

— Бу... Ху... Почему ты так поступаешь с Люмином!!!

Я выла, пока мои глаза не опухли, и кричала на экран своего смартфона. Он теперь был покрыт моими слезами, это был 15-й случай смерти Люмина, за всё время, пока я играла в игру.

Мой любимый персонаж, Люмин Хадельф, был одной из целей "захвата" в женской отомэ-игре <Сага Арландаста>. <Сага Арландаста> - это настоящая фэнтезийная отоме-игра. Героиня, колдунья, отправляется в приключение, чтобы спасти королевство и испытать немного романтики со своим любимым человеком. Мне нравится концепция и RPG-система игры, она мне очень нравится...

Но проблема заключалась в моем любимом персонаже, Люмине.

В игре есть пять целей захвата, и когда Люмин не объединялся с героиней, он умирал. Даже когда он объединяется с героиней, это тоже не гарантирует ему безопасности. Один неверный выбор может привести его к смерти.

Было так много смертей, что мне захотелось ударить разработчика за шею и спросить, стоило ли вставлять столько плохих концовок в отомэ-игры с элементами RPG. Я собиралась закончить последний маршрут этой игры, который включает Люминса и может быть назван грандиозным финалом главного героя. Этот маршрут заставил меня задуматься.

Это грандиозный финал маршрута главного героя, Люмин не умрет, верно?

С этой надеждой я начала играть этот последний маршрут. Я была так рада, что Люминс был в безопасности до кульминации. Но он пожертвовал собой, когда появился финальный босс, дабы спасти героиню...

После его смерти я нажимала на экран, как сумасшедшая, и выиграла битву с финальным боссом. Все герои были счастливы и взволнованы. Но я чувствовала себя обделенной, потому что была так занята тем, что в моем мозгу происходили похороны моего любимого персонажа.

[Спасибо, что спасли меня, застрявшего в его теле.]

Вид экрана моего телефона начал меняться. Это как раскрытие тайны, стоящей за всем, что произошло до этого. В другой концовке правда, лежащая в основе истории, не была особо раскрыта, и это тоже не похоже на хороший конец. Возможно, внутри финального босса был запечатан бог. И теперь этот бог появился как настоящий герой, чтобы все исправить.

[Смотрю вы собрали все фрагменты желаний. Каково ваше желание?]

Должно быть, именно по этой причине игра заставляет игрока собирать предметы под названием "Фрагменты желаний". Когда вы закончите последний маршрут, бог спросит вас, и

на экране появится несколько вариантов. 'Пожалуйста, подари этому миру вечный мир!'. 'Мне не нужен Бог в этом мире, я буду жить дальше и сама решать свою судьбу'.

Но.

— Что я знала о мире во всем мире? Я ничего не знала.

Потирая опухшие глаза, я закричала:

— Спасите моего Люмина! Сделайте моего Люмина счастливыми!

После моего крика стало тихо. Теперь давайте посмотрим концовку...

Как только я попытался снова коснуться экрана, из смартфона вырвался ослепительный свет и распространился во всех направлениях.

— А-а-а-а, что это за свет?

В то же время я услышала этот голос.

[Ваше желание было услышано.]

Ты - директор игры. Когда я кивнула, огромное количество света начало заполнять мою комнату.

Он был слишком ярким, что я даже не могла видеть, что происходит. Свет был намного ярче, чем яркость моего смартфона, когда я включила его на максимум. Я плотно закрыл глаза.

<http://tl.rulate.ru/book/68754/1830350>