

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

Существует лишь один счастливый финал.

Однако ни один игрок его не видел.

И... я попал в эту игру в качестве статиста.

В то утро в особняке Селтрин было необычайно светло.

От привратника у парадного входа до служанок на кухне — лица всех, кто работал на Селтрин, сияли неподдельной радостью.

У каждого была своя причина для счастья, но на этот раз повод для радости был один на всех.

Макс Селтрин.

Потому что этот отброс, этот никчемный человек, которого называли позором семьи графа Селтрин, возвращался в академию.

— Ах... наконец-то этот день настал, — голос служанки дрожал от переполнявших ее чувств.

— Точно. У меня было такое чувство, будто я задыхаюсь всё это время, — подхватила другая служанка.

— Хэй, держите себя в руках и не делайте ничего лишнего до самого конца! — сделала им выговор экономка.

Но даже на ее лице не получалось полностью скрыть радость.

Эта череда разговоров и реакций...

Становилось понятно, какое обращение получал Макс Селтрин в своей семье.

Я посмотрел в зеркало.

На меня смотрело лицо человека, которого я видел только в игре.

Довольно приятные черты лица.

Но глаза были узкими и острыми, что делало все выражение раздраженным.

Тем, что заставляло держаться подальше.

Я вздохнул, не веря своим глазам, и мужчина в отражении вздохнул в ответ.

Конечно.

Потому что этот человек в зеркале был мной.

Но это также было лицо, которое я видел в игре.

Потому что у меня никогда не было такого лица.

Похоже, я вселился в чужое тело.

В такие моменты не остается ничего, кроме как спокойно признать это.

Что я вселился в персонажа игрового мира.

— Черт побери.

Проклятие сорвалось с губ само собой.

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

Прежде всего, мне нужно было спокойно обдумать свое положение.

Во-первых, я знаю этот игровой мир.

Конечно.

Потому что я играл в эту игру сотни, нет, тысячи раз.

«Для этого героя нет счастливого конца».

Так называлась эта игра.

— Я снова облажался, — пробормотал я, глядя на уже знакомый труп главного героя.

Как по привычке, мой разум уже анализировал этот провал.

— Силы было достаточно.

Да, силы было достаточно.

И в обычной ролевой игре достаточной силы хватало бы для 70% успеха.

Но только не в этой.

— Стратегия тоже была безупречной.

Смелая стратегия — заманить главного героя в качестве приманки, а затем устроить засаду на врага с войсками, спрятанными по обе стороны.

Это была рискованная стратегия, но если бы приманка сработала правильно, она почти наверняка уничтожила бы врага.

И приманка явно сработала.

Однако...

— Левый фланг был слаб.

Как будто они не хотели атаковать врага в полную силу.

Вот почему натиск ослаб, и в конце концов клинок врага сразил главного героя.

В этом и была причина провала.

— Командующей на левом фланге была Регина.

Одна из соратниц главного героя и одна из лучших рыцарей.

Вот почему я доверил ей такую важную миссию.

Но этот самый доверенный человек больно ударил меня топором по затылку.

Это означало провал в человеческих отношениях.

На первый взгляд отношения с главным героем могли показаться гармоничными, но внутри это были прогнившие, искаженные до основания отношения.

Или, может быть, у нее был тайный роман с лидером противника, который оказался сильнее дружбы с главным героем.

— Абсурд.

В этом и заключалась сложность этой игры.

Здесь важны человеческие отношения.

Но в отличие от других игр, здесь нет системы дружелюбия, которая указывала бы на близость.

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

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

— С чего бы это...

Я нахмурился и прокрутил назад все сыгранные игры, чтобы выяснить, почему главный герой и Регина поссорились.

Но вскоре я сдался.

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

Уже рассвело.

Мне нужно было поспать перед завтрашним днем.

Я выключил игру и, наконец, зашел в интернет.

«Игровая доска игры, которую невозможно пройти».

Это был форум сайта игрового сообщества, который я посещал не реже одного раза в день.

Игрой, которую невозможно пройти, конечно же, была «Для этого героя нет счастливого конца».

Она уже давно прославилась в этой области как ролевая игра с самым высоким уровнем сложности, которую невозможно пройти.

Последовательные провалы популярных игровых стримеров также способствовали ее известности.

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

Ты талантлив, поэтому тебе легко поначалу.

Ты не талантлив. Ты просто рано раскрылся, поэтому твой потенциал раскрывается в подростковом возрасте, а потом ты перестаешь расти.

Тебя вынесут в момент, как только дойдешь до второй главы.

— Мне качать главного героя как водного мага или как дамагера?

В любом случае, это песочница, так что качай как хочешь.

Главный герой — идиот.

Серьезно, как его ни качай, он безнадежен. Я прокачал его как хилера и просто держал в тылу.

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

Вы оба идиоты, не чувствующие тайминги.

На самом деле она очень милая, но единственный способ ее разозлить — это принять ее признание, а потом изменить.

В этой игре нужно быть очень осторожным.

— Ах, я решил подождать своих товарищей на развилке, но никто так и не пришел. Я продолжал сражаться в одиночку и умер. Я так зол.

Тебя игнорируют.

Это значит, что в тебе нет никакой ценности.

Ты полностью провалился в человеческих отношениях.

Доска объявлений была обклеена различными сообщениями о попытках и ошибках, что вполне соответствовало игре с самым высоким уровнем сложности.

— Хорошие времена. Лучшие времена.

Я смотрел на сообщения на доске объявлений и смеялся, как опытный работник, глядя на новичка.

Я уже прошел через все эти сложности к вечеру первого же дня.

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

Настоящая проблема в том, что нет никакого ответа.

Люди, которые не знают, могут сказать, что у каждой игры есть своя стратегия, но что за чушь?

Хотя такие хардкорные игроки, как я, которые прошли эту игру вдоль и поперек, знают.

В этой игре нет такого понятия, как шаблонный ответ.

Если дела идут из рук вон плохо, то естественно, что ты проиграешь, и даже если дела идут хорошо, это игра, в которой ты все равно проиграешь.

Последний случай был особенно неприятен.

Потому что ты не можешь понять, где именно ошибся.

В заключение скажу, что эта игра — это просто игра, в которой ты проигрываешь, что бы ты ни делал.

Вот почему до сих пор ни один человек не прошел эту игру.

А поскольку никто ее не прошел, то, естественно, нет и никакой стратегии.

Тем более что единственные разработчики, которые знают ответ, затаились, как будто умерли.

Однако...

— Нельзя сказать, что ее нет.

Нет идеальной стратегии, но есть кое-что, что подчеркивают те немногие пользователи, которые преодолели Стену Плача, демоническую десятую главу.

Рост главного героя и человеческие отношения.

Только овладев этими двумя вещами, можно пройти Стену Отчаяния, десятую главу.

Да.

Эти две вещи — суть этой игры.

Я могу это утверждать.

Как один из немногих игроков в мире, кто неоднократно преодолевал Главу 10, я имел полное право так говорить.

— Может, опубликовать одну подсказку?

Именно в тот момент, когда я подумал о том, чтобы опубликовать краткую подсказку для бедных новичков, на доске появилось новое сообщение.

[Тот, кто пройдет эту игру, — бог.]

Правда.

Но её не пройти.

Легче сдаться.

Комментарии появлялись в режиме реального времени.

Я добавил свой под ними.

Я пройду ее.

Честно говоря, у меня не было такой уверенности.

Но я гордился тем, что обладаю качествами, необходимыми для прохождения этой безумной игры.

Я потратил столько же времени, сколько и все остальные, учился как сумасшедший и бесчисленное количество раз начинал игру сначала.

— Ну... если я потерплю неудачу еще сотню раз, то найду способ.

Именно об этом я и думал, когда вдруг потерял сознание.

— ...Вот так все и произошло.

Я закончил свои краткие воспоминания.

Когда я пришел в себя, то оказался в теле человека по имени Макс Селтрин.

Ситуация была простой.

И эта простота и была проблемой.

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

Но это было слабое утешение.

В конце концов, я никогда не проходил эту игру, поэтому не знаю, чем она заканчивается.

— Я схожу с ума, — пробормотал я, чувствуя, как теряю рассудок.

<http://tl.rulate.ru/book/105686/4425888>