

Доска объявлений, увешанная различными постами, сделанными методом проб и ошибок, подходящими для игры с наихудшей сложностью.

— Сейчас самое подходящее время.

Я просмотрел посты и рассмеялся, как опытный работник, смотрящий на новичка.

К вечеру я уже сталкивался с подобными попытками и ошибками.

Так что могу с уверенностью сказать, что это даже не часть проблемы.

Настоящая проблема в том, что ответа нет.

Люди, которые не знают, могут сказать, что в каждой игре есть стратегия, но что это за чушь?

Хотя такие заядлые игроки, как я, которые играли в эту игру на пределе своих возможностей, знают.

В этой игре не существует такого понятия, как «идеальное решение».

Если кажется, что всё идёт плохо, естественно потерпеть неудачу, и даже если кажется, что всё идёт хорошо, это игра, которая обречена на провал.

Последний случай был особенно неприятным.

Потому что ты не можешь сказать, где допустил ошибку.

В заключение хочу сказать, что эта игра — всего лишь игра, которая терпит неудачу, что бы ты ни делал.

Вот почему до сих пор ни один человек не справился с этой игрой.

Поскольку никто не справился с ней, естественно, не существует такой вещи, как стратегия.

Тем более что единственные разработчики, которые знают ответ, ушли в подполье, как будто они мертвы.

Однако...

— Дело не в том, что его нет.

Идеальной стратегии не существует, но есть кое-что общее, что подчёркивают очень немногие пользователи, которые прошли десятую главу.

Развитие главного героя и человеческие взаимоотношения.

Только овладев этими двумя качествами, можно преодолеть её.

Да.

Это является основой этой игры.

Я могу это утверждать.

Как один из немногих игроков в мире, который неоднократно проходил десятую главу, я имел полное право так сказать.

— Должен ли я опубликовать только один совет?

Именно тогда я подумал о том, чтобы опубликовать небольшой совет для бедных новичков.

На доске появилось новое сообщение.

[Любой, кто выиграет в этой игре, станет Богом.]

Верно.

Я никогда не смогу.

Проще, если ты сдашься.

Комментарии публиковались в режиме реального времени.

Я добавил один внизу.

Я справлюсь с этим.

Честно говоря, у меня не было такой уверенности.

Но я был горд тем, что обладаю достаточной квалификацией, чтобы пройти эту безумную игру.

Я потратил на это столько же времени, сколько и все остальные, учился как сумасшедший и играл с самого начала бесчисленное количество раз.

— Ну что ж... если я потерплю неудачу ещё сотни раз, я найду выход.

Вот о чём я думал, когда внезапно потерял сознание.

— ...И вот что произошло.

Я закончил свои краткие воспоминания.

Когда я пришёл в себя, то вселился в человека по имени Макс Селтрин.

Ситуация была простой.

И в этой простоте заключалась проблема.

Единственным утешением было то, что я очень хорошо знал этот игровой мир.

Но это было слабым утешением.

В конце концов, я никогда не проходил эту игру, так что не знаю конца.

— Я схожу с ума.

Было бы лучше, если бы я овладел телом главного героя.

Игра вращается вокруг главного героя, и, естественно, я играл только вокруг главного героя.

Даже в худшем случае главный герой мог бы быть в порядке.

Но этот человек.

— ...Лишний.

Это слово было как раз подходящим.

Выпускник той же Академии, что и главный герой.

Самые низкие навыки и оценки.

И всё же, обладая таким отвратительным характером, он был объектом всеобщего избегания.

Не останавливаясь на достигнутом, он был человеком, который, казалось, воплощал в себе худшие человеческие черты, увлекаясь женщинами и богатством.

Единственное, что стоит упомянуть, — это его благородное происхождение и довольно красивое лицо.

— Ох, есть ещё кое-что.

Я поправился.

Если подумать, невестой этого человека была Регина Эренберт, которая стала одним из величайших рыцарей в мире.

Но, несмотря на это, его быстро бросили из-за его подлого поведения.

Ирония заключалась в том, что Регина была тем персонажем, который предал главного героя в моём последнем прохождении.

— Ну, это не важно.

Я продолжил свою мысль.

Макс Селтрин.

Этот человек, по-настоящему связывается с главным героем только один раз.

Это было во время фестиваля, посвященного годовщине основания Академии, где он в пьяном виде приставал к другу детства главного героя со своими друзьями и получил от него взбучку.

Кстати, на фестивале Академии алкоголь разрешён, потому что Академия в игре эквивалентна курсу колледжа в реальности.

В любом случае, его использовали как инструмент для проведения незначительного мероприятия и безжалостно выбросили.

Ах, если быть точным, это не был полный уход.

Настоящий уход этого человека произошёл во время последовавшей трагедии Красной Луны.

Сцена, в которой он был одним из первых, кто был жестоко убит нежитью, вызванной безумным некромантом, стала причиной трагедии, и это стало концом этого человека.

Независимо от того, как главный герой разрешил трагедию, её невозможно было предотвратить.

Поскольку он был всего лишь второстепенным персонажем, разработчиков, вероятно, это не слишком волновало.

— Хм-м? Это значит...

Я кое-что понял, и моё лицо окаменело.

Так и должно было быть.

Потому что я.

Я умру.

И когда это время настанет...

— Чёрт возьми.

У меня вырвалось проклятие.

Я вскочил с дивана.

А потом стал бродить по комнате, погружённый в свои мысли.

Через некоторое время я остановился.

Вывод, к которому я пришел, был таков.

— Сначала я должен выжить.

Самое важное — это моя жизнь.

Я должен найти способ пережить трагедию Красной Луны.

И следующая по важности вещь — это...

— Главный герой.

Да, главный герой.

Если главный герой потерпит неудачу, этот мир рухнет.

Я должен убедиться, что главный герой сможет спасти мир.

Конечно, это была миссия, близкая к невыполнимой.

...Ещё раз повторю, я так и не прошёл эту игру.

Но...

— ...Ну, что я могу поделаться?

Я должен победить, несмотря ни на что.

В противном случае, это конец моей жизни, у меня нет выбора.

В прошлом я утверждал. Что у меня есть все необходимые навыки, чтобы пройти эту игру.

По иронии судьбы, у меня нет другого выбора, кроме как доказать это своей жизнью.

В этом мире внутри игры.

<http://tl.rulate.ru/book/105686/3809698>