

— Неужели это конец...?

Герой победил короля демонов, и в мире восстановился мир.

Конец.

— Неужели это конец...?!

Я не смог сдержать гнев и хлопнул кулаком по столу.

Мышь улетела, но меня это уже не так сильно волновало.

— Нет, мы должны хотя бы собрать рисовые пирожки. А что, если мы вот так просто покончим с этим?!

'Фантазия тьмы'.

Как следует из названия, это игра в жанре темного фэнтези.

Это известная игра, проданная миллионными тиражами по всему миру.

И это была игра, в которую я влюбился, отшлифовав сотни часов за полгода.

Пока 30 минут назад.

— Черт. Почему я влюбился в эту игру...

Мрачная атмосфера средневековья.

Красивые персонажи и высокая степень свободы кастомизации.

Высококачественная графика и достойные красивые фоны.

И убийственный уровень сложности, который заставляет забыть обо всем этом.

Давненько я не думал, что вышла игра, на которую напал мой вкус.

Я ждал ее с таким нетерпением, что забронировал столик еще до выхода игры.

Как только она вышла, я отложил все игры и бросился к 'Фантазии тьмы'.

[Победи короля демонов. Отомсти за свою семью]

Пролог неплох. История о том, как герой собирает союзников и становится сильнее, чтобы убить короля демонов ради мести.

В нем много клише, но это, пожалуй, самый классический сюжет.

Но вступление игры - это лишь маска, скрывающая суть игры.

— А что, если я все равно умру от мобов?

Умер после того, как был оставлен мобами, приползшими в комнату с боссом.

Я попал в ловушку, выскочившую из ниоткуда, и умер.

Его ударил в спину NPC, появившийся без двойного следа, и он умер.

Уровень сложности - тоже проблема, но это уровень, который намеренно сделан абсурдным. Даже если это неприятно, есть закон.

После бесчисленного количества игр было больше, чем пара случаев, когда я чуть не сломал клавиатуру, потому что был очень зол.

Наконец, возникла самая серьезная проблема.

Несмотря на то, что игра была официально выпущена, в ней не было концовки.

Убивая короля демонов, он не мог ни встретиться с ним, ни победить его.

Он был выпущен после того, как понял, что достиг Четырех Небесных Королей.

Когда правда стала известна, в обществе начались волнения.

Люди, игравшие до конца, стали ругать концовку все разом.

В итоге компания-производитель игры заявила, что добавит концовку в одном из обновлений позже.

До этого момента я был терпелив.

Несмотря на непредсказуемость ожидания, я заставлял себя играть в игру и ждать обновления.

Несмотря на то, что я был привязан к персонажу, которого создал сам, я заставлял себя продолжать игру.

Прошло полгода с момента выхода игры. Наконец, вышло дополнительное обновление.

Причем обновление продавалось как DLC.

Конечно, общественное мнение взорвалось.

Даже концовка, сделанная таким образом, была до смешного бесполезной.

— Мир стал более мирным.

Королевство пало, и погибло бесчисленное множество людей.

Хорошие люди умирают без причины, а плохие продолжают жить.

Я не знаю, почему Король Демонов вторгается в мир людей. Я просто хочу править миром.

Я даже не знал, что делает богиня. Она просто стала воздухом.

Эпизод, который закончился, так и не сумев восстановить двойную дорожку.

Вопрос остается без ответа и остается в качестве Макгаффина.

Настройки и текст, который я не знаю зачем.

Все так же необоснован и грязен.

Спустя долгое время игровые рецензенты и общественность объединились и оставили плохую рецензию.

Не зря же сообщество каждый день получало по гарпуну.

Компания-производитель игры заявила, что после DLC обновлений больше не будет, то ли потому, что они ругаются, то ли просто раскрепостились.

В итоге я тоже отказался от игры.

Однако, говорят, что раунд-плей был добавлен бесплатно, чтобы посмотреть, есть ли совесть.

Говорят, что 2-й тур отличается от 1-го и добавлены изменения.

Но интерес, который уже успел остыть, не вернулся.

Если бы я это повторил, то это был бы нищий финал.

В итоге я не смог одолеть текущий хит и нашел другую игру.

После этого я не прикасался к "Фантазии тьмы" больше года.

Возможно, и сейчас он тихо спит в углу моей комнаты.

Если бы только я мог вернуться в то время.

Я бы играл до 2-го тура, что бы я ни делал.

Кто бы мог знать, что я сам загляну в эту игру?

Я ничего не могу сделать без своего хозяина.

Он создал меня, и единственная причина моего существования - это выполнение его приказов.

Вы должны жить, выполняя все команды, которые дает вам ваш хозяин.

В этом единственная радость, спасение и благословение. Это причина моего существования.

Хозяин дал тебе приказ.

Спаси мир и убей короля демонов.

Я была готов бродить по миру, выполняя его приказы и убивая чудовищ.

Я взяла в руки оружие, которое выбрал мастер, и носила только то снаряжение, которое он выбрал.

Я встречалась только с теми людьми, которых он назначал, и получал вознаграждение только в том размере, в каком хотел владелец.

Это было похоже на пророчество. Если выполнять приказы хозяина, то можно победить даже самых сильных монстров.

Иногда я терпела поражение в бою, но в конце концов даже Король Демонов падал к моим ногам.

Я всегда была счастлива. Каждый день, ожидая голоса хозяина, его сердце трепетало.

Он всегда заботился обо мне, думал обо мне и отдавал приказы только для меня.

Я отличалась от других людей.

Те, кто может, получают благословение Владыки, а остальные - простолюдины.

После того как приключение закончилось и Король Демонов был повержен, он стал героем мира.

Он не раскрыл своего существования, поэтому вся слава досталась мне.

Я просто выполняла приказы. Хотя я ничего не сделала.

Только меня запомнили как героя.

Что за человек этот хозяин? Как он следит?

Почему из стольких людей ты благословляешь только меня?

У меня было столько вопросов, но я даже не мог их задать.

Я хотела хоть раз увидеть его лицо, но не имела права даже открыть рот.

Я просто кукла, которая слушает голос хозяина и действует.

Тем не менее, я была счастлив. Мне хотелось прожить всю оставшуюся жизнь, не задумываясь, следуя его словам.

Мой хозяин всегда верил, что будет рядом со мной.

Но мой хозяин бросил меня.

Ты покинул меня.

267 Через несколько дней после моего рождения у моего хозяина я впервые не услышала его голоса. Голос, который я слышала каждый день, не был услышан.

Я не могла оставаться в здравом уме весь день.

Оглядываясь на прошлое. Я постоянно задавалась вопросом, не сделала ли я что-то не так. Но я не могла найти ответа.

Я задалась вопросом, не сердится ли он на меня, и как только эта мысль посетила меня, я не смогла сдержать слез. В тот день я даже не смогла спокойно уснуть.

К счастью, на следующий день голос раздался снова.

Но с тех пор все чаще и чаще случаются дни, когда голос хозяина не слышен. День. Два дня. Позже количество дней без голоса увеличилось до трех дней.

В ожидании хозяина я каждый день жила с тревогой.

Понизит ли хозяин голос сегодня?

Посмотрит ли на меня завтра?

Стала ли я теперь бесполезна для хозяина?

Каждый раз я искренне молилась.

— Пожалуйста, посмотри на меня. Пожалуйста, отдай приказ. Все, что угодно. Пожалуйста, не оставляйте меня одну...

Но в конце концов голос хозяина исчез.

Прошла неделя, прошел целый месяц. А голоса все не было слышно.

Прошел месяц, два месяца, а я так ничего и не поняла.

Он покинул меня.

С того дня, как этот факт пришел мне в голову, я лежала в постели и каждый день плакала.

Через три месяца я встала с постели. Впервые я двигалась без приказа хозяина.

Я смотрела на мир через окно. Теперь я стала обычным человеком, таким же, как они.

Для меня больше не было смысла жить.

Я подумывала о том, чтобы покончить с собой.

Но, может быть, хозяин когда-нибудь вернется. Неведомое одиночество охватило меня.

Прошло четыре месяца. Все это время я сидела дома и постоянно думала о нем.

Почему он оставил меня?

Неужели из-за того, что я не выполнила команду?

Совершила большую ошибку против него, сама того не осознавая?

Или.

Если нет.

Нет ли у него больше причин смотреть на меня?

Я хотела снова услышать его голос.

Я хотела получить еще один шанс от хозяина.

Прошло полгода. Впервые я вышла из дома одна.

У дома я встретила коллегу по имени Сирена. Она посмотрела на меня и удивилась. Она сказала, что очень волнуется, потому что я полгода не выходила из дома.

Я убила ее.

Я разрубила ее тело длинным мечом. Она упала, не проронив ни слова.

Я слышала крики вокруг себя. Это была старушка, которая держала цветочный магазин. Убила и ее.

С тех пор я скитаюсь по миру, убивая людей.

Убила всех в деревне. Все они были превращены в руины.

Также она убила всех людей, которых спасла во время скитаний по миру.

Убила всех людей в столице и разрушила королевство.

Также убила всех своих коллег.

Мир, как и прежде, погрузился в хаос.

Теперь у меня появилась причина увидеть его снова.

Я ждала и верила, что Господь даст мне благословение на спасение мира.

Но голос так и не был услышан.

Но я не сдавалась. Это убивало все больше людей и приводило мир в хаос.

Но голос по-прежнему не был услышан.

Хозяин.

Почему ты оставил меня?

Как, черт возьми, ты собираешься снова смотреть на меня?

Как долго ты собираешься оставлять меня в таком состоянии?

Неужели мне суждено никогда не встретиться со своим хозяином?

Неужели я даже не имею права снова услышать голос хозяина?

Пожалуйста, ответь.

<http://tl.rulate.ru/book/95599/3268039>