

Богатая семья приняла сироту, внебрачную дочь в семью.

Звучит довольно романтично. Даже очень, если эта сирота — девочка.

Она была бы Золушкой, если бы это было в романе или дораме.

Вот только реальность отличается.

Моя мама умерла, а я подверглась издевательствам со сторон двух старших братьев, внезапно появившихся перед закатом моей мирной жизни.

Мне было наплевать на их пренебрежение мной и брань в мою сторону.

Их издевательства с моей едой и кровом были нормой. Также, они сделали мою школьную жизнь несчастной, превратив меня в «грушу для битья №1».

Всё потому, что мой второй брат был не сильно старше меня и провёл со мной ещё год в школе.

А после его выпуска издевательства стали ещё хуже.

После смерти мачехи, жены их отца от болезни, семья погрузилась в беспросветный мрак. Это случилось ещё до того, как я родилась.

Несмотря на это, эти больные на голову люди обвиняли во всём маленькую меня, как будто это я убила их мачеху.

Они плохо относились ко мне, а я не могла понять почему.

Думала, что это я наслала на их мачеху смертельную болезнь.

Меня, ребёнка, считали хуже нищего, живущего в чужом доме.

Я бы предпочла вернуться в то время, когда я ещё жила вместе с мамой в тесной комнатке.

Моя фигура стала заметно худее, а количество ран, шрамов и синяков росло так, словно заменяли мою потерю веса.

Человек, которого я называю своим отцом, привёл меня в этот дом, но он совершенно не заботился обо мне.

«Зачем ты привёл меня сюда, если собирался так со мной обращаться? Просто отправил бы меня в детдом».

Однако мои жалобы ни на кого не повлияли.

Лучше бы отказаться от меня, жившей под опекой моего единственного родителя.

Я бы пожалела, если бы просила любви у тех людей, относившихся ко мне хуже, чем к животному.

У меня не было денег. Не было места, где я бы могла остановиться, если бы ушла из дома. Так

что я продолжала учиться, пока не выпустилась.

Это позволило мне поступить в престижный университет.

Я делала это, не для того, чтобы получить признание от сводных братьев и так называемого отца, а для того, чтобы сбежать из того адского дома.

В тот день, когда объявили поступивших студентов, я впервые в жизни, едва переступив порог дома, побежала к отцу с счастливой улыбкой на лице.

— Отец! Смотри! Я прошла! Прошла!

— Для начала, назови мне причину, по которой ты пришла ко мне.

Даже не было сказано ни одного похвального слова мне, чтобы обрадовать меня.

Но меня это не заботило. Я пришла к нему не за поздравлениями.

— Подпиши это, чтобы я смогла жить одна! Я хочу оправдать мои ожидания, пока живу рядом с университетом. Ты же можешь сделать это для меня, верно?

Отец нахмурился, словно это была неожиданная для него просьба.

Но разве для них это не выгодно?

Ребенок, которого они ненавидят, сам сообщает им, что хочет уйти. Разве это не должно их осчастливить?

— Ладно. Я это устрою.

План «побега» прошёл гладко.

Однако отец сделал глупость. Он оставил эту работу старшему брату, который готовился руководить семьёй, как наследник.

Из-за этого теперь я вынуждена жить в наполовину ушедшем под землю помещении, пыльном и заплесневелом. Но всё было хорошо.

После того как я покинула адский дом, моя жизнь стала прекрасной.

Я благополучно забыла депрессивные времена средней и старшей школы, и завела себе много друзей.

Благодаря этому, я получила возможность узнать о той игре.

— Игра «Любовь аристократки»? Звучит по-детски.

Это была чудовищно популярная игра среди моих друзей.

Уже из иллюстраций и названия можно было сделать кое-какие выводы об этой игре.

Мне не особо хотелось играть в неё, но эта игра была очень популярна в университете. Не желая выбиваться из коллектива, я скачала её только чтобы попробовать и быть в теме.

И этот день случайно выпал на мой выходной.

В игре было два режима. Обычный и сложный.

— Обычный.

Недолго думая, я нажала на обычный режим. Я собиралась пролистать пролог и пойти спать.

Игра открылась и началось воспроизведение пролога. Пролог представлял всех персонажей в игре.

[Единственная дочь герцогской семьи, потерявшиеся из-за несчастного случая, возвращается домой и возвращает свой статус леди дома Эккарт].

Пролог начинается с выхода на сцену невинной и аккуратной главной героини под светлую, яркую и веселую фоновую музыку.

Отталкиваясь от красивых, качественно прорисованных иллюстраций, я предполагала, что в игре нет ничего необычного.

Неоднократное протыкание стрелами амура нежных сердечек мужских персонажей для поднятия их интереса.

И в то же время ликвидация злодеев, накопление богатств и получение известности.

В конце ты получаешь признание в любви от мужского персонажа с самым высоким интересом.

— Оу. Это довольно интересно.

Игра с сентиментальным названием, которая казалась детской, была действительно очень увлекательной. Подробный, изящно спланированный сюжет. Множество проблем, которые не дадут тебе заскучать. И супер современная игровая система.

Было видно, что иллюстратор вложил душу в свои рисунки, поэтому я полностью погрузилась в игру.

К тому же история игры была похожа на мою жизнь, так что у меня была еще одна причина заинтересоваться ею.

Среди мужских персонажей были два старших брата главой героини.

В основном, события происходили на фоне особняка герцога.

Два брата главной героини появились неизвестно откуда и нарушили её покой, даже не поприветствовав её.

«Это похоже на то, через что я прошла».

Но даже так, отношение ко мне и отношение братьев к главной героине было как небо и земля.

Они сожалели, что беспокоили свою сестру и протагонистка понемногу завоёвывала их сердца. Для меня этого было достаточно, чтобы полностью погрузиться в игру.

Я, ещё недавно собиралась просто пролистать пролог, теперь не могла оторваться от игры.

Дойти до финала было легко, несмотря на то, что это было моим первым опытом в подобной игре.

Согласна, что это было интересно, но это слишком легко, даже для новичка, как я.

С самого начала интерес всех мужских персонажей к главной героине равнялся 30%.

Этот режим должен называться легким, а не обычным.

Уже через три часа, мне удалось увидеть концовку с каждым мужским персонажем.

Затем на экране появилось окно с надписью «Скрытый конец» с рисунком замка на нём.

— Хах, сто тысяч вон? (1) Seriously? Почему так дорого?

Чтобы увидеть скрытый конец, нужно было заплатить огромную сумму денег или пройти ветку каждого персонажа в сложном режиме.

— Черт... Уже полночь.

Я подумала о парах, которые должны быть завтра. Но я ненадолго...

— А, плевать! Я пройду её до конца!

Я вела себя безрассудно, думая, что я так легко пройду игру. Обычно я бы никогда того не сделала бы.

Я взволнованно нажала на сложный режим. На этот раз начался другой видео-пролог, с грандиозной фоновой музыкой.

— Ой. Героиня изменилась.

Я не ожидала, что в этом режиме будет другая героиня.

Это была злодейка из обычного режима, фальшивая «леди из герцогского дома».

Сюжет начинается до появления главной героини из обычного режима, так что, сюжет ощущался так, словно это была совсем другая игра.

— Может быть, поэтому игра так популярна.

Детальная иллюстрация главной героини сложного режима появилась на моем экране, прогнав остатки сонливости.

Уникальная система этой игры не была похожа ни на одну другую. Это усиливало мой интерес к этому приложению.

Сейчас, злодейка которая была сущим злом по сравнению с ангелоподобной главной героиней, завоевывала мужские сердца.

Из-за этого я почувствовала необъяснимое волнение и восторг.

Я приступила к основной истории в сложном режиме. Из-за того что я завершила все руты (2) в обычном режиме, я была чрезвычайно уверена в себе.

Хотя этот режим назывался сложным, я ожидала что выбор правильного варианта будет лишь немного труднее.

Как же я тогда ошибалась...

— Аргх! Угх! Почему я снова умерла?!

Сложный режим был исключительно тяжелым.

Главной героиней была злодейка из обычного режима. Поэтому, повышать интерес персонажей было чертовски тяжело.

И это еще не все.

После одной малюсенькой ошибки, с таким трудом поднятый интерес опустился до минимального и игра закончилась.

И это не просто «конец игры», а очень зловещая смерть злодейки.

— Почему это так экстремально.

Иллюстрация также была очень реалистичной и жуткой.

Сцена, на которой кронпринц перерезает горло злодейке, заставила меня нахмуриться.

— Что за безумная игра...

Несколько раз я умирала из-за искреннего ответа в сложном режиме. Я была разочарована этой ужасной системой.

О чем думал автор, создавая такую сложность?

Я умирала так много раз, что начала испытывать стресс, продолжая играть.

— Пожалуйста, позволь мне выжить хотя бы раз, пожалуйста!

Моей первоначальной целью было разблокировать «Скрытый конец», но я уже давно забыла об этом.

Я должна увидеть, как эта бедная, несчастная злодейка не умрёт, а будет жить счастливо, по крайней мере с одним из мужских персонажей.

«В чём виновата злодейка? Если говорить начистоту, то это автор сделал её злодейкой!».

В отличие от героини из обычного режима, которая получала всеобщую любовь, независимо от того какой выбор я делала, над злодейкой только издевались, независимо от того, сколько любви она просила, это напомнило мне о моей жизни.

— Я увижу хороший конец, несмотря ни на что.

Меня снова убили из-за старших сводных братьев. Звуки скрипа моих зубов были слышны по всей комнате.

Не помню, сколько уже раз я умирала.

Мои руки сжимающие телефон, дрожали.

Думаю, я слишком эмоционально к этому отнеслась, но я просто не могла остановить свои пальцы, раз за разом нажимающие кнопку сброса.

И я начинала все заново.

Выбирала ответы, медленно повышала интерес и зарабатывала известность, очарование и деньги, чтобы открыть новый рут.

— Аргх! Почему? Почему?!

Но снова и снова умирала.

Я была раздражена до такой степени, что начала думать о покупке интереса за деньги.

Если целью автора было заставить игроков платить за проклятый интерес, то у него это прекрасно получалось.

Я человек, который, как никто другой ценит деньги, захотела потратиться.

Я не потратила все свои сбережения, но всю ночь горела желанием увидеть концовку хотя бы с одним персонажем.

Умереть и начать с начала.

Снова умереть и начать с начала.

Умереть.

Умереть.

И снова умереть.

Я умирала до рассвета.

Но до сих пор не увидела ни одну концовку.

— Черт... Опять...

Я собиралась вновь нажать на кнопку сброса, но потеряла сознание с телефоном в руке.

А когда открыла глаза.

— Пенелопа Эккарт.

Произнёс мужчина с белой шкалой и светящимся словом, гласящим [Интерес 0%] над головой.

— На какое-то время, мы лишаем тебя права называться «Эккарт».

Я была злодейкой игры, которую так не прошла до конца.

-----

1) Воны — корейская валюта денег.

2) Рут — сюжетная ветка персонажа, любовный маршрут. Обозначает ветку развития сюжета, ведущую только к одному определённом персонажу.

Данную новеллу сейчас редактирует новый редактор, если нашли ошибку в тексте, пожалуйста выделите один-несколько абзацев. Вбивайте в поисковик переводчиков «Polina\_Velieva». и отправьте сообщение с ошибками.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/96847/639771>