

Вероятность уничтожения мира в этой игре составляет 99,9%.

Существует лишь один счастливый конец.

Однако ни один пользователь не видел его.

И... я попал в эту игру в качестве второстепенного персонажа.

Утро в доме Селтрин в тот день выдалось необычайно ясным.

От привратника у главного входа до горничных на кухне — лица всех работников дома Селтрин, несомненно, сияли.

Хотя у каждого своя история счастья, на этот раз причина их радости была одна и та же.

Макс Селтрин.

Это было потому, что это человеческое отребье, называемое никчёмным членом семьи Графа Селтрина, возвращалось в Академию.

— Ах... наконец-то этот день настал.

Голос горничной был полон эмоций.

— Да. Я задыхалась всё это время, едва могла дышать...

Всхлипнула другая горничная.

— Хэй, держите себя в руках и не совершайте необдуманных поступков до самого конца!

Отругала их экономка.

Но даже лицо экономки не смогло полностью скрыть радость.

Эта серия разговоров и реакций.

Этого было достаточно, чтобы понять.

Как относились в семье к Максиму Селтрину.

Я посмотрел в зеркало.

Там было лицо человека, которого я видел только в игре.

Довольно аккуратные черты лица.

Но глаза были узкими и пронизательными, что создавало впечатление раздражительности.

Это впечатление заставляло меня неохотно подходить к нему.

Когда я недоверчиво вздохнул, мужчина в зеркале тоже вздохнул.

Конечно.

Потому что человеком в зеркале был я.

Но также верно и то, что это было лицо, которое я видел в игре.

Потому что, начнём с того, что у меня никогда не было такого лица.

Да.

Кажется, я в кого-то вселился.

Нет, я в кого-то вселился.

В такие моменты у меня нет другого выбора, кроме как спокойно признать это.

Что я вселился в персонажа в игровом мире.

— Чёрт возьми.

Проклятие вырвалось само собой.

Я перестал смотреть на незнакомое раздражённое лицо в зеркале и бросился на кожаный диван, который на первый взгляд казался очень роскошным.

Прежде всего, мне нужно было спокойно обдумать ситуацию, в которой я оказался.

Во-первых...

Я знаю этот игровой мир.

Конечно.

Потому что я играл в него сотни, нет, тысячи раз.

— У этого героя нет счастливого конца.

Такова была суть этой игры.

— И сегодня я снова облажался.

Пробормотал я, глядя на уже знакомый труп главного героя.

Словно по привычке, мой разум уже анализировал эту неудачу.

— Силы было достаточно.

Да, силы было достаточно.

И в обычной ролевой игре достаточная сила обеспечила бы 70% успеха.

Но не в этой.

— Стратегия также была безупречной.

Смелая стратегия, направленная на то, чтобы заманить главного героя в качестве приманки, а затем устроить засаду на врага, спрятав войска с обеих сторон.

Это была рискованная стратегия, но если приманка сработает должным образом, она почти наверняка уничтожит врага.

И приманка явно удалась.

Однако...

— Левая сторона была слаба.

Как будто они не хотели атаковать врага всей своей мощью.

Вот почему давление ослабло, и в конце концов вражеский клинок обрушился на главного героя.

Это и стало причиной неудачи.

— Командиром слева была Регина.

Одна из спутниц главного героя и один из лучших рыцарей.

Вот почему я доверил ей важную миссию.

Но тот самый топор, которому я так доверял, сильно ударил меня по затылку.

Это означало крах в человеческих отношениях.

Внешне отношения с главным героем могли казаться гармоничными, но внутри это были гнилые отношения, искажённые до глубины души.

Или, может быть, у неё был тайный медовый месяц с вражеским лидером, который превзошёл дружбу с главным героем.

— Как нелепо.

В этом и заключалась сложность этой игры.

Человеческие отношения.

Но, в отличие от других игр, здесь нет дружеской системы, указывающей на близость.

Таким образом, можно только догадываться об отношениях, основываясь на поверхностных разговорах и реакциях.

Вот почему игроки в эту игру бесчисленное количество раз получали удары в спину.

— Где же, чёрт возьми...

Я нахмурился и вернулся к играм, в которые играл, чтобы выяснить, почему главный герой и

Регина поссорилась.

Но вскоре я сдался.

Это было трудно найти, и даже если бы я нашёл, это заняло бы много времени.

Уже давно рассвело.

Мне нужно было немного поспать перед завтрашним днём.

Я выключил игру и, наконец, включил Интернет.

— Игровое поле в игре, которую нельзя пройти.

Это была доска объявлений на сайте игрового сообщества, которую я посещал по крайней мере раз в день.

Игра, которую нельзя было пройти, конечно же, называлась «У этого героя нет счастливого конца».

Она долгое время была известна в этой области как ролевая игра с наихудшим уровнем сложности, которую невозможно было пройти.

Последовательные провалы популярных игровых трансляций VJS также способствовали её известности.

— Я только начал, но главный герой очень силён, почему эта игра такая сложная?

Ты талантлив, так что поначалу всё даётся легко.

Ты развит не по годам, поэтому твой потенциал раскрывается в подростковом возрасте, и ты больше не растёшь.

Ты быстро выйдешь из игры, если перейдешь ко второй главе.

— Должен ли я вырастить главного героя в мага воды или в мечника?

В любом случае, это проще простого, так что развивайте его, как хотите.

Главный герой — идиот.

Серьёзно, как бы вы его ни воспитывали, он безнадежный парень. Я воспитывал его как целителя и просто оставался в тени.

— Хэй, подруга детства главного героя — психопатка? Она только что зарезала меня.

Вы оба, идиоты, вовремя рассчитавшие момент.

Она действительно милая, но единственный способ вывести её из себя — это принять её признание.

В этой игре об этом нужно хорошенько позаботиться.

— Ах, я решил подождать своих товарищей в филиале, но ни один из них не пришёл. Я продолжал сражаться в одиночку и погиб. Я так зол.

Ты подвергаешься остракизму.

Это означает, что твоё спасение бессмысленно.

Ты полностью потерпел неудачу в человеческих отношениях.

<http://tl.rulate.ru/book/105686/3779034>