Глава 708  
  
: Книга Истины Мира «Резонанс»… Канон\*\*  
  
\*Рекомендуемое количество игроков для прохождения Резонирующей Оркестры – «1».\*  
\*Из-за особенностей боя рекомендуется иметь при себе оружие, использовавшееся в прошлом, или оружие того же типа.\*  
  
\*\*Прохождение Резонирующей Оркестры: Версия Канона\*\*  
\*Эта Книга Истины основана на прохождении игрока «Санраку», поэтому некоторые описания могут быть уникальными.\*  
\*Резонирующая Оркестра – это боевое театральное представление, состоящее из Первой, Второй, Третьей, Четвертой и Финальной Частей (всего пять боев). Почти во всех случаях условие победы – не просто полное истощение ресурсов противника.\*  
  
\*\*Первая Часть: «Спящий Сирота»\*\*  
\*───Колыбель – поле боя, крик новорожденного тонет в грохоте войны, но младенец один кричит на поле боя…\*  
\*───Я здесь, я здесь. Взлетай, спусти курок, дитя поднимает ружье и плачет…\*  
\*───Прорвись сквозь замок, увернись от пушек, пронзи свет, юнец встречает воина…\*  
\*───Широкий мир, узкое поле боя. Одинокий воин повержен. На спине далекой черепахи воина бьет красный цвет, воина бьет кулак…\*  
  
\*Бой с FM's Кризалис "Сирота Войны".\*  
\*Условия победы:\*  
\* Уничтожить определенное количество одновременно появляющихся Армилетт Гаргантюа.  
\* Использовать предмет «Корона Кровавой Ярости (Брод Кроуне)».  
\* Сбить тяжелой атакой Сверхштатной Тактической Машины-Черепахи【Гэмбу】 или Тактической Машины.  
\* Выполнив вышеуказанные условия, добить, используя скиллы рукопашного боя.  
  
\*\*Вторая Часть: «Две Сияющие Великие Короны»\*\*  
\*───Высоко поднята Великая Корона. Лазурная на заре, алая ночью…\*  
\*───Великолепные самоцветы капризны и строги…\*  
\*───Царство сияния, пробегать запрещено. Вторгаться не позволено даже свету…\*  
\*───Избегая света, отражая свет, быстрее света…\*  
\*───Лишь тот, кто сделал этот шаг, обретет славу…\*  
  
\*Бой с Императорскими Кристальными Двойными Скорпионами.\*  
\*Условия победы:\*  
\* Увернуться от отраженных световых атак определенное количество раз.  
\* Заставить Императорских Кристальных Двойных Скорпионов сменить цвет определенное количество раз.  
\* Выполнив вышеуказанные условия, добить серией атак с определенной скоростью или выше.  
  
\*\*Третья Часть: «Хранитель Гробницы Отдыхает»\*\*  
\*───Хранитель гробницы, из-за любви, отводит взгляд… Герой, на клинок, смотрит…\*  
\*───Ветер сметает облака, от грома (икадзути) бушуют горы и моря. Завесу пепла рубит тот, кто покоряет небеса…\*  
\*───Иссохла, но не исчезла вера. Пустоту вечно обещанной любви разит лунный свет…\*  
\*───И, хранитель гробницы, наконец, надолго, отдыхает… В мгновение, думает, о чьем лице…\*  
  
\*Бой с Хранителем Гробницы Везаэмоном.\*  
\*Условия победы:\*  
\* Получить не более 5 ударов.  
\* Выполнив вышеуказанное условие, преодолеть специальную технику «Великое Покорение Ясного Неба» - «Тэнсэй».  
  
\*\*Четвертая Часть: «Золотой Император Кристального Трона»\*\*  
\*───Тот император, на троне из останков, ждет врага…\*  
\*───Сияющим Золотом разя, врага бьет…\*  
\*───Луна, свет, узрите императорский танец мечей…\*  
\*───Мир рассекает лунный блеск клинка…\*  
\*───Но глубокое кристальное зеркало загробного моря, отражая победу, рубит врага…\*  
  
\*Бой с Золотым Кристальным Одиночным Скорпионом "Золотой Век".\*  
\*Условия победы:\*  
\* Уничтожить хвостовую часть «Святой Меч».  
\* Перейти в «Яростную Лунную Форму».  
\* Отразить специальную технику «Рассекающий Удар Разрушенной Луны».  
\* Выполнив вышеуказанные условия, добить уроном от отражения.  
  
\*\*Финальная Часть: Канон «Песнь Перелетной Птицы (Мигрант Сонг)»\*\*  
\*В каноническом пути, копия игрока – лишь терминал «мира», развернутого Оркестрой. Ключевой момент в прохождении EX-сценария – истощить ресурсы Оркестры.\*  
\*Способ истощить ресурсы Оркестры только один: заставить «Певицу» тратить ресурсы, идущие на поддержание мира, на защиту копии, тем самым захватив контроль над «миром». Для этого необходимо пронести Куклу Завоевания, с которой заключен контракт для активации уникального сценария EX, внутрь «театра» Оркестры.\*  
\*Рекомендуются, например, «Ключ», поддерживающий хранение Куклы Завоевания, или высшая магия призыва/перемещения «Врата».\*  
\*Если проходить без Куклы Завоевания, необходимо использовать «Информационный Агрегат: ○○», создаваемый на борту Багамута.\*  
\*Копия, соответствующая игроку «Санраку», при наличии Куклы Завоевания внутри вызывает путаницу в мыслях и снижает уровень ИИ.\*  
\*На этом этапе прямое уничтожение копии невозможно, но когда Оркестра тратит ресурсы на ее защиту, контроль над «миром» заметно уменьшается.\*  
\*Когда мир, развернутый Куклой Завоевания, захватит более 90% «Театра Зависти», развернутого «Певицей» в облике Элизы, Финальная Часть переходит во вторую фазу.\*  
  
\*Во второй фазе, если установлен патч «N», «Певица», проявившаяся как Элиза Джиттердол, сменяет свой облик на личность, соответствующую присутствующей Кукле Завоевания. В данном случае, так как была Эльма-тип, появилась Эльма Сакишима.\*  
\*При отсутствии Куклы Завоевания, «Певица (Элиза)» усиливается на основе Информационного Агрегата.\*  
\*«Певица», проявившаяся как Эльма, захватив половину контроля, снова разворачивает «мир». Метод прохождения тот же, что и в первой фазе, но при захвате 90% контроля над «миром» происходит переход в финальную фазу.\*  
  
\*В финальной фазе мир, развернутый «Певицей», сжимается до символизирующего его элемента и возникает внутри мира, созданного Куклой Завоевания. В данном случае отразился «Хайвей Стар» Эльмы, поэтому он был выведен в виде мгновенно и трехмерно разворачивающейся скоростной дороги и грузовиков.\*  
\*С переходом в эту фазу защита копии прекращается. Уничтожение копии завершает прохождение частей Резонирующей Оркестры.\*  
  
\*\*Особые действия Резонирующей Оркестры\*\*  
\*В каноническом пути Оркестры модель поведения немного меняется в зависимости от наличия патча «N» у Куклы Завоевания.\*  
\*Если патч «N» не установлен, «Певица» как Эльма Сакишима не появляется, и ситуация развивается с «Певицей» в облике Элизы. Хотя сама финальная награда не меняется, истинная концовка недоступна, и характеристики получаемой «маски» ограничены.\*  
\*Если патч «N» установлен, все происходит, как описано выше, и после боя игрок переносится в бар «Маскарад».\*  
\*В баре «Маскарад» предлагается последний выбор. Поднятие «маски», лежащей на полу, засчитывается как прохождение, поэтому, подождав немного, можно увидеть появление «Певицы». Раскрыв ей правду и выслушав ее «песню», можно разблокировать истинную концовку.\*  
  
\*\*Сюжетная подоплека Резонирующей Оркестры\*\*  
\*Резонирующая Оркестра – это музыкальный терминал с пересекающимися множественными волями, управляемый тремя волями. Его истоки уходят еще дальше, чем открытие этой планеты человечеством Древней Эры, к одному музыкальному плееру «Карманная Ария Тип G 10-82119», изготовленному еще до исхода с Земли.\*  
\*Плеер побывал в руках множества людей – добрых и злых, мудрецов и глупцов, стариков и детей, мужчин и женщин… независимо от расы и эпохи, и воспроизвел множество музыки. Когда человечество достигло планеты Утопия, плеер обрел нечто вроде «воли». Было ли это материализацией под действием частиц маны Утопии или результатом иного закона природы… выяснить это невозможно. Но факт в том, что плеер обрел подобие воли тех, кто им владел, и, что важнее всего, собственную волю.\*  
\*Воля последнего владельца плеера, создателя Кукол Завоевания Эндрю Джиттердола (подробнее: Бегемот), сохранилась особенно ярко. Поэтому его желание «передать культуру и музыку следующему поколению людей», которое должно было раствориться среди множества других воль, стало независимой частью Оркестры, одной из трех ее формирующих воль.\*  
  
\*Воли тех, кто владел плеером от первого до предпоследнего владельца перед Эндрю.\*  
\*Воля Эндрю Джиттердола.\*  
\*И третья «воля», формирующая Оркестру наравне с ними, – это воля не Элизы Джиттердол… а самого музыкального плеера «Карманная Ария Тип G 10-82119» как отдельного существа.\*  
  
\*За невообразимо долгое время плеер подвергался модификациям и ремонтам настолько, что не осталось ни одной оригинальной детали. Но его существование… как «чей-то музыкальный плеер» за долгие годы привело к формированию одной конкретной воли. Решающим фактором стала песня Элизы Джиттердол.\*  
  
\*Распространить эту песню, не дать ей затеряться в прошлом. Поэтому «Певица», глашатай Оркестры, принимает облик Элизы Джиттердол. Из-за такого происхождения в «воле», заключенной в Оркестре, нет воли самой Элизы Джиттердол.\*  
\*Уникальные Монстры – это те, кто спрашивает, те, кто ищет ответ, ставя на кон свое существование.\*  
\*Безымянные владельцы спрашивают, покажите нам сияние человечества, которое не угасло и продолжилось.\*  
\*Эндрю Джиттердол ищет отзывы о своем «искусстве» – Куклах Завоевания.\*  
\*А маленький музыкальный плеер кричит, желая, чтобы поняли великолепие звучащей мелодии.\*  
  
\*Пока воли, оставленные людьми, смотрят в будущее, та единственная воля, что продолжает держаться за певицу прошлого, возможно, и есть главная причина, делающая Оркестру Уникальным Монстром.\*  
  
\*Кстати, игроки, достигшие любой концовки, кроме истинной канонической (включая апокрифическую), могут вернуть полученную награду как пригласительный билет и попробовать снова, хотя сложность возрастет.\*  
\*А игроки, достигшие истинной концовки, могут в любое время, надев полученную маску, войти в бар «Маскарад» и послушать песню Элизы.\*  
\*К слову, если не использовать Куклу Завоевания, нужно собрать на Багамуте информацию о ком-то из прошлых владельцев и создать «Информационный Агрегат». Копия не ослабнет, так что это пиздец как геморройно, да и к истинной концовке не приведет, так что смысла почти нет. Да и вообще, если ты можешь бросить вызов Оркестре, значит, у тебя уже есть контракт с Куклой Завоевания, так что проще найти патч «N» и Инвенторию/Честорию, чем создавать Информационный Агрегат.\*  
  
\*\*