

Приветствую всех. Флерети здесь.

Туман в моей голове рассеялся. Я прекрасно себя чувствую.

В мозгу миледи похоже все еще синий экран. Я улыбаюсь ей и подхожу, чтобы встать рядом.

Не рядом с ней, разумеется. Мое место на шаг позади нее.

Затем миледи, наконец, перезагружается, и дергает головой, словно сломанный граммофон.

- Ч-ч-ч-чтооо?!- Наконец-то она благословляет меня своим очаровательным голосом.

- П-почему ты, умм...

- Мое имя Флерети, миледи.

- Ф-Фл... Флер... этти...?

- Если оно сложное для вас, можете называть меня Летти. Ох, точно, я ведь еще не спросила ваше имя. Мои извинения.

- Я Шарон де... подожди, почему ты подошла ко мне?! И что значит миледи?!- спрашивает меня леди Шарон, маша руками так быстро, будто она в ускоренной перемотке.

Я легонько похлопываю ее по плечу и улыбаюсь.

- Конечно, это потому, что я решила служить вам, леди Шарон. Или мои манеры разочаровали вас, наверное?- отвечаю я.

- Н-нет, я не это имела в виду! Я—

- Минуточку, пожалуйста, Шарон.

Какой-то мудака решил прервать наш трогательный момент, как раз когда я и моя милая леди были на середине построения наших отношений хозяина и слуги.

- Сэр Джоэл!- говорит леди Шарон, удивленно оборачиваясь.

С его самообладанием и поразительной внешностью, которая, вероятно, сделала его довольно

популярным среди определенной демографической группы, парень выглядит как принц из какой-нибудь сказки. На его лице заметно небольшое замешательство.

Ах да, чуть не забыла. Судя по интерьеру и одежде, которые я вижу вокруг себя, этот мир, вероятно, находится где-то в Средневековье, или, скорее, на его закате. Я также вижу источники света, висящие в воздухе и не использующие электричество, поэтому я предполагаю, что мы были призваны с помощью магии.

- Прошу прощения, Шарон. Могу я поговорить с ней несколько минут?

- ...да, Ваше Высочество.- отвечает миледи, выглядя при этом довольно... кротко? Ее лицо в этот момент кажется каким-то каменным, а голос звучит жестко. Неужели ей не нравится этот человек?

Это не допустимо. Ради миледи Шарон, эта скромная горничная Флерети послала бы этого грубияна подальше отсюда... если бы не тот факт, что она назвала его "Ваше Высочество". Неверный шаг сейчас может ухудшить положение миледи.

- Мисс, я хотел бы узнать ваше имя.- говорит он, но его вопрос больше похож на приказ. Парень явно привык отдавать приказы.

- Да, милорд, мое имя Флерети.

- Меня зовут Джоэл, я второй принц этой страны, Королевства Аргрей. Мисс Флерети... вы понимаете, что сейчас происходит? Почему вы решили служить мисс Шарон? Вас призвали сюда—

- Вот именно! Недопустимо, чтобы эта полоумная девчонка первая нашла себе Партнера! Тут явно что-то не так!

Видимо, сегодня день перебиваний...

На этот раз заговорил высокий темноволосый парень. Не обращая внимания на то, что он только что оскорбил миледи Шарон, одного его легкомысленного выражения лица уже достаточно для приговора в миллион смертей. По сравнению с ним сэр Джоэл - настоящий принц.

- Карл, хватит! Ты в присутствии Его Высочества!

Один из рыцарей, стоящих на страже, ругает его.

- Тихо, старший брат! В этой академии ты просто имперский рыцарь! Ты не можешь

указывать мне, что делать!

И они начали спорить.

Что за пытка... я не очень хорошо запоминаю лица и имена людей, так что появление такого количества новых персонажей сразу - это намного больше, чем может выдержать моя память.

- Мы заставим ее выбрать снова, когда все объясним! Как только она узнает, кто эта идиотка, она ни за что не выберет кого-то столь низкого!- говорит Карл, все время оглядывая меня сверху донизу, даже не пытаясь скрыть это.

Я должна сказать, что это не очень приятно. Моя мать была довольно развита в этом плане, так что мне хотелось бы думать, что я унаследовала немного ее форм, но мое тело не для твоего удовольствия, Карл.

Кроме того, моя собственная "пара" довольно средняя. Я думала, что такие большие "холмы" леди Шарон делают парней намного счастливее, верно?

В любом случае, я должна сказать, что грудь моей леди действительно потрясающая... хотя я бы никогда не сказала этого вслух.

- Миледи, от вашей груди захватывает дух. Можно мне их потрогать?

- Ч-ч-что ты такое говоришь?!

Боже, я случайно сказала это. Конечно, это не приемлемо для горничной, но тут уже ничего не поделаешь. Нет никого, кто мог бы не полюбить такую симпатичную девушку с ее большой грудью, будь то мужчина или женщина.

- Да заткнись ты уже!- рыцарь прижал Карла к полу, вызвав у него ворчание, - Ваше Высочество, я должен извиниться за поведение моего брата...

- Не обращай на это внимания. Как и сказал Карл, сейчас мы с ним всего лишь одноклассники. Он не оскорбил меня. Пожалуйста,пусти его.- отвечает принц.

- ...понятно. Приношу свои извинения и вам, леди Шарон.- говорит рыцарь, поворачиваясь к миледи. И несколько раз моргает, словно не понимая открывшегося ему зрелища.

Ничего удивительного. Он, кажется, не слышал нашего разговора, но видит, как покрасневшая миледи закрывает грудь обеими руками.

Заметив что-то странное, лорд Джоэл и еще несколько человек озадаченно смотрят на нас. Вместо миледи, которая на грани того, чтобы взорваться от стыда, я берусь за свою юбку, как это делают горничные, и улыбаюсь, пытаюсь выдать эту ситуацию как ничего не значащую.

- ...умм, простите!

Я слышу несколько нервный голос, исходящий от группы моих одноклассников. Сэй говорит, подняв руку.

- Что с нами будет...?

- ...ах.

После того, как призванные Земляне получили краткий экскурс, их провели в гостевые комнаты академии, чтобы дать отдохнуть. Подробные объяснения будут даны им завтра.

Академия приготовила достаточно комнат для каждого из нас, но, как бы они ни волновались, многие просили остаться группами по два-три человека. Теперь каждая группа шепталась в своих комнатах, обсуждая произошедшее.

В комнате на двоих, Фуа первая заговорила.

- Эй, Гинко... что с нами будет?

- Не знаю... - нерешительно ответила Гинко своей лучшей подруге. После произошедшего, даже эта волевая девушка не могла подобрать нужных слов.

Есть ли способ вернуться в их мир? Или они будут вынуждены жить в этом? Увидят ли они когда-нибудь своих родителей снова? Во что превратится их жизнь?

В этом мире совершеннолетие наступает в пятнадцать лет, в то время как девушкам в этом году исполнилось только четырнадцать. Даже здесь они все еще считались детьми.

Их тревога была сокрушительной. Пытаясь отвлечься, чтобы не столкнуться лицом к лицу со своим беспокойством, обе начали искать, о чем бы поговорить. О чем угодно.

- Эмм... так, насчет Камиширо-сан. Неужели она всегда была такой?

- ...не знаю. Мы никогда особо не разговаривали... она вышла так уверенно. Одна. Будто...

Их представление о ее личности полностью поменялось, эти двое разделили эту мысль. Сбитые с толку действиями Камиширо, они чувствовали, что их беспокойство немного уменьшилось, когда они вспомнили о своем однокласснике.

- И еще...

- Да...

- Это было ее настоящее имя?

Они сказали это хором, один и тот же вопрос возник у них в головах одновременно.

Между тем, в то время как многие студенты были озадачены и расстроены, было несколько девушек, которые разделяли их беспокойство только внешне. Внутри они кричали от радости.

Эти девушки знали, в какой мир они попали.

На Земле существовала некая отомэ игра под названием "Линии Света, Тьмы и Любви".

Прим. пер.: Отомэ, кто не знает, - это жанр игр, в которых главный персонаж обязательно - девушка и основной целью, помимо сюжета, является построение романтических отношений с одним из нескольких мужских (необязательно, но чаще всего) персонажей.

Местом действия игры служил "Песочный Мир Фантерия", или, если быть более точным, "Королевство Аргрей" внутри него.

Эта игра вышла на домашних консолях десять лет назад.

Несмотря на то, что содержание было как в типичной отомэ игре, она пользовалась популярностью среди ценителей благодаря своему чрезвычайно проработанному миру и диалогам с персонажами.

Главным героем игры была Исследовательница, которая должна найти свою настоящую любовь среди многих, многих возможных вариантов. В конце концов, она вместе со своим избранным возлюбленным создает новую страну "Аргрей". Игра была довольно необычной из-за

наличия градостроительных элементов в ее геймплее.

Три года спустя была выпущена вторая часть, "Свет, Тьма и Любовь 2".

Разработчик был безымянной компанией, да и первая игра точно не была бестселлером, поэтому геймеры были довольно обоснованно подозрительны ко второй части. Но в очередной раз игра произвела фурор в интернете.

Действие второй игры разворачивается через две сотни лет после создания Королевства Аргрей, в недавно построенной в столице Академии Магии.

Как и в первом случае, количество возможных диалогов было настолько велико, что прохождения и гайды становились бесполезными. Игра приобрела популярность благодаря своей высокой реиграбельности, и в отличие от своего предшественника, она даже имела элементы управления страной, такие как возможность для игрока вносить изменения в содержание образования школы или принимать законы. Игра была такой мешаниной, что никто не понимал, для кого она была сделана.

И спустя еще три года, свет увидела игра "Свет, Тьма и Любовь Онлайн".

Вторая игра выглядела так, будто для ее создания был использован бюджет AAA игры, но не было никаких новостей о том, что она продается особенно хорошо. И все же третья игра, казалось, пошла еще дальше. В интернете начали появляться слухи, что создание этих игр - это хобби какого-то миллионера.

На этот раз особенность игры была упомянута прямо в ее названии: это была онлайн-игра.

Как и в некоторых играх, эта позволяла людям присоединяться к защищенным паролем комнатам, чтобы играть в группах максимум из четырех человек, а играть они могли за женских протагонистов в том же игровом мире.

Действие игры происходило в Магической Академии Королевства Аргрей, через еще две сотни лет после конца второй игры. Игрок играл за одну из призванных героинь, и их целью было "захватить" одного из выбранных мужских персонажей. За исключением случаев, когда играли с друзьями, были моменты, когда несколько человек выбирали себе одну и ту же цель, что иногда даже приводило к пламенным войнам в интернете. А с введением в нее экшн-рпг элементов игра погрузилась в хаос.

А затем, в конце прошлого года, вышла четвертая игра, "Свет, Тьма и Любовь Онлайн 2 - Сладкая Любовь".

Опять же, игра была настолько детализирована, что теперь люди прямо строили теории заговора о том, как разработчик мог позволить себе сделать такую масштабную игру, при том,

что у них не было никакой другой интеллектуальной собственности, служившей бы им, в качестве источника средств.

Новая игра была, опять же, онлайн-игрой, и на этот раз она позволяла более чем десяти людям играть вместе одновременно.

Действие игры происходило все в том же месте спустя еще две сотни лет. В академию был призван целый класс средней школы из восьми девушек и восьми парней, всего шестнадцать человек. Игрок должен был либо играть роль первой героини, дочери виконта, либо выбрать одного из шестнадцати учеников.

Первая особенность этой игры состояла в том, что теперь игрок мог взять под управление персонажа мужского пола.

Скорее всего, это решение было принято с целью привлечь в проект игроков мужчин, но в случае, если игрок выбрал протагониста мужского пола, он не только мог соблазнить одного из злодейских женских персонажей, а еще и позариться на персонажей мужчин (хотя сложность в этом случае была абсурдно высокой). Это привело к тому, что игра привлекла много девушек и женщин, которые хотели видеть трущихся друг о друга парней.

Другая особенность заключалась в том, что игра была 3D-игрой с открытым миром, что очень редко встречается в этом жанре. Была даже возможность настройки персонажа игрока, и студенты, которые станут NPC, будут случайным образом созданы из пула в несколько тысяч различных внешностей и личностей. И даже они могли стать целями игрока. Безумная степень свободы вызывала у многих игроков нервный смех.

Самым странным для этих игр было то, что, несмотря на все затраты на разработку, у них не было никакой рекламы, вообще. Разработчик также отказывал в интервью всем репортерам, как из игровых журналов, так и из прочих. Эта серия стала легендарной, и известной в интернете как странные игры, о которых нормальные люди никогда бы не узнали.

И сейчас девушки из средней школы, которые знали об этом, были призваны именно в этот мир, точно так же, как это произошло в играх. Они заметили, что было вызвано семнадцать человек, а не шестнадцать, как в игре, но их волнение быстро пересилило смутное недоумение, и они скоро забыли об этом.

Всего есть пять основных целей для захвата, плюс статисты. (Упомянутый возраст - возраст, на момент текущего учебного года).

1. Юрий де Фон Аргрей, 19 лет. Наследный принц Королевства Аргрей.

2. Джоэл де Фон Аргрей, 15 лет. Второй принц Королевства Аргрей.

3. Энди де Мерсия, 24 года. Сын маркиза. Командующий имперскими рыцарями.

4. Йоханн де Мишель. 14 лет. Сын маркиза. Студент четвертого курса академии магии.

5. Эрик Маршоу. 27 лет. Барон. Преподаватель в академии магии.

Дополняли их персонажи-статисты, с которыми игрок мог разговаривать.

В роли злодеев выступали три благородные девушки, плюс, опять же, статисты.

1. Эмилия де Фон Аргрей. 13 лет. Первая принцесса Королевства Аргрей.

2. Камилла де Риз. 20 лет. Дочь герцога. Приглашенный академией учитель магии.

3. Шарон де Мишель. 15 лет. Дочь маркиза.

Прочие антагонисты были другими не игровыми персонажами.

Независимо от того, кто был целью игрока, эти девушки всегда будут сильно вовлечены, создавая проблемы для игрока. Поскольку в игре не было привычных всем рутов, игроки ненавидели этих девушек.

Студенты, знавшие об устройстве этого мира, начали задумываться.

В течение одного года они должны были найти Партнера и "захватить" его.

Но в случае, если рядом с ними был персонаж другого игрока, то существовал риск, что тот начнет преследовать ту же цель, что и они, или создавать им проблемы.

Это означало, что они не должны позволить никому другому узнать, что они игроки. Информация - это самое мощное оружие здесь, и, скрывая то, что они знали, они также будут держать других игроков в узде.

Среди студенток девушка по имени Камиширо предложила себя в качестве Партнера Шарон, одной из злодеек. Они подозревали, что она тоже игрок, но чтобы подтвердить это, им пришлось бы самим раскрыться. Это было слишком рискованно.

Прячась за улыбками и нервозностью, девушки тихонько заостряли клыки. Они были готовы вложить в это все, что у них было, и никого не пощадить.



И так началась смертельная любовная игра.

<http://tl.rulate.ru/book/30634/921389>