, как будущий смелый герой зовёт меня по имени.

Повернув голову мой взгляд встретился с блестящими голубыми глазами.

Воспоминание о прошлом «я», несколько мешает вести себя как обычно, но для меня Лукас всё ещё друг детства, с которым я провела почти восемь лет.

Это неопровержимый факт, а также реальность последних восьми лет, которые я провела как

Лаура.

Над Лукасом часто посмеивась другие мальчики в деревне за то, что он был робким и глупым, но он очень хороший мальчик, который заботится о других.

У будущего смелого героя аккуратное лицо, и прилагательное «милый» часто используется для описания его лица, но я знаю, что с возрастом он повзрослеет, и когда он покинет эту деревню, он выростит в красивого молодого человека.

Я не могу сказать вам, сколько раз я думала: У главного героя такие шелковистые волосы во время игры.

— Я не уверен как, но я защищу Лауру.

О, мне очень жаль. Но я позабочусь о себе сама.

В игре сцена с Лаурой закончилась, где пробудились способности Лукаса.

Вот почему игроки, не знали, что случилось потом, но сейчас…

Я понятия не имела, что Лукас сказал такие вещи Лауре с таким серьезным выражением лица.

Тук-тук.

Это сердце, которое так громко билось само по себе, несомненно, было то что, чувствует Лаура.

Эти чувства не мои. Однако, Лаура… нет, я понимаю, что они и мои чувства и это больно.

Я никогда не видела такого решительного выражения лица у Лукаса.

У голубых глаз, которые смотрят на меня, есть золотой знак героя.

Он сказал с уверенностью, что защитит меня.

Если бы у меня не было этих воспоминаний, я бы, вероятно, влюбилась бы в Лукаса прямо сейчас.

Но я была бы глупа, если бы влюбилась, зная будущее.

В ближайшем будущем я изменю свою роль от подруги детства отважного героя к героине моей истории! Я сделаю это.

Да, я не буду героиней-неудачницей.

http://tl.rulate.ru/book/39991/859610