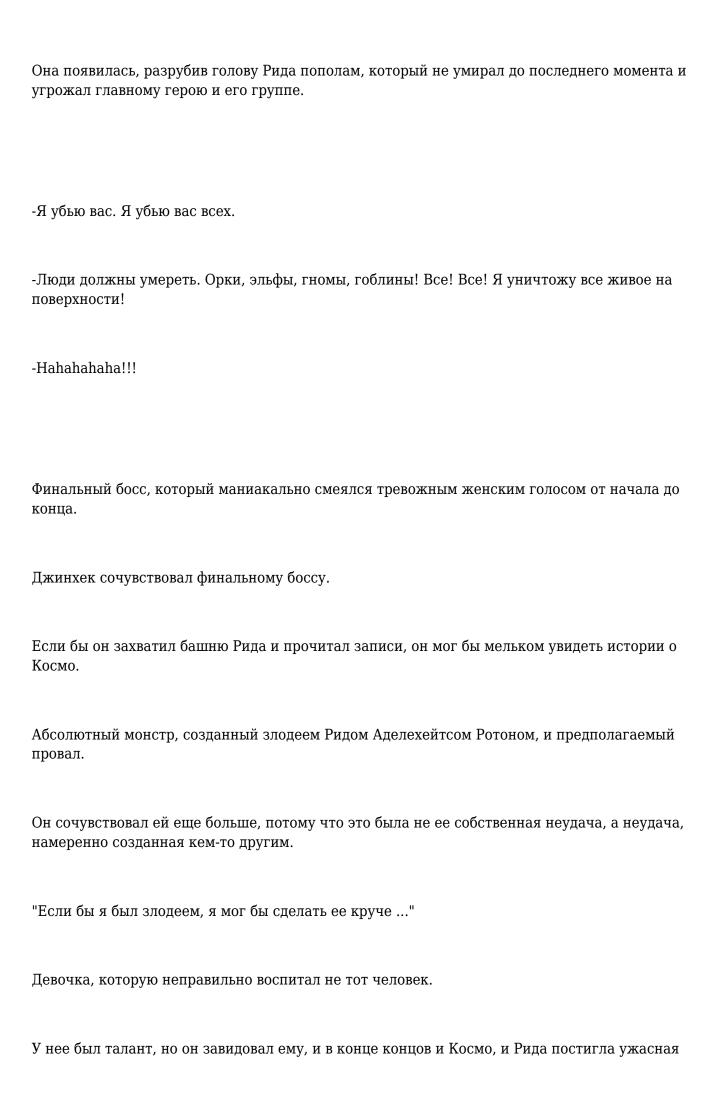
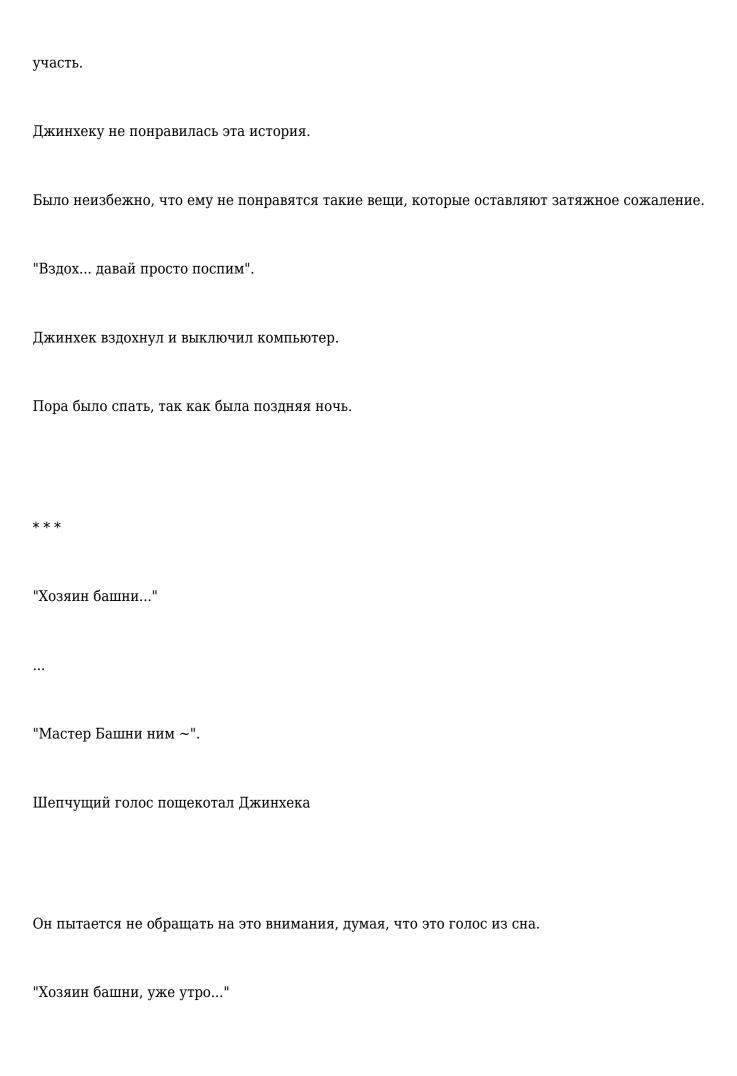
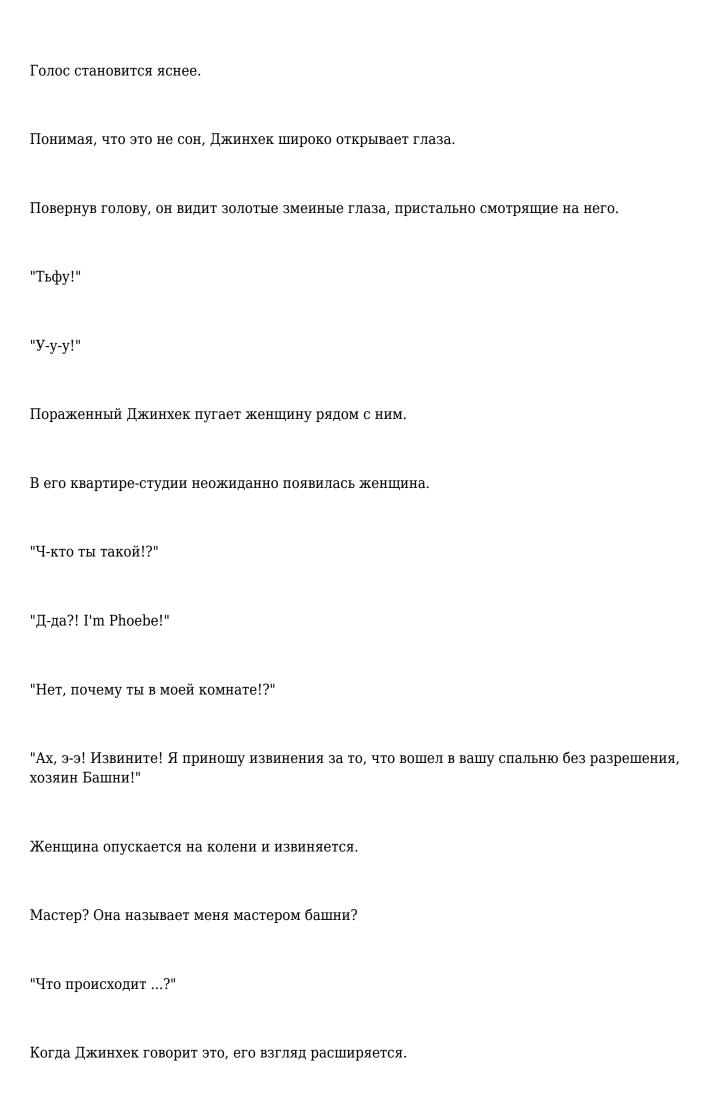
Играя в игру, большинство людей склонны полностью погружаться в главного героя.
Крутой главный герой и товарищи, которые доверяют ему и следуют за ним.
Приключение, полное энергии, в поисках луча света во тьме.
Финальные титры и чувство выполненного долга после победы над финальным боссом.
Однако погружение 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

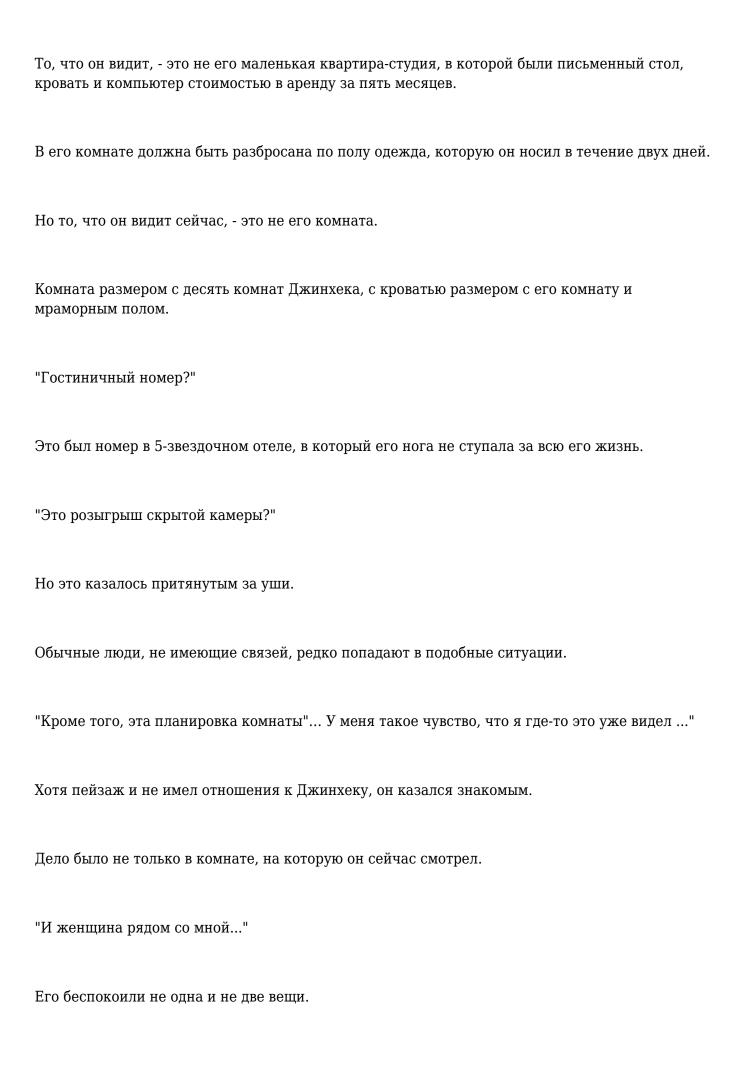
Вдохновитель семи катастроф, описанных в названии игры!
Также фальшивый финальный босс фэнтезийной игры, <Бедствие 7>!
Однако даже Джинхек, который любит злодеев, не мог не покачать головой при виде этого злодея.
Он был первым в истории дрянным персонажем, который заставил Джинхека, любившего злодеев, 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.









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