



[Если вы выполните условия эвакуации, игра немедленно завершится, и вы вернётесь в реальность.]

[Условие побега 1: Уровень привязанности всех героинь должен превышать 95%.]

[Условие побега 2: Финальный Босс «Дракен» должен быть побеждён.]

[Если вы закончите игру, не выполнив условия эвакуации, то вернётесь к исходной точке.]

Перед моими глазами появилось системное окно, от одного взгляда на которое я терял силы.

Это было точно такое же окно, которое я видел раньше.

— Ки-икх! Враг моего отца! Кикх!

— Ха-а...

И тут послышался голос, по которому я несколько соскучился.

— Прости. На этот раз я убью тебя одним ударом.

Хрясь.

Когда я шагнул в сторону, в воздух брызнула кровь.

Тело гоблина с отрубленной головой упало к моим ногам.

На моё тело не попало ни капли крови.

[Достижение разблокировано.]

[Первая успешная охота на монстра!]

[В награду за достижение вы получаете «Зелье выбора для повышения характеристик» x 1.]

Окно достижений, которое я уже видел однажды, вновь появилось.

Похоже, достижения были сброшены.

Что тогда с характеристиками?

[Характеристики.]

[Сила: 9(-5) *Наложен штраф на рыцаря-хранителя.]

[Выносливость: 7(-5) *Наложен штраф на рыцаря-хранителя.]

[Мана: 12(-5) *Наложен штраф на рыцаря-хранителя.]

[Ловкость: 18(-5) *Наложен штраф на рыцаря-хранителя.]

[Удача: 4(-5) *Наложен штраф на рыцаря-хранителя.]

Конечно, характеристики также были восстановлены до исходного состояния.

Моё физическое состояние также было намного хуже.

Я буквально вернулся в прошлое.

— И профессия осталась прежней...

Раздражающий рыцарь-хранитель остался.

Оказалось, что она не назначалась случайным образом каждый раз, а был закреплён рыцарь-хранитель.

Поскольку окно с надписью «рыцарь-хранитель был присвоен в качестве начального класса» не появилось, я, возможно, вернулся к точке после того, как начальная класс уже был определён.

Но ситуация была не совсем безнадёжной.

Потому что мои воспоминания и чувства остались нетронутыми.

И, прежде всего...

[Навыки с частотой синхронизации, превышающей 90%, автоматически восстанавливаются.]

[Навык: Стилъ Такия (Ур. 9).]

[Вы изучаете забытое древнее искусство владения одноручным мечом. Ваше понимание владения одноручными мечами увеличивается.]

Мне удалось сохранить один навык.

Из трёх навыков владения мечом только Стилъ Такия превзошёл девятый уровень.

Это было естественным явлением, так как я регрессировал, сохранив свои воспоминания нетронутыми.

Два других стиля владения мечом не были полностью «освоены» мной, так что, похоже, они не были восстановлены.

Это было немного хлопотно, но мне пришлось бы ещё раз пройти через это.

Преимущества регрессии весьма значительны. С помощью этого я могу её устранить.

Я выпил зелье для повышения характеристик, чтобы повысить свою удачу.

Если уровень навыка владения мечом был выше девятого, я мог бы перенести его на следующее прохождение.

Не было никаких переменных, поскольку начальная точка также не менялась при каждом перезапуске.

Это казалось выполнимым.

— Я был слишком глуп в первом прохождении.

Моя игра в первом прохождении была полна манипуляций.

Сама идея соблазнения главных героинь с помощью одних только навыков ведения бесед была неправильной с самого начала.

Конечно, если бы я так поступил, то смог бы сделать это за короткое время.

Поскольку я, непосредственно писавший историю, знал все характеры главных героинь, их вкусы, особенности характера и т.д.

Это было похоже на прохождение теста, когда смотришь на лист с ответами.

Но если бы я это сделал, Джилл стала бы лёгкой добычей, Юлия — преследователем, от которой разило скрытым вдохновителем, а у Ерины возникли бы проблемы с управлением гневом.

Мне нужна была правильная работа без хитростей.

Мне нужно было естественным образом участвовать в событиях, к которым приводила игра, вступать в контакт с героинями и постепенно становиться ближе, знакомясь с героинями через формирование привязанности.

Только тогда я смог бы познакомиться с героинями как с любовницами, а не как с психопатками, которые полагались только на меня или были одержимы мной.

Я должен вести себя так, как того требует игра.

В первом прохождении я был слишком подозрителен.

Я подозрительно хорошо овладел искусством владения мечом, но мои показатели были ничтожными, а боевые навыки — ещё хуже.

Но я знал слишком много информации.

Разве я не показался бы кому-нибудь последним скрытым боссом или кем-то наравне с ним?

Возможно, причина, по которой окно достижений перестало появляться в какой-то момент, заключалась в том, что я перескакивал через всю раннюю игру.

На этот раз всё было по-другому.

Я собирался выступить в роли главного героя, а не последнего скрытого босса.

Я убедился, что в этом мире нет других людей, кроме меня, так что не было необходимости колебаться.

Я бы начал с низкоуровневых охотничьих угодий и постепенно накапливал очки опыта.

Становясь сильнее и зарабатывая деньги, делая себе имя.

Потому что в игровой системе охота могла быть использована как предлог для читерства.

Например, если я заранее отрежу голову минотавру, на охоту за которым должна была уйти неделя, я смогу купить её неделей позже.

— Начнём. Ах, чуть не забыл.

[Достижение разблокировано.]

[Получена первая вещь!]

[В награду за достижение даётся навык «Проверка».]

Я примерно составил план.

Теперь давайте отправимся.

Поскольку стратегия сильно отличалась от первого прохождения, честно говоря, я был не очень уверен в себе.

Но, попробовав раза три, я, вероятно, смог бы разобраться.

— Ублюдки! Почему вы не понимаете, что я говорю?

— Клиент. Пожалуйста, уходите.

Меня не пустили на низкоуровневые охотничьи угодья.

На мгновение я забыл, что эти ублюдки-авантюристы не были обычными психами.

Я сказал, что пойду охотиться на оборотней, но они продолжали настаивать, чтобы я начал со слизняков.

Это было похоже на остатки обязательных условий в игре, поскольку это была учебная область.

И это сводило меня с ума.