Глава 708  
  
  
  
Книга Истины Мира «Резонирующая Глава»… Канон  
Оптимальное количество участников для прохождения Резонирующего Оркестра Преисподней — «1 человек».  
Кроме того, из-за характера битвы рекомендуется владеть оружием, использованным в прошлом, или тем же типом оружия.  
  
Прохождение Резонирующего Оркестра: Версия Канона  
Извлечённая Книга Истины основана на прохождении игрока «Санраку», поэтому некоторые описания могут быть уникальными.  
Резонирующий Оркестр Преисподней — это боевое представление, состоящее из пяти сражений: Первой, Второй, Третьей, Четвёртой и Финальной глав. Почти во всех случаях условие победы — не простое истощение ресурсов противника.  
  
Первая Глава «Спящий Сирота»  
─── Колыбель — поле боя, крик новорождённого тонет в грохоте войны, но младенец в одиночку кричит на поле брани...  
─── Я здесь, я здесь. Взлетай, спусти курок, дитя плачет, подняв ружьё...  
─── Прорвись в замок, проскользни под пушками, пронзи свет, юнец столкнётся с воином...  
─── Широкий мир, узкое поле боя. Одинокий воин падает на землю. На спине далёкой черепахи воина сражает красный, воина бьёт кулак...  
  
Битва с FM's Кризалис «Дитя Войны».  
Условия победы:  
・Уничтожить определённое количество одновременно появляющихся Армиллет-Гаргантюа.  
・Использовать предмет «Багряная Корона Кровавого Подчинения (Броуд-Кроуне)».  
・Сбить противника тяжёлой атакой Внештатной Тактической Машины-Черепахи 【Генбу】 или Тактической Машины.  
・Выполнив вышеуказанные условия, добить противника навыком рукопашного боя.  
  
Вторая Глава «Две Сияющие Великие Короны»  
─── Высоко поднята Великая Корона. Лазурная на рассвете, алая ночью...  
─── Сияющие драгоценности капризны и строги...  
─── В сияющие владения вход запрещён. Даже свету не дозволено ступать туда...  
─── Избегай света, отражай свет, будь быстрее света...  
─── Лишь тот, кто сделает этот шаг, обретёт славу...  
  
Битва с Императорскими Кристальными Двумя Скорпионами.  
Условия победы:  
・Уклониться от отражённых световых атак определённое количество раз.  
・Заставить Императорских Кристальных Двух Скорпионов сменить цвет определённое количество раз.  
・Выполнив вышеуказанные условия, добить противника серией атак со скоростью выше определённой.  
  
Третья Глава «Хранитель Гробницы Отдыхает»  
─── Хранитель гробницы, из-за любви, отводит взгляд... Герой, на лезвие, смотрит...  
─── Ветер сметает облака, от грома (икадзучи) бушуют горы и моря. Пепельную завесу разрывает тот, кто покоряет небеса...  
─── Иссохла, но не исчезла вера. Пустоту вечной любви, что поклялся хранить, разит лунный свет...  
─── И хранитель гробницы, наконец, надолго, отдыхает... На мгновение, вспоминает, чьё лицо...  
  
Битва с Хранителем Гробницы Везаэмоном.  
Условия победы:  
・Получить не более 5 ударов.  
・Выполнив вышеуказанное условие, преодолеть «Тэнсэй» особого приёма «Сэйтэн Тайсэй».  
  
Четвёртая Глава «Золотой Император Кристального Трона»  
─── Тот император, на троне из останков, ждёт врага...  
─── Сверкающим золотом разя врагов...  
─── Луна, свет, узрите танец меча императора...  
─── Мир рассекает лунное лезвие...  
─── Но глубокое кристальное зеркало преисподней, отражая победу, сражает врага...  
  
Битва с Золотым Кристальным Одиноким Скорпионом «Золотое Поколение (Голден Эйдж)».  
Условия победы:  
・Уничтожить хвостовую часть «Святой Меч».  
・Перейти в «Форму Яростного Лунного Света».  
・Отразить особый приём «Хоугэцусэн».  
・Выполнив вышеуказанные условия, добить противника уроном от отражения.  
  
Финальная Глава: Канон «Песнь Перелётной Птицы (Мигрант-Сонг)»  
На каноническом пути копия игрока — это всего лишь терминал «мира», развёрнутого Оркестром. Ключевым моментом для прохождения EX-сценария является истощение ресурсов Оркестра.  
Есть только один способ истощить ресурсы Оркестра: заставить «Примадонну» перенаправить ресурсы, идущие на поддержание мира, на защиту копии, тем самым захватив контроль над «миром». Для этого необходимо пронести Завоевательную Куклу, с которой заключён контракт для активации уникального сценария EX, внутрь «театра» Оркестра.  
Рекомендуются, например, «Ключ», способный хранить Завоевательную Куклу, или магия призыва-перемещения высшего ранга «Врата».  
Если проходить без Завоевательной Куклы, необходимо использовать «Накопитель Информации: ○○», создаваемый на борту Багамута.  
Копия, соответствующая игроку «Санраку», при внесении Завоевательной Куклы внутрь испытывает смешение мыслей, что снижает уровень её ИИ.  
На этом этапе напрямую уничтожить копию невозможно, но когда Оркестр тратит ресурсы на её защиту, контроль над «миром» заметно переходит к игроку.  
Когда «Театр Желания», развёрнутый «Примадонной», появившейся как Элиза, будет захвачен более чем на 90% миром, развёрнутым Завоевательной Куклой, Финальная Глава переходит во вторую фазу.  
  
Во второй фазе, если установлен патч «N», «Примадонна», проявившаяся как Элиза Джиттердол, переключается на личность, соответствующую присутствующей Завоевательной Кукле, в качестве «Примадонны». В данном случае, поскольку это был Эльма-тип, появилась Эльма Сакишима.  
Если Завоевательной Куклы нет, «Примадонна (Элиза)» усиливается на основе Накопителя Информации.  
«Примадонна», проявившаяся как Эльма, снова разворачивает «мир», захватив половину контроля. 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, развёрнутый «Примадонной», сводится только к символизирующим её элементам и возникает внутри мира, созданного Завоевательной Куклой. В данном случае отразился «Хайвей Стар» Эльмы, поэтому он был представлен в виде мгновенно и трёхмерно разворачивающихся скоростных шоссе и грузовиков.  
При переходе в эту фазу защита копии прекращается. Уничтожение копии завершает прохождение глав Резонирующего Оркестра.  
  
Особые Действия Резонирующего Оркестра  
На каноническом пути модель поведения Оркестра незначительно меняется в зависимости от наличия патча «N» у Завоевательной Куклы.  
Если патч «N» не установлен, «Примадонна» в виде Эльмы Сакишимы не появляется, и ситуация развивается с «Примадонной» в виде Элизы. Итоговая награда не меняется, но истинная концовка не достигается, поэтому производительность награды «Маски» ограничивается.  
Если патч «N» установлен, всё происходит, как описано выше, и после окончания битвы игрок переносится в бар «Маскарад».  
В баре «Маскарад» предлагается последний выбор. Поднятие «Маски», лежащей на полу, засчитывается как прохождение, поэтому, если немного подождать, появится «Примадонна». Раскрыв ей правду и выслушав её «песню», открывается истинная концовка.  
  
Сюжетная Предыстория Резонирующего Оркестра  
Резонирующий Оркестр — это музыкальный терминал с пересекающимися множественными волями, управляемый тремя волями. Его истоки уходят ещё дальше, чем обнаружение этой планеты человечеством Эпохи Богов, к одному музыкальному плееру «Карманная Ария G-тип 10\_82119», изготовленному ещё до исхода с Земли.  
Музыкальный плеер переходил из рук в руки множества людей — добрых, злых, мудрецов, глупцов, стариков, детей, мужчин, женщин... независимо от расы и эпохи, и играл множество музыки. К тому времени, как человечество достигло планеты Утопия, музыкальный плеер обрёл нечто вроде «воли». Было ли это материализацией под действием частиц маны Утопии или порождением какого-то иного закона... способа выяснить это нет. Но факт в том, что музыкальный плеер обрёл нечто вроде воли людей, владевших им ранее, и, что важнее всего, собственную волю музыкального плеера.  
Воля последнего владельца этого музыкального плеера, а именно создателя Завоевательных Кукол Эндрю Джиттердола (подробнее: см. Бегемот), осталась более яркой, поэтому его желание «передать культуру, музыку следующему поколению человечества», которое должно было смешаться с волями множества других людей, стало независимой частью, формирующей Оркестр, одной из трёх воль Оркестра.  
  
Воли тех, кто владел им от первого владельца до непосредственного предшественника Эндрю.  
Воля Эндрю Джиттердола.  
И наряду с ними, последняя из трёх «воль» — это воля не Элизы Джиттердол... а воля самого музыкального плеера «Карманная Ария G-тип 10\_82119» как отдельного существа.  
  
За невообразимо долгое время музыкальный плеер, хотя и подвергался модификациям и ремонтам до такой степени, что не осталось ни одной оригинальной детали, его существование... как «чей-то музыкальный плеер» за долгие годы сформировало одну определённую волю. Решающим фактором стала песня Элизы Джиттердол.  
  
Распространить эту песню, не дать этой песне затеряться в прошлом. Именно поэтому «Примадонна», глашатай Оркестра, принимает облик Элизы Джиттердол. Из-за такого происхождения в «воле», обитающей в Оркестре, нет воли самой Элизы Джиттердол.  
Уникальные монстры — те, кто спрашивает, те, кто ищет ответ, ставя на кон своё существование.  
Множество безымянных владельцев прервались, но они спрашивают, покажите сияние человечества, которое продолжалось.  
Эндрю Джиттердол ищет отзывов о своём «искусстве» — Завоевательных Куклах.  
И маленький музыкальный плеер кричит, желая, чтобы поняли великолепие звенящей мелодии.  
  
В то время как воли, оставленные людьми, смотрят в будущее, та единственная воля, что продолжает нести знамя прошлой примадонны, возможно, и есть главная причина, делающая Оркестр уникальным монстром.  
  
К слову, игроки, достигшие любой концовки, кроме истинной канонической (включая апокрифическую), могут вернуть полученную награду в качестве приглашения и повторить испытание, хотя сложность возрастёт.  
А игроки, достигшие истинной концовки, могут в любое время войти в бар «Маскарад», надев полученную маску в качестве награды, и послушать песню Элизы.  
Кстати, если не использовать Завоевательную Куклу, нужно собрать информацию о ком-то из прошлых владельцев на Багамуте и создать «Накопитель Информации». Копия не ослабнет, что делает прохождение невероятно сложным, к тому же истинная концовка недостижима, так что смысла в этом почти нет. Раз уж игрок может бросить вызов Оркестру, значит, он уже заключил контракт с Завоевательной Куклой, поэтому быстрее найти патч «N» и Инвенторию или Честорию, чем создавать Накопитель Информации.