

Глава от первого лица, взгляд главного героя:

Приветствую, меня зовут Куро Аку.

Я стоял перед полками, забитыми доверху играми, и без особого интереса искал что-нибудь новое, вытаскивая коробки, чтобы мельком взглянуть на обложки.

|В это я играл, и в это играл, и в это тоже играл, а это какая-то фигня, и в это я играл...|

Такая череда продолжалась уже некоторое время, можно сказать, я играл слишком много, но как ещё можно расслабиться после напряжённого дня? Я хочу играть в игры! И не начинайте говорить о том, что старшеклассники слишком много времени проводят за видеоиграми!

|Ого? Что у нас тут?|

Я вытащил игру с картинкой в стиле аниме, и она моментально привлекла моё внимание.

|Эта девушка такая милая!|

На обложке была изображена пышногрудая блондинка с голубыми глазами, в которую влюблены шесть мужчин с разным цветом волос, одетых в одинаковую школьную форму, но я смотрел только на девушку на заднем плане. У неё были короткие чёрные волосы и чёрные глаза, она хмурилась и щурилась, глядя на группу перед собой и скрестив руки на груди. На ней тоже была такая же форма, как у них, так что я предположил, что это какая-то jRPG в школьной обстановке.

|...Мне нравится её образ! Я куплю эту игру!|

Кто-то может сказать, что покупать игру только из-за одного персонажа — это перебор, но эй, я смотрел сериалы по сто серий только потому, что увидел одну пятисекундную сцену в интернете!

Я взял игру и понёс её к продавцу. По какой-то причине она странно на меня посмотрела, когда я протянул ей коробку.

«Что-то не так?»

Я нахмурился и спросил продавца с вызовом.

«Ах...! Нет, конечно нет!»

Она поспешно замотала головой и продала мне игру.

|Что с ней не так?|

Размышлял я, как можно скорее возвращаясь домой.

Вернувшись в свою комнату, я вставил игру в консоль и увидел прелестное цветочное главное меню с названием: Kampf um die Liebe.

|Подождите минутку... Что-то тут не так...|

Я перевернул коробку и прочитал описание на обороте.

«Отомэ-гейм? А? Я что, купил игру с обратным гаремом?!»

Я воскликнул от удивления.

Вот это был неожиданный поворот! Я никогда особо не интересовался этим жанром игр, но кое-что о них слышал...

Мысль о том, чтобы вернуть её в магазин, промелькнула у меня в голове, но потом я взглянул на понравившегося мне персонажа.

[Чёрт, один раз сыграть меня не убьёт...]

Подумал я, не зная, во что ввязываюсь...

...

Неделю спустя я мог точно сказать, как сильно подсел на эту игру.

Мир оказался куда интереснее, чем я когда-либо мог ожидать. Мир Kampf um die Liebe представлял собой альтернативную реальность: его обстановка напоминала европейское средневековье с классовым разделением, но в то же время он был очень сказочным из-за присутствия магии.

Магия делилась на шесть элементов: Огонь, Вода, Земля, Воздух, Свет и Тьма. Насколько я понял, это был стандартный набор для отоме-игр, хотя для большинства игр это было актуально.

Главная героиня, которая, к сожалению, была той блондинкой, а не милой шатенкой, была простолюдинкой, поступившей в школу для знати в стране Белльсефора, потому что в ней пробудился дар уникальной лечебной магии, благодаря чему она стала особым существом, известным как магом-вариантом. Обычно магия была доступна только для элит, поскольку простолюдины имеют слишком мало маны в телах для пробуждения.

Поэтому игрок, видящий мир глазами героини, вызвал волнение в иерархическом обществе.

А ещё были цели для захвата. Шесть привлекательных молодых людей высокого статуса.

Первым был принц королевства, Горео Маретс Белльсефора, уверенный в себе юноша с золотыми волосами, владевший атрибутом света, который обычно считался самым сильным.

Потом был его младший брат, второй принц с лазурными волосами — Суру Дельче Белльсефора. Он владел атрибутом воды, сравнительно посредственным по шкале, имел комплекс неполноценности по отношению к магически превосходящему старшему брату.

Третьим был сын королевского генерала, рыжеволосый Грацио Мера Виктурео, владевший огненным атрибутом, по власти уступавшим только свету. Он был серьёзным и прямолинейным, но скрывал пылкую натуру и вспыльчивый нрав.

Четвёртым был сын казначея страны — зеленоволосый Рео Серентии Моена. На первый взгляд, у него была крайне извращённая натура и он часто использовал свою магию ветра, чтобы забавы ради доставлять неудобства и провоцировать неприятности.

Пятый был сыном герцога, кареглазый Ксеонит Зарбл Деризно. Как вы, должно быть, уже поняли по шаблону, он владел атрибутом земли, который должен был быть относительно слабым по таблице. Но не в его случае — из-за беспрецедентного количества маны, необходимого для сотворения заклинаний, он был чрезвычайно горд и часто соперничал с принцем Хорео.

Таких людей, как он, обладающих маной выше среднего, называли магами-трансцендентами.

И последним объектом завоевания в истории был сын королевского мага — Арису Карде Лазарам. Этот белокурый юноша с невозмутимым характером, почему-то, по мнению создателей, должен был быть магом-вариатором и владеть особым атрибутом, позволявшим ему использовать почти любое заклинание из любых атрибутов, лишь бы у него было достаточно маны, чтобы его сотворить.

Лично я думаю, что присваивать персонажам цветные волосы и глаза — кстати, цвет глаз совпадал с цветом волос — было несколько странно, но в игре это нашло объяснение.

Мана каждого атрибута сильно влияет на пигментацию волос, и да — именно поэтому единственными блондинами и брюнетами с глазами другого цвета были простолюдины.

Так или иначе.

В списке объектов завоевания отсутствовал довольно вопиющий кандидат.

Почему-то атрибут тьмы вообще был не представлен.

Но снова нашлось внутриигровое объяснение.

Считалось, что атрибут тьмы является запятнанным, пригодным только для извращенцев и наёмных убийц — поэтому в игре не было НИП с чёрными волосами и глазами, поскольку такие не посещали школу, в которой разворачивалась основная часть истории.

Но вернёмся к истории.

Героиня могла сблизиться с одним объектом завоевания или же выбрать всех шестерых одновременно, добившись концовки с гаремом.

Было много мастерски продуманных событий с захватывающими иллюстрациями, которые помогали игроку проникнуться историей....

<http://tl.rulate.ru/book/92158/3815300>