

Глава 1. Перерожденная принцесса думает о себе

Я, Розмари фон Верфальд, принцесса Королевства Небель. И я сохранила воспоминания о своей прошлой жизни.

Другими словами я реинкарнировалась с воспоминаниями о прошлой жизни. Мда.

Не думаю, что стоит вдаваться в подробности того времени, так что просто скажу - меня сбил грузовик-сан, а когда я очнулась, то поняла, что была младенцем.

Эй, это что, романтическая новелла?

Прошло три года. Я росла здоровым и счастливым ребенком. Но кое-что всё же заставило меня задуматься. Название моего королевства, имя моего отца, мое собственное имя. Они кажутся мне такими знакомыми.

Думаю, что уже слышала их прежде. Я размышляла над этим снова и снова, пока меня вдруг не осенило. Это же Отомэ-игра!

Серьезно, это точно не любовная новелла?

То же самое королевство. Тот же мир. И "Любовные цели" - группа юношей, с теми же именами и лицами. А мое имя было точно таким же, как у соперницы Главной Героини.

- Отстой, - невольно пробормотала я и глубоко вздохнула.

Я была очень рада, что мои служанки не видят меня сейчас. Хмурый трехлетний ребенок, уставившийся в никуда - довольно странное зрелище.

Меня вовсе не радовал тот факт, что это был игровой мир. На самом деле я была страшно раздосадована.

Причина проста - это была дерьмовая игра.

Если не ошибаюсь, она называлась "Добро пожаловать на Другую Сторону Мира".

По сюжету обычную старшеклассницу призывают в фэнтезийный мир, где она становится Легендарной Жрицей. Ее цель - победить Темного Лорда, дабы воцарился мир во всём мире.

История стара как мир, так что тут и комментировать нечего.

Но такое я еще смогла бы стерпеть. Меня не волнует, что мир - точная копия другой игры.

Проблема была в персонажах.

В названии игры не просто так говорится о "Другой Стороне Мира", это значит, что все "любовные цели" имеют скрытую сторону - второе дно.

Принц был сисконщиком. Дворянин - нарциссом. Рыцарь - мазохистом. Волшебник - некрофилом. Ассасин и вовсе был геем. Да и Жрец, который призвал Жрицу в этот мир и должен был стать естественным врагом Темного Лорда, был яндере со страстью к разрушениям.

Сразу видно, что разработчики пытались выделиться. Обычный человек, открыв для себя эту "Другую Сторону", должен поддаться инстинктам и валить отсюда как можно скорее, делая вид, что он ничего из этого не видел.

Первой моей "любовой целью" был Дворянин, но после того, как я узнала его истинную натуру, я быстро потеряла энтузиазм. Героиня, видимо, действительно была ангелом, раз согласилась выслушать проблемы этого идиота. Либо у нее на роду было написано стать зрителем.

Наполненная жгучим желанием вернуть игру обратно в магазин как можно скорее, я прошла его рут до конца. И в тот момент, когда он увидел Героиню в свадебном платье, этот самовлюбленный болван лишь сказал: "Как красиво... Я отражаюсь в твоих глазах". Я бросила геймпад на пол.

Эй там! Сценарист! Ты совсем debil?

Именно в тот момент, когда все ожидают сладенького хэппи энда, ты просто делаешь затемнение экрана под аккомпанемент этих убогих слов? Жуть. Вы только что одной строчкой превратили всё произведение в фарс.

К сожалению, остальные парни оказались не лучше, так что никакого удовольствия от игры я не получила. Вместо ожидаемого восторга и романтического настроения, под конец игры вы ощутите лишь желание убивать. Я чувствовала себя так словно прохожу стресс-тест.

И я была не одинока в своих суждениях, другие игроки испытывали те же самые эмоции.

И всё же люди не бросали эту игру и проходили до конца. Ведь за ослепительной внешностью "любовных целей" скрывались те, кто приносил в этот мир радость - второстепенные персонажи.

К сожалению, Героиня не могла сблизиться с ними, так как они не были задуманы как "цели". У некоторых даже имен-то не было. Но по какой-то непонятной причине именно они составляли полный набор "нормальных любовных целей".

Но самое главное то, что все второстепенные персонажи были действительно хорошо прописанными личностями.

Клянусь, это правда.

Первый Принц был умен и рассудителен. Дядя самовлюбленного Дворянина был добрым и нежным. Командир Королевских Рыцарей - заботливый, красивый парень. Соперник Волшебника-трупоедца был страстным трудоголиком. Продавщица из ресторана Ассасина, появившаяся после того, как он сменил профессию, была феминисткой, которая могла очаровать любую девушку. И, наконец, старшая сестра Жреца была красивой женщиной, любящей заботиться о других.

Как, черт возьми, такое получилось?!

Мне бы очень хотелось на часок-другой устроить допрос с пристрастием команде разработчиков. Почему ваши второстепенные персонажи на голову выше, чем "любовные цели"?!

Причина, по которой я упорно продолжала идти вперед, заключалась именно в них. Возможно, если я пройду руты всех главных героев, то смогу открыть путь и для второстепенных персонажей? Это был мой лучик надежды в этом темном царстве.

Но всё было бесполезно. Мне не удалось ничего разблокировать, потому что там никогда и не было никаких блокировок.

Правда, даже получив такой удар под дых, я выстояла, хотя отчаяние и разрывало мою душу. Должен же быть в этой игре ну хоть один секретный персонаж!

В интернете я узнала, что многие, как и я, надеялись разблокировать Командира Королевских Рыцарей, моего любимчика. За возможность увидеть его улыбку я бы прошла сквозь адские муки!

Я выстояла... но Бог и команда разработчиков предали меня.

Когда счетчик в углу экрана показал, что я открыла 100% сцен, я зарыдала.

Сбор всех воспоминаний не дал мне вообще ничего. И только сейчас я осознала, сколько же времени потратила впустую на эту игру.

Словами не передать, какое опустошение я почувствовала в этот момент. Что ты со мной сделала, игра?

Для справки, из всех возможных концовок в игре самым популярным был Нормальный Конец.

Героиня так и не смогла сблизиться ни с одним из главных персонажей, и мир во всём мире так и не настал. Наполненная безысходностью, она вернулась в свой мир. Если вам интересно, почему эта депрессивная концовка так популярна, то... только потому, что там показан Он. Командир Королевских Рыцарей.

В то время как героиня плачет из-за своей беспомощности, он нежно гладит ее по голове и говорит: "Это не Ваша вина. Постарайтесь найти свое счастье там".

Не заставляй меня влюбляться в тебя еще больше!

Знаете, сколько раз я кричала Героине: "Не возвращайся!", когда она шла домой с этим неизменным оправдывающимся выражением лица?

Ладно, пора возвращаться к нашим баранам. Если предположить, что я действительно переродилась в мире этой дерьмовой игры, то проблемы неизбежны.

Если я хочу жить в мире и спокойствии, то мне нужно сломать кучу флагов.

Из шести парней, от которых проблем больше, чем пользы, мне нужно выбрать одного и постараться сломать все его флаги. Господи, какая же это головная боль, но... Разве у меня есть выбор?

- ...

Я еще раз вздохнула.

- Я смогу это сделать! - решительно заявила я.

Ради своего будущего! Ради встречи с моим любимым Командиром Королевских Рыцарей!

<http://tl.rulate.ru/book/3279/60336>