

— Я тут подумал, если мы сможем доиграть маршрут Элрайз до конца, разве это не значит, что я понимаю будущее? Я такой гений~

После того, как мы закончили обсуждать контрмеры против телепорта Ведьмы, я рассказал себе, о чем думал.

План на данный момент заключался в том, чтобы создать вакуум маны. Но если подумать глубже, то не лучше ли было бы вместо этого напрямую разыграть маршрут Элрайз до конца?

Это раскрыло бы будущее, и мы могли бы подготовить различные меры для того, что может произойти.

На мое мудрое мнение Ниито (я) только фыркнул.

— Ха, такой обезьяний уровень мудрости. Если бы это было возможно, я бы уже сделал это, дурак.

— Как скажешь, ублюдок.

— Ладно, посмотри вот...

Как только Ниито (я) сказал это, он открыл видеосайт.

Когда он искал видео про Элрайз, там появилось [шокирующее] название "Финальная часть маршрута Элрайз".

Да, если мы посмотрим это, мы узнаем будущее.

Ниито (я) нажал на видео, и оно заиграло.

Сначала появилась предварительная реклама. Простая реклама, до которой нам не было дела.

После того, как она закончилась... буфер видео так и не закончился. Как и раздел комментариев, ни один из них не был различим.

— Ах~, это один из тех сайтов с большим трафиком. Думаю, на другом сайте будет лучше.

— Ты так думаешь?

Как только Ниито (я) сказал это, он открыл другой сайт и начал буферизацию видео маршрута

Элрайз.

Как и раньше, буферизация не прекращалась. Комментарии также нельзя было прочитать.

То же самое происходило даже при поиске с помощью смартфона. Ничего не менялось.

Кроме того, даже когда мы заходили на сайт спойлеров, экран оставался просто белым. На нем ничего не отображалось; форум для обсуждения также нельзя было открыть.

Однако ту часть, которую я уже знал, например сцену танцевальной вечеринки, можно было посмотреть без проблем.

— Все стало таким. Как бы ты ни старался, ты все равно не можешь этого увидеть. То же самое происходит, когда я сам играю в игру. Игра замирает, когда доходит до определенной точки, и автоматически закрывается. Даже танцевальная вечеринка, я не мог её достичь до недавнего времени.

— Что это значит?

— Ой, твой тон вернулся к нормальному. Другими словами, ты не можешь видеть будущее. Возможно, наша судьба еще не определена.

— А? Но мы же можем увидеть маршрут Этерны, верно?

Ниито (я) сказал, что мы не можем видеть будущее.

Но даже когда он так сказал, я смог правильно увидеть маршрут Этерны в прошлый раз.

Хотя результат был не слишком хорош... но это будущее.

— С твоей точки зрения, маршрут Этерны - это будущее (маршрут), которое ты не выбрал. Грубо говоря, это будущее, которое не связано с миром, в котором ты сейчас живешь. Это нечто, что произошло в параллельном мире. Поэтому ты можешь его увидеть. Поскольку маршрут Этерны не был выбран, он считается "миром, который мог бы быть", поэтому он уже "зафиксирован". Но маршрут Элрайз - это другое. Это мир, в котором ты сейчас находишься. Поскольку будущее еще не зафиксировано... ты не можешь видеть то, чего еще не существует. Понимаешь?

— Извини, не понимаю. Что это значит?

— ...просто представь, что маршрут Элрайз сейчас находится в процессе строительства.

Неужели ты... ты стал глупее? Это эффект разделения человека на две части...?

Ниито (я) тупо ответил на мой вопрос, пока проигрывалось видео со сценой Танцевальной вечеринки.

В видео с точки зрения Вернелла был выбор, кого пригласить на танец, и выбор пал на Элрайз.

Затем была иллюстрация Танцевальной вечеринки, а после нее - сцена, в которой Вернелл произносит монолог, когда происходит метеоритный дождь.

Вернелл: Метеоритный дождь, да... Это удивительно. Но я думаю, что это произошло в слишком удобное время... Элрайз-сама как-то в этом замешана?

Элрайз: ...Ах, ты узнал? Верно, я просто устроила это шоу. Пожалуйста, держи это в секрете от всех.

Элрайз: Это всего лишь маленький фокус... Но если закрыть на это глаза, разве не красиво, когда метеоры украшают ночное небо?

Вернелл: Сказав это, Элрайз-сама посмотрела на ночное небо. Ее лицо, освещенное светом звезд, выглядело таким иллюзорным... таким мистическим... да...

Вернелл: Да. ...Воистину... это выглядит прекрасно...

Вернелл: Я думаю так от всего сердца.

ГЪЯ-А-А-А-А-А-А-А-А-А-А!!!

Что это за неловкая сцена!

Гуа, меня ударили! Я получил 9999 ментальных повреждений! Это было суперэффективно!

Прекрати! Ты что, хотел разрушить мой счетчик САН! (П.п.: Игра лавкрафта)

Я упал на футон и покатился по нему, а Ниито (я) смотрел на меня, смеясь.

— Ты поступаешь как обычная героиня. Это так забавно для меня. Этот Вер - полностью выкладывается, чтобы завоевать тебя.

— ВА-А-А-А-А-А-А-А-А-А!!!

Нет, это неправильно! Я не думал, что у Вернелла могут возникнуть такие мысли в тот момент!

Оставив меня страдать от душевного ущерба, Ниито (я) облокотился на свой стул, затем изменил то, что показывалось на экране.

Теперь на экране отображался сайт прохождения, где можно было увидеть статус, способности и изученные навыки Вернелла, Этерны, моба А, Фиоры, Мэри, Айны и извращенного очкастого ублюдка.

— И так... кого ты пошлешь сражаться с Ведьмой?

— Эээ?

— Нет, ты не должен говорить "эээ". Ты забыл о тактике? Прежде чем сразиться с Ведьмой, ты должен послать других, чтобы сбрызнуть ее МП, чтобы она не смогла телепортироваться. Другими словами, кто-то должен будет бросить вызов Ведьме, верно? Но если ты пошлешь не того участника, это только увеличит количество смертей. Только не говори мне, что ты хотел пойти туда без плана?

После слов Ниито (я) я сел на футон и задумался.

Честно говоря, независимо от того, кого я пошлю, это только заставит меня чувствовать, что все может пойти не так.

В первую очередь, Элрайз не была включена в состав боевой группы в оригинальной игре. Поскольку Ведьма была той, кого могла победить только группа Вернелла, не было ничего невозможного в том, чтобы победить ее.

Кроме того, нам нужно было лишь уменьшить ее МП, а не победить сразу, так что сложность значительно снизилась.

Но даже в этом случае погибнуть мог каждый.

Ведьма Алексия была последним боссом в большинстве маршрутов, поэтому ее нельзя было недооценивать.

— Как насчет того, чтобы послать туда большое количество рыцарей?

— Это тоже самое, что сказать: "Элрайз уже знает, что ты там". Это заставит ее немедленно телепортироваться. Не забывай, Ведьма боится тебя. Если она почувствует, что ты подошел ближе, она тут же убежит.

— Не слишком ли труслива Ведьма?

— Это ты слишком сильный. Что это за абсурдный статус? Я чуть не умер от смеха, когда увидел боевое событие Фары. Любой скорее сбежит, чем будет сражаться с этим.

Алексия действительно Последний Босс? Это заставило меня потерять уверенность.

Что это за Последний босс, который сразу сбегает.

Кроме того, нехорошо брать с собой рыцарей...

— Ведьма боится тебя всерьез. На таком уровне, что маршрут Алексии исчез в игре.

— Что?

— Ты знаешь, что в игре Алексия иногда возвращает себе рассудок и появляется в указанном месте. Просто повысив благосклонность, ты можешь попасть на маршрут Алексии, помнишь? Эта штука полностью исчезла.

Я не мог не удивиться словам Ниито (Я).

Ведьма, неужели ты так испугалась...

Как и говорил Ниито (Я), в игре Ведьма иногда вылезала из-под земли.

Вернее, вы не могли бы повысить ее благосклонность, если бы этого не произошло.

Чтобы попасть на маршрут Алексии, нужно было повышать ее благосклонность при каждом удобном случае и не повышать благосклонность других героинь. Вы попадали на маршрут во время его разветвления, когда ее благосклонность была самой высокой среди героинь.

Кстати, Этерна была самым большим препятствием на пути к этому маршруту. Если бы вы делали это нормально, то к моменту разветвления маршрутов благосклонность Этерны была бы выше, чем у Алексии. Поэтому нужно было быть холодным по отношению к Этерне, чтобы снизить ее благосклонность. Какая бедная девочка.

Поэтому, если вы планировали пройти по маршруту Алексии, вы должны были подарить Этерне на её день рождения что-то вроде окаменевших драконьих экскрементов, что было самым худшим подарком на день рождения. Ты мог бы стать свидетелем такого славного момента жестокости, Вернелл.

Но в том мире, в котором я жил, она вообще не поднималась наверх.

Так что маршрут Алексии отпадал.

— Кстати, что случилось на том маршруте, когда я спустился под землю, а Ведьма тут же сбежала? Особенно в других маршрутах, кроме Этерны?

— В тех случаях она прячется в неизвестном месте и оттуда посылает своих последователей убить родителей Этерны. Это вызывает пробуждение Святой силы Этерны через ее гнев. Затем, используя эту святую силу, она каким-то образом находит местонахождение Ведьмы и убивает ее. Далее все развивается по типичному сценарию, где Этерна становится Последним Боссом.

— Этерна такая бедная. Кажется, что весь мир пытается убить ее.

— Кроме того, в игре так и не раскрыто, где пряталась Ведьма. Поэтому я не рекомендую позволять Ведьме сбежать.

Как бы там ни было, Этерна выглядела несчастной.

Если так, то лучше было бы обезопасить родителей Этерны... или так я думал, но, похоже, было бы лучше, если бы я вообще не позволил ей сбежать и победил ее под академией.

Ну, по крайней мере, над проблемой родителей Этерны я бы немного подумал.

— Тебе также нужно следить за моментом передачи силы Ведьмы после ее поражения. Если ты пропустишь этот момент, вся твоя тяжелая работа будет напрасной.

— Чтобы этого не произошло, в игре раскрыты 2 метода. Первый - убить Ведьму без Святой.

— Да. Случаи, когда это происходило, как правило, были плохим концом. Те, кто способен на это - ты и Вернелл, но... тот, кто это сделает - умрет.

Я и Ниито (я) стояли друг напротив друга, говоря о самой большой проблеме: передаче Силы Ведьмы.

Если бы она перешла к Этерне, все было бы напрасно.

Этерна станет Последним Боссом, и ее судьба не изменится.

Было 2 способа предотвратить это.

Первый - я или Вернелл должны были покончить с Ведьмой. Но тот, кто это сделает, умрет.

— Кстати, была ли установлена личность смеющегося, того, который был слышен, когда был раскрыт Плохой конец?

— Неа, это все еще загадка. Я думаю, что это просто проявление насмешки, но... официального объяснения до сих пор нет.

Этот метод мог остановить цикл, но это был Плохой КОНЕЦ, где "Вернелл победил Ведьму и умер".

Но у этого плохого конца было бурное предвестие.

После того, как Вернелл умер, и все остальные выразили сожаление по поводу его потери, и после финальных титров... экран стал черным. Наконец, раздался голос чего-то с жуткими отголосками, и оно засмеялось.

Затем последовал загадочный звук взрыва, и вы снова оказались на главном экране.

До сих пор остается загадкой, что это было.

— Второй способ - это самоубийство Ведьмы.

— Именно так умирает Этерна после того, как становится Последним Боссом.

Обычно Ведьма не могла совершить самоубийство. Как уже говорилось, темная сила не позволяла им этого сделать.

Но когда Этерна стала Последним Боссом, сила еще не адаптировалась к Этерне. Это, в сочетании с сильным истощением после предыдущей битвы с Вернеллом, позволило ей успешно совершить самоубийство.

В результате Этерна убила Этерну, так что сила по-прежнему передавалась только самой Этерне.

Это был один из немногих маршрутов, где героиня выжила.

Независимо от героини, большинство из них в итоге погибают. Но для некоторых из них Этерна успешно совершает самоубийство и достигает счастливого конца, где героиня выживает.

Но для меня это было невозможно. Учитывая мою первоначальную цель, использование этого метода означало мой проигрыш.

— Другой вариант: раз уж демоны смогли убить Святую, как насчет того, чтобы использовать демонов для нанесения завершающего удара по Ведьме...?

— Это было бы трудно осуществить. Демоны полностью в союзе с Ведьмой. Кроме того, поскольку тело Демона крепкое, это было бы катастрофой, если бы ему удалось выдержать Темную силу, поскольку в таком случае родится монстр. Хотя, это все равно не сравнится со мной...

Ниито (я) предложил использовать демонов, чтобы убить Ведьму, но я сказал ему, что это невозможно, так как демоны абсолютно послушны Ведьме до такой степени, что они не будут нападать на неё.

— Также Диаз попросил тебя спасти Алексию. Что ты будешь делать с этим?

— Ну... не так-то просто спасти ее из затруднительного положения. По крайней мере, это было бы возможно, если бы я сделал все необходимое на пути Алексии, но...

— Если я не ошибаюсь, после передачи темной силы Вернелл сделал ей искусственное дыхание, чтобы перекачать свою темную силу обратно в Алексию, так?

— Да, поскольку сила тьмы Вернелла изначально принадлежала сознанию Алексии, которое она отрезала. Вернув ее, Алексия могла бы возродиться и стать человеком, но... это означает, что Этерна умрет. А Вернелл будет флиртовать с Алексией у нее на глазах.

— Она такая бедняжка...

Вообще, маршрут Ведьмы был самым неприятным лично для меня.

В этом маршруте Алексии удалось превратиться обратно в человека и обрести свое счастье, но... если подумать о том, что чувствовала Этерна...

Что ты делаешь? Флиртуешь с Вернеллом, как будто не сделала ничего плохого?

Ну, она была жертвой, без сомнения.

Но с точки зрения Этерны, Ведьмы, которая совершала бесчисленные мерзости, перекладывая все эти проблемы на меня и хвастаясь, что ей удалось достичь счастья с Вернеллом, их позиции поменялись, и теперь Этерна стала той, кто должен быть побежден.

Этерна, ты можешь плакать из-за этого.

Из-за этого мне не понравился маршрут Алексии.

Хотя однажды я все же прошел его, чтобы пополнить свою коллекцию CG.

— Как я и ожидал, та, кого ты выберешь, будет...

— Думаю, я сам ее одолею.

— Ты не против? Наконец-то тебе удалось перевоплотиться в здоровое тело. Разве у тебя нет мысли продолжать жить?

— Я не настолько привязан к жизни... да и утомительно продолжать играть роль Святой. Мне легче умереть до того, как меня раскроют. Моя продолжительность жизни все равно остается небольшой. С другой стороны, мне кажется, что загробная жизнь была бы более комфортной. Кроме того...

Сказав это, я подумал о Лейле и Вернелле на вечеринке... потом подумал о мире, в котором я жил более десяти лет, и рассмеялся.

— Независимо от того, что я говорю, мне очень понравились эти люди и этот мир. Вот почему... ради них, я думаю, стоит выбросить жизнь, которая близка к концу.

Я не был хорошим человеком, но даже я хотел сделать что-то хорошее в конце своей жизни.

Я хотел, чтобы они смотрели в счастливое завтра и жили дальше.

Это также был мой способ извиниться перед ними за то, что я искажил их предполагаемую судьбу по своему вкусу.

Вот почему я с радостью отдал бы ее, эту свою жизнь, в которой почти кончилась батарейка.

Это была жизнь, которая в любом случае должна была закончиться давным-давно. Сейчас не о чем было сожалеть.

Скорее, с моей точки зрения, один год жизни был продлен до 12 лет, так что сожалеть было не

о чем.

Как только я это сказал, мое зрение побелело.

Похоже, на этом все.

Что ж, тогда я решил, что буду усердно работать над своей ролью Святой.

Пока не дойду до конца.

Заметки автора:

[Выбор подарка Этерны]

- Серьга (стоит около 100, благосклонность ↑)
- Справочник (стоимость около 150. Интеллект Этерны ↑)
- Окаменевшие фекалии дракона (стоимость около 5000. Благосклонность Этерны ↓)

Странные подарки, снижающие благосклонность героини - традиция Галге

<http://tl.rulate.ru/book/61673/1898275>