Переродившаяся принцесса думает про себя.

Я, Розмари фон Велмидделфарт, урождённая первая Принцесса Королевства Небель. Я уже жила однажды, и я сохранила воспоминания из прошлой жизни

Другими словами, я реинкарнировала с воспоминаниями о другой жизни. Ага.

Я не думаю, что нужно упоминать мелкие детали из того времени, так что я просто скажу, что попала в ДТП и отрубилась. Когда я очнулась, я стала ребёнком.

Эй, это что, Лайт-новелла?

Я росла здоровым ребёнком, и довольно быстро достигла возраста трёх лет. Когда я, наконец, узнала название моего королевства, имена моего отца и моё собственное, я склонила голову в замешательстве.

Ощущение, как будто я слышала их все прежде. Чем больше я размышляла над этим, тем больше воспоминаний возвращалось ко мне. Вся обстановка этого мира из отоме-игры!

Серьезно, это Лайт-новелла?

Это было то же самое королевство, расположенное в том же мире. У парней, первоначальной заманухи игры, были такие же имена и те же лица. И потом, была я, та, кто имел то же имя, что и у соперницы героини.

Было слишком много общего для меня, чтобы это выглядело как простое совпадение.

“Это отстой”- невольно пробормотала я, издав глубокий вздох.

Когда я думала об этом, я была очень рада, что мои служанки не могли видеть меня. Трёхлетний, уставившийся в никуда хмурый ребёнок-зрелище не для слабонервных.

Хотя я знала, что этот мир похож на мир из игры я вообще не была рада этому. В самом деле, я не могу быть в восторге.

Причина проста—это дерьмовая игра.

Если я не ошибаюсь, в названии игры было “Добро пожаловать на другую сторону мира”. (UraSeka)/п.п. без понятия, что это. просветите?/

По сюжету, старшеклассница была призвана в другой мир, дабы служить в качестве жрицы, что стало бы ее долгом, чтобы победить Темного Лорда и установить мир во всём мире

Основной сюжет стар как мир, так что комментарии тут излишни.

Проблемы были в персонажах.

Название игры не просто относится к «другой стороне мира»—это также означает, что все любовные цели спрятаны за гранью, имеют второе дно.

Это я ещё могла терпеть. Я даже слышала о второй бесплатной части игры.

Самая большая проблема заключалась в этой самой «обратной стороне». Она была полным отстоем.

Второй Принц был сисконщиком (п.п. любитель сестричек, короче). Дворянин-тем ещё нарциссом. Страж-мазохист. Маг-некрофил. Убийца и вовсе гей. Когда дело доходит до священника...хоть он и должен быть естественным врагом Темного Лорда, был тем, кто вызвал жрицу... он был яндере с уймой желаний к разрушению.(п.п. Вот это зоопааарк)

Это идеальный пример того, как разработчики пытались слишком уж выпендриться. Инстинктом нормального человека, который обнаружил эту «обратную сторону» было немедленно драпать со всех ног подальше, притворяясь, что он не видел того, что ему только что удалось увидеть, потому что он не хочет ввязываться во всё это. (п.п. «Я слишком стар для всего этого дерьма»(с) :P)

Первой «целью» для меня стал Дворянин, однако как только я догадалась о его истинной сущности, я быстро потеряла энтузиазм. Героиня была действительно ангелом, раз нашла время, чтобы послушать о проблемах этого идиота. Либо это, либо у неё есть сумасшедшие навыки воспитателя, чтобы сносить всё это с каменным лицом.

Подстегиваемая жгучим желанием продать игру как можно скорее, я смогла пройти её до конца. В тот момент, когда он увидел героиню в свадебном платье на свадебной церемонии, этот самовлюбленный козёл сказал только одно: “Как прекрасно...я отражаюсь в твоих глазах.” Я бросила свой геймпад на пол.

Эй! Сценарист. Ты дебил?

Когда мы думаем, что наконец-то всё хорошо закончилось, ты просто делаешь затемнение экрана с этими внушающими страх словами? Просто жуть.

Если вы пытались создать романтическую игру, вы только что превратили всё произведение в фарс одной этой фразой.

Поскольку все парни были такими от начала и до конца, как и он, вам просто не удавалось почувствовать азарт хоть где-нибудь. Вы фонтанируете эмоциями, но то что вы ожидали оказалось не моэ (п.п. «очарование, обаяние, страстная влюблённость» японское слово жаргона отаку, изначально означающее фетишизацию или влечение к персонажам манги, аниме или видеоигр)—это было желание убивать. В конце концов, я почувствовала, как будто я только что прошла стресс-тест.

Подобное было не только у меня. Похоже, все остальные чувствовали то же самое.

И еще, есть причина, почему никто из нас не мог бросить игру.

За сверкающей внешностью, которая являлась единственным достоинством любовных «целей», те, которых называют второстепенными персонажами действительно приносили радость в этот мир.

К сожалению, героиня не могла приблизиться к ним, потому что они не были первоначальными целями. В зависимости от руты, некоторые из имён этих персонажей даже не появляются.

По какой-то непостижимой причине, несмотря на то, что они сделали полный набор «нормальных» любовных «целей».

Самое главное было то, что они были великими личностями. Я клянусь, это правда.

Первый Принц был умным и уравновешенным. Дядя самовлюблённого Дворянина-добрым и нежным.

Командир королевских рыцарей-заботливый, красивый парень. Соперник Мага-труполоуба был страстным трудоголиком.

Убийца-феминист стал сотрудником в ресторане после того, как сменил профессию, он был добр ко всем женщинам. И прекрасная старшая сестра священника, склонная к заботе о других.

Как, черт возьми, это произошло?!

Мне бы очень хотелось, где-то с часок, подпрашивать разработчиков. Почему спецификации для создания персонажей поддержки гораздо выше, чем у любовных «целей» на всех уровнях?!

Причина, почему я продолжала продвигаться дальше в игре, заключалась во второстепенных персонажах. Возможно, только возможно, если бы я миновала главных парней, я могла бы открыть руты для персонажей поддержки. Эта идея была для меня словно луч надежды. Но...эх...дохлый номер. Их руты не разблокировались. Точнее, там никогда и не было никаких блокировок.

Даже с образом отчаяния, что постепенно дробил мои душу и разум на части... я выстояла. Там должен быть как минимум один секретный персонаж!

Из того, что я собрала в сети, я могу с уверенностью сказать, что многие, как и я, больше всего надеялись открыть рут моего любимого Командира. Просто чтобы увидеть его улыбку, я готова пройти через любые муки!

Я стойко держалась...но была предана Богом и командой разработчиков.

Когда число в углу экрана показало, что я насобирала 100% сцен, я разрыдалась.

Собрав все воспоминания и тем не менее, не получив ни одной разблокировки, у меня осталось лишь жалкое осознание того, сколько времени я впустую потратила на эту игру.

Не существует слов, которые могли бы в полной мере описать то чувство опустошения, что я тогда испытала. Что же вы сделали...со мной...что я с собой сделала...

Для справки,из всех возможных концовок в игре,наиболее поддерживаемым был лишь один Нормальный Конец.

Не сходясь близко ни с одним из персонажей, Героиня не смогла защитить мир во всём мире.

Переполненная отчаянием, она преспокойненько вернулась в свой мир. Если вам интересно, почему концовка с плохим элементом в ней является настолько популярной, ну ... это потому, что он показан в ней. Командир Королевских Рыцарей.

В то время как Героиня оплакивала свою беспомощность, он нежно погладил ее по голове и сказал: «Это не ваша вина. Попробуйте отыскать своё счастье там ».

Не заставляй меня влюбляться в тебя еще больше!

Знаете ли вы сколько раз я орала на Героиню: "Не возвращайся!", когда она пошла домой с этим неизменным извиняющимся выражением на ее лице?

Ууупс, что-то Остапа понесло. И так, если предположить, что я переродилась в этой дерьмовой игре... Появление проблем было неизбежно, как локомотив несущийся к тебе на полной скорости.

Если я хочу жить в мире, то мне нужно сломать целый воз и маленькую тележку флагов.

Мало того, что из шести парней, от которых больше неприятностей, чем пользы, всё, что мне нужно сделать - нацелиться на одного и избегать его флаги... Так ещё и вся эта ситуация - одна сплошная головная боль! Но... какой у меня вообще есть выбор?

Еще один большой вздох вырвался из трех-летней меня, после того как я решилась.

Я могу это сделать!

Для возможности встретиться с моим любимым Командиром! Для будущего!

прим. англ. пер.

*Если кто-нибудь знает немецкий или немецкие имена, пожалуйста, помогите разобраться с этими псевдо-немецкими именами! В противном случае, вам придется наслаждаться моими наугад-названиями надписанными поверх имён.

<http://tl.rulate.ru/book/1044/20835>