

Играя в игру, большинство людей склонны полностью погружаться в главного героя.

Крутой главный герой и товарищи, которые доверяют ему и следуют за ним.

Приключение, полное энергии, в поисках луча света во тьме.

Финальные титры и чувство выполненного долга после победы над финальным боссом.

Однако погружение Чон Джинхека было совсем другим.

Существа, противостоящие главным героям.

Он больше сочувствовал тем, кого обычно называют злодеями.

Он больше походил на сумасшедшего клоуна, чем на человека-летучую мышь с кодексом ненасилия, и на босса террористов Афганистана, а не на ученого чебола в красных железных доспехах.

Финальные боссы и злодеи оказали иное влияние, чем главные герои.

У них был другой вес, и их истории часто были более впечатляющими, чем у героев, если вникнуть глубже.

Джинхек восхищался такими злодеями, погружаясь в их истории, играя за главного героя.

Однако был один босс, которому даже Джинхек не мог посочувствовать.

"Не слишком ли дрянной этот персонаж?"

Рид Аделехейтс Ротон

Вдохновитель семи катастроф, описанных в названии игры!

Также фальшивый финальный босс фэнтезийной игры, <Бедствие 7>!

Однако даже Джинхек, который любит злодеев, не мог не покачать головой при виде этого злодея.

Он был первым в истории дрянным персонажем, который заставил Джинхека, любившего злодеев, впервые потерять интерес.

"Даже если он последний босс, не многовато ли это?"

Пробормотал Джинхек, наблюдая за растущими финальными титрами.

Главный злодей <Катастрофы 7> был персонажем абсолютного зла.

Абсолютное зло было чем-то, что появлялось в классических играх, поэтому его можно было легко не заметить.

Однако Джин Хек почувствовал что-то неудовлетворительное в абсолютном зле, которое он почувствовал от Рида Аделехейтса Ротона.

Он создал монстров путем лишения любви и промывания мозгов, и эти монстры заставляли Джинхека чувствовать себя некомфортно до самого конца.

Он сыграл несколько раз, ожидая другого поворота во второй половине, но все закончилось жалко, и в конце концов вырвался вопрос: "Не слишком ли дрянной этот персонаж?"

"Как он стал главным боссом?"

Единственным выводом было то, что более 80% сотрудников игровой компании были либо безголовыми тупицами, либо они сошли с ума из-за частой сверхурочной работы и спроецировали генерального директора на финального босса.

Принцип Джинхека заключался в том, чтобы не играть в игру снова, какой бы шедевральной она ни была, если злодей непривлекателен.

Тем не менее, он играл в эту игру уже в пятый раз.

Это произошло потому, что другие злодеи были такими впечатляющими, за исключением этого жалкого финального босса.

"Они все жалкие".

Было слишком много персонажей, от которых разрывалось сердце, даже если не смотреть с точки зрения злодея.

Семь бедствий, вызванных башней, были особенно сильными.

Женщина-фехтовальщица, которая объединилась с абсолютным злом, чтобы быть признанной своим отцом.

Воин-орк, который дошел до крайности отчаяния из-за расовой дискриминации.

Рид использовал их темноту, чтобы превратить их в монстров.

Однако, если и существовало одно существо, то оно, несомненно, было самым жалким.

"Настоящий финальный босс".

Абсолютный монстр, созданный Ридом Аделехейтсом Ротоном, "Кодовое имя: Космо".

В сеттинге ей было 17 лет, и она была превращена в монстра после того, как Рид с 7 лет подвергался различным пыткам и промыванию мозгов.

Она появилась, разрубив голову Рида пополам, который не умирал до последнего момента и угрожал главному герою и его группе.

-Я убью вас. Я убью вас всех.

-Люди должны умереть. Орки, эльфы, гномы, гоблины! Все! Все! Я уничтожу все живое на поверхности!

-Наahahahaha!!!

Финальный босс, который маниакально смеялся тревожным женским голосом от начала до конца.

Джинхек сочувствовал финальному боссу.

Если бы он захватил башню Рида и прочитал записи, он мог бы мельком увидеть истории о Космо.

Абсолютный монстр, созданный злодеем Ридом Аделехейтсом Ротоном, и предполагаемый провал.

Он сочувствовал ей еще больше, потому что это была не ее собственная неудача, а неудача, намеренно созданная кем-то другим.

"Если бы я был злодеем, я мог бы сделать ее круче ..."

Девочка, которую неправильно воспитал не тот человек.

У нее был талант, но он завидовал ему, и в конце концов и Космо, и Рида постигла ужасная

участь.

Джинхеку не понравилась эта история.

Было неизбежно, что ему не понравятся такие вещи, которые оставляют затяжное сожаление.

"Вздых... давай просто поспим".

Джинхек вздохнул и выключил компьютер.

Пора было спать, так как была поздняя ночь.

* * *

"Хозяин башни..."

...

"Мастер Башни ним ~".

Шепчущий голос пощекотал Джинхека

Он пытается не обращать на это внимания, думая, что это голос из сна.

"Хозяин башни, уже утро..."

Голос становится яснее.

Понимая, что это не сон, Джинхек широко открывает глаза.

Повернув голову, он видит золотые змеиные глаза, пристально смотрящие на него.

"Тьфу!"

"У-у-у!"

Пораженный Джинхек пугает женщину рядом с ним.

В его квартире-студии неожиданно появилась женщина.

"Ч-кто ты такой!?"

"Д-да?! I'm Phoebe!"

"Нет, почему ты в моей комнате!?"

"Ах, э-э! Извините! Я приношу извинения за то, что вошел в вашу спальню без разрешения, хозяин Башни!"

Женщина опускается на колени и извиняется.

Мастер? Она называет меня мастером башни?

"Что происходит ...?"

Когда Джинхек говорит это, его взгляд расширяется.

То, что он видит, - это не его маленькая квартира-студия, в которой были письменный стол, кровать и компьютер стоимостью в аренду за пять месяцев.

В его комнате должна быть разбросана по полу одежда, которую он носил в течение двух дней.

Но то, что он видит сейчас, - это не его комната.

Комната размером с десять комнат Джинхека, с кроватью размером с его комнату и мраморным полом.

"Гостиничный номер?"

Это был номер в 5-звездочном отеле, в который его нога не ступала за всю его жизнь.

"Это розыгрыш скрытой камеры?"

Но это казалось притянутым за уши.

Обычные люди, не имеющие связей, редко попадают в подобные ситуации.

"Кроме того, эта планировка комнаты"... У меня такое чувство, что я где-то это уже видел ..."

Хотя пейзаж и не имел отношения к Джинхеку, он казался знакомым.

Дело было не только в комнате, на которую он сейчас смотрел.

"И женщина рядом со мной..."

Его беспокоили не одна и не две вещи.

Ее светлые волосы и золотистые змеиные глаза были вполне сносными.

Но когда к ее голове добавили пару рогов, похожих на инопланетные, она стала похожа на очень знакомую женщину в его представлении.

Несмотря на то, что я никогда не видел ее в реальности, даже ее взволнованное состояние показалось знакомым.

"Э-э, мне очень жаль, хозяин Башни. Я знаю, что ты устал за эти дни, но ты не просыпался, и я подумал, что твой утренний распорядок будет нарушен, поэтому мне пришлось взять на себя смелость войти в твою спальню, чтобы разбудить тебя. Я совершил тяжкий грех. Пожалуйста, не убивай меня! Прости!"

Обычно ее речь была медленной, но, когда она волновалась, она говорила быстро, как автомат.

Ее причудливый и робкий характер.

"Ее личность и внешность... Могло ли это быть ..."

Джинхек произнес имя, которое пришло ему на ум.

"Фиби Астерия Ротон"... верно?"

"Да! Да! Именно так! I'm Phoebe! Ах, мой язык..."

Она была так взволнована, что прикусила себе язык.

Ее имя было правильным, но Джинхек почувствовал, как по его спине пробежали мурашки.

"Что не так с моим голосом?"

Он думал, что его голос просто дрожит, но даже после неоднократного кашля голос не пришел в норму.

"Тот факт, что Фиби Астерия Ротон называет меня Мастером, означает..."

От слова, пришедшего на ум Джинхеку, у него по спине пробежали мурашки.

В спешке он встает и смотрится в зеркало.

Ни за что.

Этого не может быть.

Это невозможно!

"Это безумие ..."

Отражение в зеркале было именно таким, как подумал Джинхек.

Там стоял худший злодей, Рид Аделехейтс Ротон.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/59106/3993114>