[Принцесса и дракон].

Американо-японская игра.

Из интервью люди узнали, что однажды один американец решил создать что-то вроде симулятора свиданий. Он был сильно вдохновлен японской игрой такого же типа.

Он уехал в Японию и заключил отличный контракт с директором известной тамошней студии. Директор влюбился в набросок предложения американца по созданию игры.

На разработку такой игры ушло пять долгих лет.

Большинство людей, работавших над игрой, скептически относились к успеху игры, но американец и японский директор были уверены.

И они оказались правы.

Игра имела огромный успех.

Миллионы и миллионы игр продавались каждый месяц.

Это было нечто историческое для такого рода игр.

Верно. Романтическая игра, где нужно гоняться за девушками, может показаться слишком банальной, но это было не все.

Помимо романтики были и другие теги.

Экшн, трагедия, Драма, Гор.

Это действительно была чрезвычайно жестокая игра.

Вам нужно было соблазнять девушек, но более того, вы должны были выжить.

Более тысячи различных сценариев, и лишь некоторые из них заканчивались счастливо.

Хардкорная игра, как сказали бы люди.

Видя успех игры, дуэт создателей решил создать продолжение, которое оказалось не менее успешным, чем первая игра.

По состоянию на 2022 год вышло три игры.

Я до сих пор помню, как вместе с Эферой смотрел опрос популярности самого ненавистного персонажа трилогии.

Эдвард Фалькрона занял третье место.

А в опросе о самом опасном персонаже трилогии.

Эдвард Фалькрона занял первое место.

Он был [Главным антагонистом] [Первой игры].

[Главный антагонист] [Второй игры].

Он умирает в конце второй игры, но на него оказывают влияние и в [Третьей игре].

Я посмотрел на свое отражение в зеркале.

В прошлой жизни я был слишком худым, но сейчас я слишком толстый.

У меня также были знаменитые седые волосы семьи Фалькрона. Мои янтарные глаза были унаследованы от моей покойной матери.

Да, я поняла, что это не сон, и приняла это, хотя и не хотела.

Тот парень что-то сделал со мной, и я оказался в той игре.

В качестве самого плохого персонажа.

Я огляделась вокруг себя.

Это была моя комната.

Когда я спросил у горничной, она испуганно указала на мою комнату, на втором этаже. Не удивительно, что меня ненавидели и в моем собственном особняке.

Никогда еще я не получала столько ненавистных взглядов в свой адрес. Сначала я чувствовала себя очень неловко, но теперь я немного привыкла к этому.

Из того, что я узнал в игре, я приставал ко всем горничным в особняке по крайней мере один раз и чуть не напал на них. Если бы не Элона, я бы напал на каждую девушку в этом особняке из похоти.

Я стиснул зубы.

Почему он не послал меня в теле главного героя?! Или случайного моба?!

Я никому не нравлюсь в этом гребаном мире!

Хотя, по правде говоря, мне все равно.

Успокоившись, я сел на кровать.

Кровать провалилась и скрипнула, когда я сел.

Не обращая внимания на это, я огляделся.

Это была огромная комната.

Как и ожидалось, комната наследника герцога.

Динг!

Передо мной появился экран.

Неважно.

Я больше не удивлялся, поэтому ткнул в него пальцем.

[Эдвард Фалькрона]

[3-е вознесение]

[Родослованя Фалькорна]

[Обаяние: 0,5]

[Точки привязанности: 0]

—Эй, ублюдок.

— …

—Отвечай!

[Ведущий?]

—Заткнись! Что это значит, шарм 0,5?!

сердито крикнул я.

Здесь не было таких показателей, как ловкость или сила, поскольку сила в игре определялась [Вознесением]. В настоящее время я достиг Третьего Вознесения, что было хорошо, но почему, черт возьми, здесь были показатели обаяния?!

В игре не было ничего подобного!

[Это значит, что у вас 0,5 в очаровании.]

—Я знаю это, но каков средний показатель?

спросил я, сдерживая дыхание.

Раз уж он привел меня в этот дерьмовый мир в качестве дерьмового персонажа, он мог хотя бы дать мне красивое лицо, верно?

Я не мог сказать, красивое ли у меня лицо, поскольку мне нравились девушки!

То есть, я могу сказать, что девушка красива, но не красив мужчина.

Это ведь не странно, правда? Это нормально, да.

—Эй.

[По моим данным, среднее значение - 20].

—Пошел ты.

[Я не могу принимать гостей, у меня нет…]

—Заткнись.

Я прервал этот назойливый ИИ, прежде чем потерял самообладание.

—Тогда, тот парень, который послал тебя ко мне?—

спросил я, прежде чем лечь на кровать.

[Да, Эдвард.]

—Зови меня хозяином.

[Нет.]

—Я не Эдвард, я Ныр.

[Больше нет.]

—Я убью тебя.

[Не можешь.]

—Почему тот парень послал тебя ко мне?

Я спросил.

[Чтобы помочь тебе.]

—Помочь мне?

я усмехнулся.

—Этот ублюдок послал меня в самую опасную романтическую игру на свете в теле чертова главного антагониста!

Я ударил кулаком по экрану, но моя рука просто прошла сквозь него.

[Эдвард. Ты помнишь, что он сказал?]

Я отвернул лицо.

Он сказал, что Эфера не может быть возвращена на Землю. Значит ли это, что он может сделать это в этом мире?

Мне это казалось просто абсурдным.

Оживить мертвого было невозможно, так я думал до сих пор.

Однако теперь у меня появились сомнения, поскольку я буквально перенесся в другой мир и обладал чужим телом.

Как бы то ни было, я уже оплакивал ее.

Когда я встретил ее брата, Эмрика, я вел себя холодно, потому что хотел, чтобы он жил дальше и перестал винить себя.

—Что мне здесь делать?

[Ты хочешь умереть, Эдвард?]

—Нет. Больше нет. Я имею в виду, что нахожусь в фантастическом мире, так что я должен немного насладиться им. Я заслужил это.

Я сказал с улыбкой.

Я имею в виду, кто бы не заслужил?

Жить в игре, в которую ты играл часами?

—Итак, давайте начнем.

Я поднял свое тело - или попытался поднять свое огромное тело.

Черт!

[Тебе нужно заниматься спортом, Эдвард].

—Вода мокрая.

[Смотря в каком состоянии]

—Ты действительно робот?

спросил я серьезно.

Судя по тому, как он говорил, он действительно был похож на человека.

[Да. Я был создан...]

—Кем?

[Моим хозяином.]

Значит, он не хочет говорить мне, кто его хозяин?

-Тук! -Тук!

—Выходите!

Голос, доносящийся снаружи моей комнаты, прервал нас.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

http://tl.rulate.ru/book/86982/2788698