Глава 1

Ради чего вы играете в игры?  
Злой бог Гратоние, пленивший всех духов мира, повержен.  
Изнутри его гигантского тела во все стороны разлетаются разноцветные искры света. Наблюдавшая за этим девушка со слезами на глазах поворачивается ко мне, её лицо озаряют слёзы радости и улыбка.  
  
『Ах, духи освобождаются… мир снова наполняется красками… Это всё благодаря тебе, спасибо тебе огромное…!!』  
  
Да уж, долгое было путешествие. Воспоминания нахлынули, и я, с широченной улыбкой на лице, вложив все свои чувства, подпрыгиваю.  
  
「Заодно и ты сдохни, сука-а-а-а!!!」  
  
Мой «Карающий дропкик «Панишмент»» — боевой навык, который пришлось освоить, чтобы преодолеть самый ублюдский элемент этой игры, а именно то, что из-за странных заморочек с лором обычное оружие против финального босса не работает, — врезается прямо в лицо девушке… героине этой игры (сраной стерве) по имени Феария, и та улетает прочь, бешено вращаясь.  
Однако из-за того, что это сюжетная сцена, урон не засчитывается, и сюжет продолжается. Видеть, как она, отскакивая от земли после удара, ностальгирует по нашему путешествию, — это просто какой-то хоррор. Да и вообще, какой смысл в этих трогательных словах, обращённых ко мне — извращенцу в одной маске и плавательных трусах, чей вид так контрастирует с эпичностью локации и фоновой музыки?  
  
「Какого хрена единственный способ борьбы с финальным боссом наносит меньше урона, чем удары голыми руками?! Чтобы нанести столько же урона, сколько кулаками, времени уходит в три раза больше, мать вашу! И почему самое эффективное против финального босса — это грёбаное шутовское снаряжение?! Из-за этого мне пришлось валить его, выглядя как сраный извращенец! И вообще, ФеаДерьмо, тварь, ты где была всё это время?! Никакой поддержки, только голос твой грёбаный отовсюду раздавался! Ты что, злой дух?! Солью тебя осыпать, что ли?! Солью!!!」  
  
『Путешествие со всеми было трудным, но таким весёлым…!!』  
  
「Хотя первопричиной всех проблем и в сюжете, и в побочных квестах была ты-ы-ы-ы-ы!!!」  
  
Глядя на то, как я ору, портя всю атмосферу, можно спросить, действительно ли я наслаждаюсь игрой. Но будьте спокойны, именно ради этого момента я и не бросил эту игру.  
  
『Fairia Chronicle Online ~Prayer of the Fairy Princess~』 — это онлайновый ремейк самопровозглашённого шедевра RPG, вышедшего на заре VRRPG. Общепринятая оценка сводится к одному слову: игрошлак.  
ИИ союзных NPC — это не шутка, а факт без малейших преувеличений: «союзники, которые тратят всю ману на исцеление стены, пока враг проводит грамотное окружение и уничтожение». Тупейший ИИ союзников против злобного ИИ вражеских мобов.  
Примерно девяносто процентов сюжета развивается по схеме: «героиня создаёт какую-то проблему → героиня усугубляет проблему → кто-то умирает → игрок решает проблему → так или иначе, во всём оказывается виноват злой бог». Из-за этого героиня и сюжет удостоились таких эпитетов, как «слабоумная», «стерва», «бедный злой бог», «женщина, собравшая больше хейта, чем финальный босс», «истинное зло».  
И самое главное — бесчисленные баги, унаследованные ещё с оффлайн-версии: «трава, взрывающаяся при каждом шаге», «провал, падая в который, попадаешь в зону финального босса», «босс, все действия которого ускоряются в три раза, если героиня в партии (а в одиночной игре она обязательно присоединяется по сюжету)», и так далее, и так далее… От этого просто смех разбирает.  
  
Единственное, что оправдывало покупку этой игры, — это тот факт, что в течение трёх минут после победы над финальным боссом и до начала титров можно было безнаказанно атаковать героиню. Сила этого момента была такова, что игроки, прошедшие через все муки и добравшиеся до конца, прозвали это время «трёхминутной наградой». Кстати, если атаковать героиню в любое другое время, то не только не сможешь продвинуться по сюжету, не прокачав её расположение, но и будешь постоянно выслушивать оскорбления от всех остальных NPC — спецификация, которая придётся по вкусу только мазохистам.  
Слишком сильные враги, дерьмовейший сценарий, непредсказуемые баги — эта троица воздвигла «Треугольную пирамиду мира игрошлака», как прозвали Fairia Chronicle Online, или сокращённо «ФеаДерьмо». Спустя десять дней игры… выбросив примерно двадцать четыре часа своей жизни в помойку, я наконец прошёл этот игрошлак и сейчас испытывал странное чувство удовлетворения.  
Словно вышел из тюрьмы, отсидев свой срок, и впервые за несколько лет увидел чистое голубое небо без стен вокруг.  
Или словно нашёл контактную линзу, упавшую в пустыне…  
  
Но одно я мог сказать с полной уверенностью.  
  
「В такое дерьмо я больше играть не буду. Никогда».  
  
Просматривая список военных преступников (финальные титры), идущий под чересчур пафосную музыку, я говорил это вслух, но в то же время погружался в явное чувство выполненного долга.