Глава 393  
  
\*\*  
  
\*\*В этот удар я вложу всё…!\*\*  
  
◆  
  
Честно говоря, лезть в Бакумацу было ошибкой.  
Соединённые Штаты Банмеши выросли настолько, что стали одной из держав, борющихся за господство на континенте. Сидя в кресле в кабинете Президентского Дома, я не мог не думать об этом.  
  
«Президент, посланник кочевого народа Шанараста просит аудиенции».  
  
«Неудивительно. Они не могут игнорировать нас, раз уж мы граничим с Великой Степью…»  
  
\* Проявить дружелюбие.  
\* Проявить враждебность.  
\* Прогнать.  
  
«Прими их со всем радушием. Юнайтед приветствует друзей».  
  
«Слушаюсь».  
  
Райс-тян, одетая теперь гораздо лучше, чем при нашей первой встрече, вышла из кабинета. Я с улыбкой проводил её взглядом и вздохнул.  
  
«Религия — великая сила…»  
  
Кажется, я понял суть говногениума этой игры… Короче, сложность тут довольно низкая. Мало того, что боёвка лёгкая, так ещё и в управлении государством есть варианты, которые резко снижают сложность.  
  
Вот как было дело. Когда государство достаточно разрастается, приходит посланник из Священного Государства Арфрент. Предлагают принять их религию Палфион (или как там её). На первый взгляд — требование религиозного подчинения… Но тут, в зависимости от выбора, Президент (игрок) может отправиться в Священное Государство лично.  
  
Там, если удастся убедить Святую Фионале, можно заключить союз с Арфрентом. И тогда сложность падает… пиздец как.  
Соединённые Штаты, и без того стремительно растущие, получают религиозную поддержку, и мелкие государства тут же просятся под наше крыло. Страны, исповедующие Палфион, становятся дружелюбными. Отправляешь шпионов, стравливаешь врагов с союзниками, а потом присоединяешь (юнайтед) ослабевших… Вот же сука, поджигатель войны.  
  
Единственный минус — становится геморройно следить за статусом своего государства, отдавать приказы, встречаться с главами других государств… Блядь, одни минусы внутреннего управления вылезают.  
  
Но девиз наших Соединённых Штатов Банмеши — «Все вместе, дружно!». Так что даже бесполезного старикашку из мелкого государства Президент встречает с распростёртыми объятиями.  
  
«Президент! Войска Новой Империи Галкарт! Их ведёт Адский Генерал!!»  
  
«Опять он…»  
  
Я его уже раз пять отпиздил, а ему всё неймётся… Блядь, после разборок с Рейдбоссом-саном в Бакумацу все боевые элементы в Прези-денте кажутся мучением.  
  
\* Я выступаю!  
\* Поручить подчинённым.  
\* Отправить посланника дружбы.  
  
Больше не куплюсь. Сколько бы я ни отправлял послов дружбы в Галкарт, они возвращаются без голов.  
  
«Я выступаю!»  
  
\*\*\*  
  
Так, удар, так, луч, так, ПРЕЗИДЕЕЕН!!!  
  
\*\*\*  
  
«Хоть какой-то опыт и лут с них падает, и на том спасибо…»  
  
Доспехи Адского Генерала. Уже шестой комплект… Дроп гарантированный, так что они не особо сильные. Ладно, одену в них Президентскую Гвардию, которую, в виде исключения, можно экипировать поштучно.  
  
«Ещё четыре комплекта…»  
  
Цель — Президентская Гвардия «Адский Легион»? Похоже, это реально, что ещё больше удручает.  
  
\*\*\*  
  
Время шло, наступил следующий день.  
  
«Вперёд! Моя Гвардия ‘Адский Батальон’! Сокрушите врага! В атаку (Charge)! В атаку (Charge)! В атаку (Charge)!!!»  
  
Захватил кузницу, где делали доспехи Адского Генерала, и получил доспехи в количестве, достаточном для батальона — это же смешно! Ржу.  
Сотни фигур в адских доспехах маршируют строем и теснят настоящего Адского Генерала. Выглядит как восстание клонов или что-то в этом роде, научно-фантастический хоррор.  
  
Хоть это и доспехи генерала, но по сути — сильная снаряга. Если экипировать ей гвардию, потери солдат резко снижаются, и игра становится ещё легче.  
Сейчас, когда Соединённые Штаты Банмеши стали великой державой, у нас остался практически один враг.  
  
Новая Империя Галкарт. Великая держава, называющая себя законной наследницей империи, процветавшей до событий пролога игры.  
В то время как генералы мелких стран — это в основном рескины (отличаются усами), у этой империи даже у высокоранговых солдат есть уникальные портреты.  
  
Особенно доставляют Четыре Генерала — местные Четыре Небесных Царя. Они довольно сильные, и если сражаться без игрока, то даже с прокачанной армией есть двадцатипроцентный шанс проиграть.  
  
«С Адским Генералом вроде разобрался, нашёл хаме-рут… но вот Тёмный Генерал бесит».  
  
Имя вроде бы намекает на силу атаки, а он занимается интригами. Когда он устроил налёт на наши зернохранилища, я реально вспотел.  
Ну, потом я контратаковал и разбил половину его армии… Но в этой игре вражеские генералы бессмертны до определённого сюжетного момента. И солдаты у них как будто из земли растут, потери почти не ощущаются.  
  
«Так, надо набрать агро Адского Генерала, а потом отправить помощь стране, на которую нападут другие генералы… А, нет, надо немного подождать, чтобы их потрепали…»  
  
Так, Президентский Луч.  
Рутина есть рутина. Даже если нашёл эффективный способ фарма, муторно — значит муторно.  
Наблюдая, как Президентский Луч, выпущенный из стойки на руках с прицелом в ноги, разносит врагов, я, как обычно, перехожу к обработке результатов.  
  
«Мда…»  
  
«Вы устали, Президент? Не ранены?» — спросила Райс-тян.  
  
«А, Райс-тян. И сегодня — уверенная победа».  
  
«…Очень рада за вас. Сегодня я испекла пирог, отпразднуем победу».  
  
М-м, хорошо, что я прокачал симпатию Райс-тян. То ли у неё много вариантов реплик, то ли что, но её приветственные слова почти не повторяются, и я невольно улыбаюсь.  
Честно говоря, качество вкуса не сравнить с Шангро, но когда меню разнообразное, это приятно.  
  
«Наверное, это из-за того, что я только что занимался рутиной… Чувствую себя исцелённым».  
  
Райс-тян — лучшая! Ладно, надо проходить следующую главу…  
  
«Ха?!»  
  
Неужели… вот почему эта игра так малоизвестна?! После горы унылых элементов внезапно милая секретарша начинает проявлять симпатию, и это производит эффект сильнее, чем обычно… Неужели все предыдущие унылые элементы были лишь для того, чтобы подчеркнуть \*этот\* момент?!  
  
Нет, если так подумать, многое становится понятным. Я списывал это на то, что это симулятор, но у секретарши действительно гораздо больше вариантов ответов, чем у других персонажей. И её моделька (хотя сравнивать с мобами некорректно) сделана гораздо качественнее… Этот движок персонажей — на момент выхода Легенды о Президенте Фууне он же был последней версией?  
  
«Неужели… ради этого одного удара… пожертвовали всем остальным?..»  
  
\*\*\*  
  
Нет, это же бред!  
Это как собрать лучшие ингредиенты для начинки рамена, пожертвовав лапшой и бульоном.  
Дайте мне просто начинку тогда! Не хочу я есть безвкусную лапшу и бульон впридачу. Хотя, это лучше, чем когда всё — и лапша, и бульон, и начинка — отравлено… да, Фейриналия?  
  
Но всё же, вкладывать силы в персонажа-секретаря, так сказать, «жену» главного героя, — это неплохо. Обычно лицо таких навигаторов приедается.  
А если по мере продвижения сюжета открываются новые стороны персонажа, то можно и порутиннее поиграть.  
  
К тому же, графика остальных персонажей настолько убогая, что секретарша остаётся единственной отрадой… Ладно, если это мотивирует, то, наверное, хорошо.  
  
«Так, проходим следующую главу».  
  
Флаг — захватить столицу Адского Генерала, да? Но если напасть первым, упадёт репутация страны… Ладно, отправим шпиона в это мелкое государство, которое как раз недовольно нашим Соединёнными Штатами… Фу-ха-ха-ха, ты станешь жертвой во имя великой цели (прохождения игры)!!