# Red Moon Deception feat
# By Akane Kurashiki (VLR)

*My discord: atrox8668*




*Morphogenetic Field is a unique type of field inherent to the Zero Escape universe. In this universe, certain individuals may awaken the ability to manipulate this field, allowing them to shift their consciousness across different timelines and retain partial memories of those timelines (these memories only resurface during critical moments). Akane has participated in four Nonary Games and has thus developed her esper abilities and understanding of them far more deeply than others.*

Akane's plan is to send Sigma's and Phi's consciousnesses back into the past, thereby creating a new branching timeline where they can stop the terrorists and prevent the spread of Radical-6. To accomplish this, she must grant Sigma and Phi access to the morphogenetic field - similarly to how she did it back in the first game. For this purpose, she collaborates with Sigma (specifically the older Sigma - the one with the 67-year-old consciousness, not the 22-year-old one) to initiate the AB Project.

The essence of the AB Project is to recreate another Nonary Game that combines the two key elements necessary to unlock access to the morphogenetic field:

1) Danger
2) Inspiration

This way, at the precise moment Akane requires, Sigma and Phi will be able to shift their consciousness back to a point before the catastrophe occurred, thereby creating a timeline where everyone survives.

That was a brief overview of Akane's goals.

*Radical-6 is a deadly virus engineered by terrorists with the intent of "cleansing" the planet. It escaped from a research facility in Nevada and spread worldwide, triggering mass suicides. The virus works by accelerating the brain's perception of information by approximately √6 times. As a result, infected individuals process information roughly 2.4 times faster than normal, leading to mental overload and ultimately driving them to suicide.*

Akane decides to exploit Radical-6's unique properties for her plan. She has an excellent grasp of physics and frequently leverages physical phenomena to achieve her objectives. She knows that lunar gravity is precisely √6 times weaker than Earth's gravity. Therefore, if someone infected with Radical-6 were placed on the Moon, they would perceive no difference in gravitational pull.

Akane infects all AB Project participants with Radical-6 and conducts the entire project on the Moon. As previously mentioned, none of the participants noticed any difference in gravity or in each other's behavior - because everyone was infected with Radical-6. All AB Project equipment was deliberately slowed down by exactly √6 times so that no participant would suspect the presence of the virus prematurely. Even Akane herself adjusted her speech patterns to match those of Radical-6-infected individuals, ensuring nobody would notice anything unusual (Akane herself was definitely not infected - if she had been, it would have jeopardized the entire project).

Sigma notices that, for some reason, Phi's jump height appears significantly higher than normal. Akane anticipated this - she knew a simple jump could provide Sigma and Phi with a crucial clue. That's precisely why she installed hatches on the roofs of the Ambidex Rooms (the starting rooms from which participants must climb out to begin the game) - forcing Phi to leap out of the hatch and subtly hint to Sigma that they are not on Earth.

In one timeline (or rather, in many timelines - we only see one such instance), Sigma escapes to the surface. This outcome was fully anticipated by Akane. Throughout the game, she dropped hints suggesting that the participants were inside a quarantine zone and that the outside world was already infected with the virus. Thus, anyone who ventures outside would naturally assume they must wear protective gear (in reality, a spacesuit, since they're on the Moon) to "avoid infection". Akane also planted clues implying they were located in a Nevada desert research facility - conveniently, the lunar surface closely resembles such a desert.

Akane further hinted to all participants that a lunar eclipse was imminent - one that would turn the Moon red. She abducted them around December 20–25, 2028, making them believe only a few days had passed. Consequently, when Sigma emerges onto the surface and witnesses the red eclipse, he assumes it's December 31, 2028. This timing is intentional - her abduction schedule was carefully planned around this date.

When Radical-6 spread globally, some desperate individuals decided to end humanity's suffering by destroying 18 nuclear reactors scattered across the planet. This released massive amounts of ash and dust into Earth's atmosphere, scattering shorter-wavelength light (green and blue rays) and giving the planet a distinct reddish hue. Akane understood this phenomenon and incorporated it into her plan.

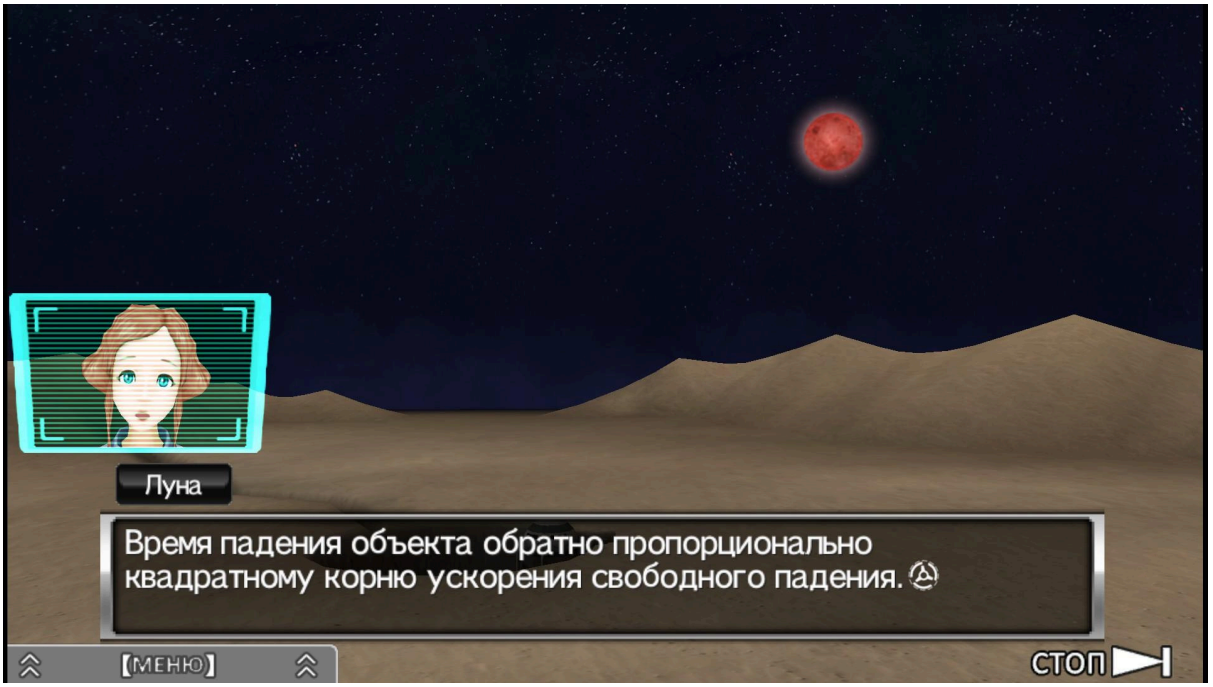
Thus, when Sigma and Phi first emerge onto the surface (in the Dio ending timeline), they mistake the red lunar eclipse for the destroyed, reddened Earth. This misinterpretation is essential - it sets the stage for the future "epiphany" that unlocks their esper abilities.

Once the "right moment" arrives for the game's true ending (i.e., the specific timeline Akane needs), all participants emerge onto the surface, and Tenmyouji - acting on Akane's orders - reveals the full truth to everyone. This triggers simultaneous "epiphanies", generating the necessary "potential energy" required to enable Sigma's and Phi's consciousnesses to shift through time later, thereby ensuring the success of Akane's Slingshot Strategy.

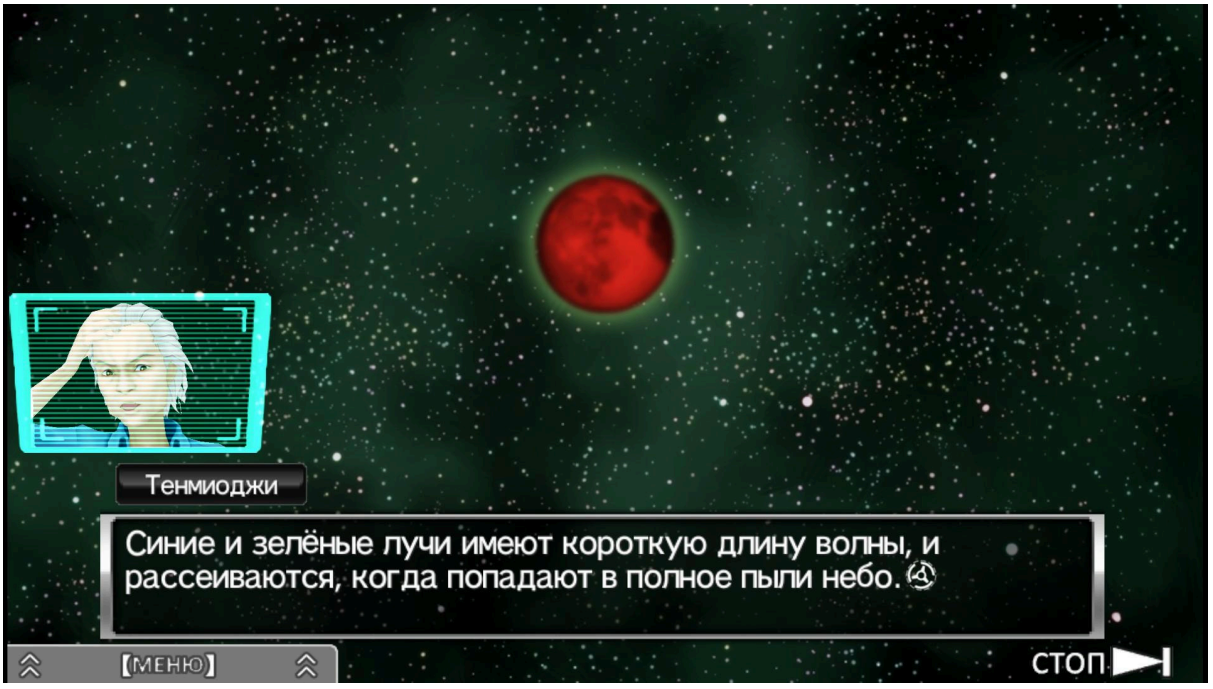
That covers everything I could recall offhand about this elaborate deception - but I'm certain there are even more subtle details that become apparent upon replaying the game.

=> FRI, Knowledge Application, Scheming (Effectiveness, Efficiency, Complexity, Coverage, Alignment, Invincibility, Foresight), Inductive Reasoning, Thinking (Abstract, Convergent, Holistic, Lateral), Deception (Misdirection, Fabrication, Concealment, Acting Skills, Info Control), Manipulation (Logical, Indirect, Mass), Anticipation, Prediction, Unpredictability

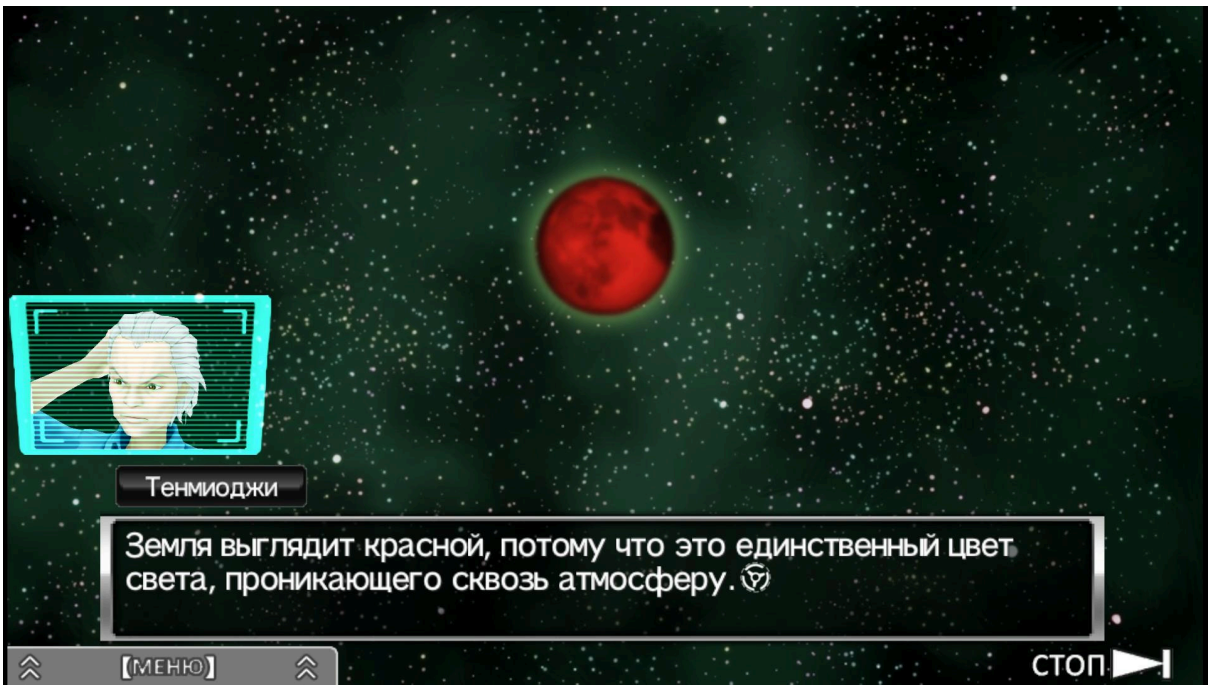
Some skans (I don't have any scans in English, I'm sorry for that)




*(ENG: The object's fall time is inversely proportional to the square of the acceleration due to free fall)*




*(ENG: Blue and green lights have a short wavelength and scatter when they hit even small particles)*




*(ENG: The sky appears red because this is the only color of light that penetrates the dense atmosphere)*




*(ENG: When the "bullet" of your consciousness erupts from the "slingshot" of your mind, it transcends the boundaries of the three-dimensional world and enters the fourth dimension)*

# Red Moon Deception feat
# By Akane Kurashiki (VLR)




*Морфогенетическое поле - особый вид поля, присущий вселенной Zero Escape. У некоторых людей в этой вселенной могут пробудиться способности к управлению этим полем, и таким образом, они могут перемещать свое сознание между различными таймлайнами истории и сохранять частично свои воспоминания об этих таймлайнах (эти воспоминания будут пробуждаться только в критические моменты). Акане участвовала в 4-х нонарных играх (я еще не дошел до ZTD, но вроде как она там тоже участвовала) и развила свои эсперские способности и понимание этих способностей гораздо лучше других.*

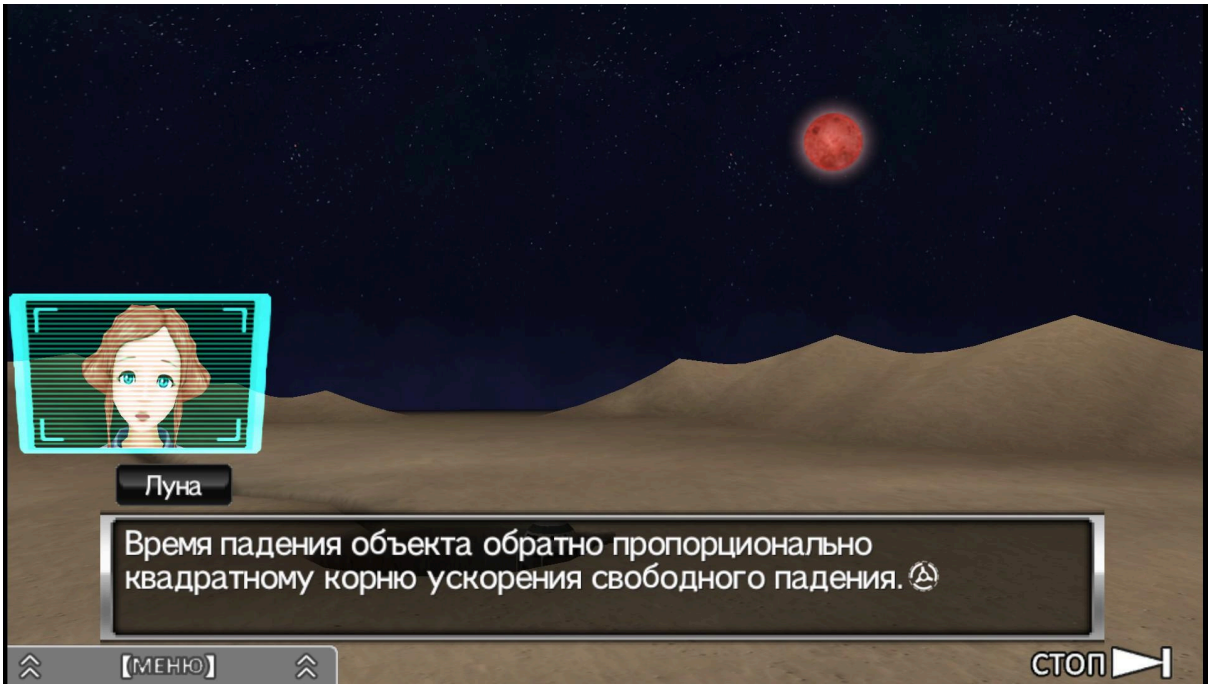
План Акане состоит в том, чтобы отправить сознание Сигмы и Фай в прошлое, тем самым создав ответвление, то есть новый таймлайн, где Сигма и Фай смогут остановить террористов и распространение Радикала 6. Для этого ей необходимо дать Сигме и Фай доступ к морфогенетическим полям схожим образом, как она делала еще в первой игре.

Для этого она вместе с Сигмой (именно со старым Сигмой, то есть Сигмой с 60-ти летним сознанием, а не с 20-ти летним) запускает AB-проект.
Суть AB-проекта состоит в том, чтобы воссоздать еще раз нонарную игру, которая сочетает в себе 2 главные вещи для открытия доступа к морфогенетическому полю: 1 - опасность и 2 - вдохновение. Таким образом Сигма и Фай смогут в нужный для Акане момент переместить свое сознание в момент, когда катастрофа еще не началась и создать таймлайн, где все будут живы.

Итак, это было краткое вступление в цели Акане.

*Радикал 6 - смертельный вирус, изобретенный террористами для "очищения планеты". Вырвался из исследовательского корпуса в Неваде и распространился по всему миру, устроив массовые суициды жителей планеты. Суть вируса в том, что он ускоряет восприятие мозгом информации примерно в корень из 6 раз. Из-за этого жертвы вируса воспринимают информацию гораздо быстрее обычного (примерно в 2,4 раза быстрее) и пытаются покончить с собой из-за перегрузки мозга.*

Акане решает воспользоваться особенностью Радикала 6 для реализации своего плана. Она прекрасно знает физику и умеет использовать ее для своих планов (неоднократно использовала физические явления для своих планов). Акане знает, что на луне ускорение свободного падения отличается ровно в корень из 6 раз от земного. Таким образом, если поместить человека, зараженного Радикалом 6, на луну, он не почувствует разницу в гравитации.



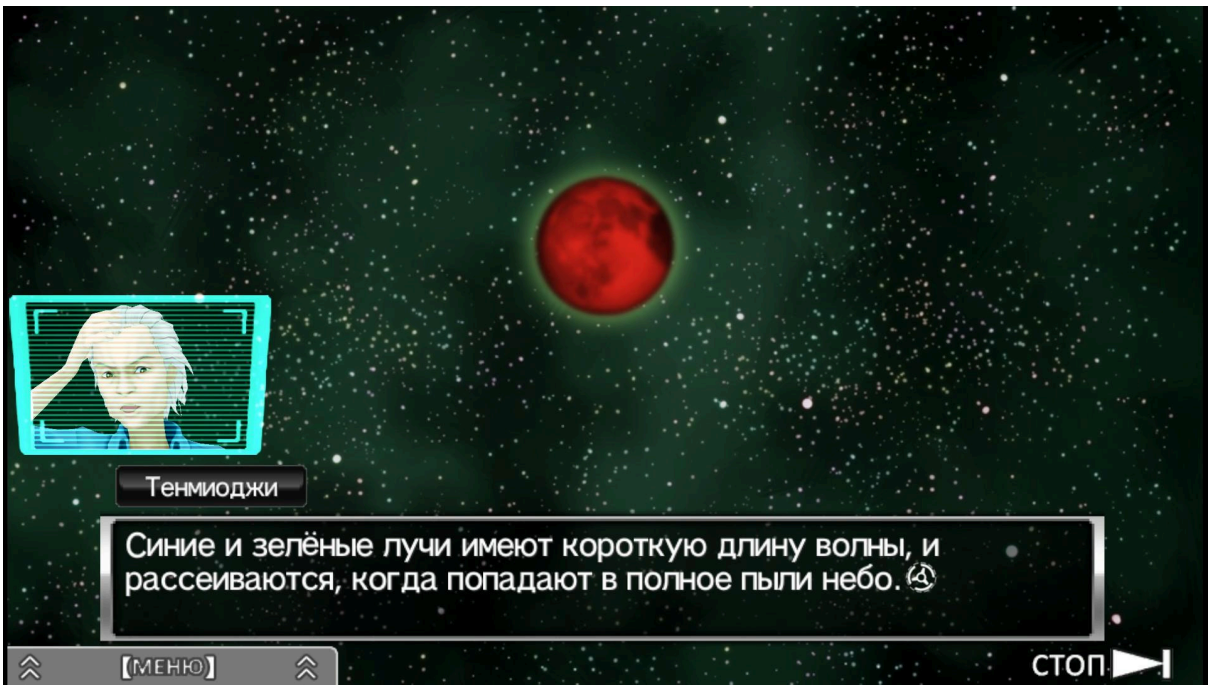

Акане заражает всех участников AB-проекта Радикалом 6 и проводит проект на луне. Как я уже сказал, никто из участников не заметил разницу в гравитации, а также разницу в поведении других людей, потому что ВСЕ были заражены Радикалом 6. Все

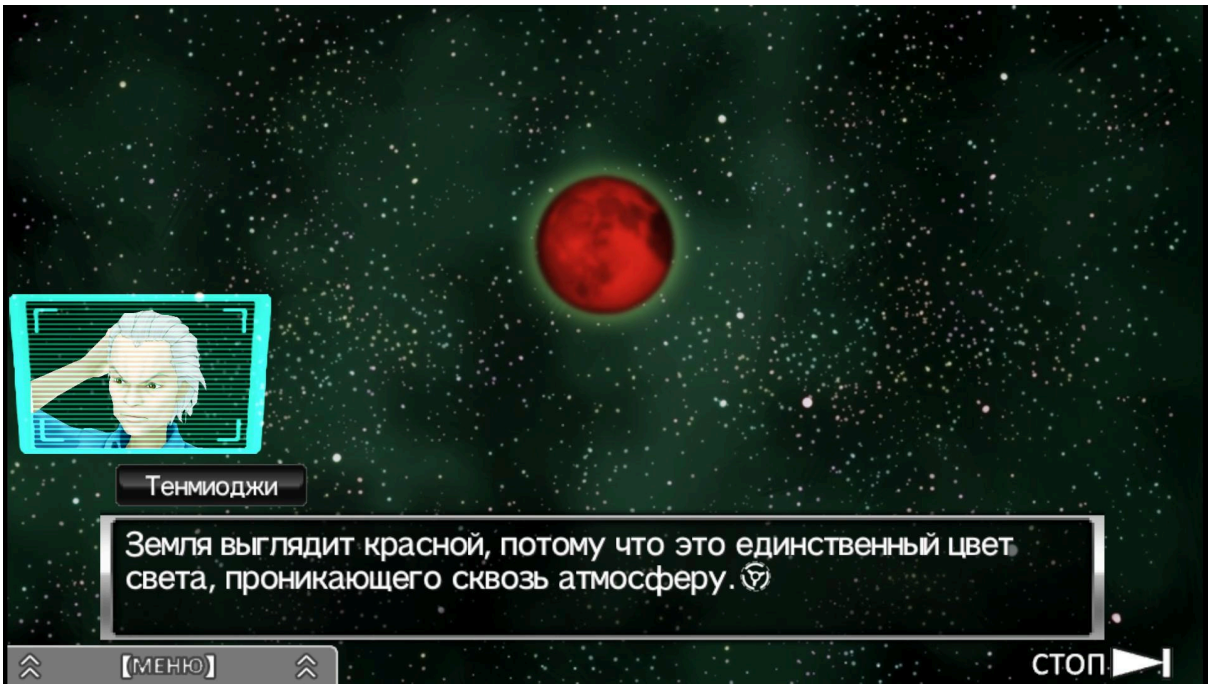
оборудование АВ-проекта было замедлено ровно в корень из 6 раз для того, чтобы никто из участников не догадался о Радикале раньше времени. Даже сама Акане смогла подстроить свою речь под зараженных Радикалом 6 человек так, чтобы они не заметили ничего странного (сама Акане точно не была заражена вирусом, иначе это помешало бы осуществлению проекта).
Сигма заметил, что по какой-то причине высота прыжка Фай была гораздо выше обычного. Акане понимала, что банальный прыжок мог бы дать подсказку Сигме и Фай, на что она и рассчитывала, создав люки на крыше Амбидекс-комнат (стартовые комнаты участников из которых они должны вылезти, чтобы начать игру), тем самым Фай была обязана выпрыгнуть из люка и дать Сигме наводку на то, что он находится не на Земле.

В одном из таймлайнов (а точнее во многих таймлайнах, просто нам показали только 1 подобный) Сигма выбирается на поверхность. Это предусмотрено Акане. Она всю игру давала им намеки на то, что участники находятся в карантинной зоне, а весь мир снаружи заражен вирусом. Таким образом все те, кто выбираются наружу будут обязаны надеть костюм (а точнее скафандр, так как они на луне), чтобы “не заразиться вирусом”. Акане давала намеки на то, что участники находятся в исследовательском корпусе в пустыне Невады. Лунная поверхность как раз похожа на такую пустыню.

Акане давала намеки всем участникам игры на то, что скоро наступит затмение, при котором можно будет увидеть луну красной. Она похитила их всех примерно за неделю до этого момента (в 2028 году), таким образом заставив думать, что прошло всего несколько дней, и сейчас, когда Сигма выбрался на поверхность, он думает, что сегодня 31 декабря 2028 года, так как наступило красное затмение. Именно поэтому похищение участников проекта было спланировано Акане на 20-е числа декабря 2028 года.

Когда Радикал 6 распространился по всей планете, некоторые люди решили покончить с мучениями всего человечества, уничтожив 18 ядерных реакторов, расположенных по всей планете. Это выбросило в атмосферу Земли огромное количество пепла и пыли, тем самым препятствуя отражению зеленых и синих лучей, придавая планете красноватый оттенок. Акане понимает это и использует в своем плане.




Таким образом, когда Сигма и Фай выберутся на поверхность впервые (в таймлайне с концовкой Дио), они спутают красное лунное затмение с уничтоженной Землей. Это нужно для будущего “озарения”, которое раскрывает эсперские способности.

Как только “наступает время” для истинной концовки игры (нужным для Акане таймлайном), все участники игры выбираются на поверхность и Тенмиоджи, по приказу Акане, раскрывает эту тайну всем участникам проекта, тем самым провоцируя “озарения” и “запасая потенциальную энергию” для перемещения сознания Сигмы и Фай в будущем, делая стратегию перемещения сознания (Slingshot Strategy) Акане успешной в будущем.




Это пока что все, что я смог сходу вспомнить по поводу этого обмана, но я уверен, что он содержит больше деталей, которые можно увидеть при перепрохождении игры.

=> FRI, Knowledge Application, Scheming (Effectiveness, Efficiency, Complexity, Coverage, Alignment, Invincibility, Foresight), Inductive Reasoning, Thinking (Abstract, Convergent, Holistic, Lateral), Deception (Misdirection, Fabrication, Concealment, Acting Skills, Info Control), Manipulation (Logical, Indirect, Mass), Anticipation, Prediction, Unpredictability