Глава 421  
  
\*\*  
  
\*\*\*  
  
\*\*Общий вердикт в сердце, вой, Президент!\*\*  
  
◆  
  
Есть такое слово — компромисс.  
Это когда забиваешь хуй на первоначальную цель и заканчиваешь работу на уровне, который тебя более-менее устраивает. Вообще-то, оно означает что-то про столкновение мнений, но когда что-то создаёшь, это скорее про столкновение идеала и реальности.  
  
Хочешь сделать робо-игру с трёхмерными полётами и ракетами из всех щелей, а получается пиксельное говно, где робот двигается только по прямым линиям и стреляет лазерами (смех) размером с рисовое зерно.  
  
Раньше я думал, что такого не бывает. Но после того, как я откопал робо-игру с буквально «кривым» управлением, я всё больше убеждаюсь, что болото говноигр своей бездной уходит прямо в космос.  
  
А наоборот? Если игра воплощает все хотелки разработчиков без остатка, станет ли она шедевром?  
По крайней мере, ШанФро — удачный пример. Если игра даёт больше кайфа, чем в ней есть косяков, то это шедевр.  
А «Сказание о Президенте»? …Она, скажем так, как блюдо, где ещё на стадии ингредиентов смешали не то, что нужно. И специй переборщили.  
  
\*\*\*  
  
«Мир… погрузись… во тьму… во тьму и исчезни…!!»  
  
«А, ты из тех, кто хочет всё уничтожить? Ты уже пятый такой ластбосс».  
  
Дьявольский Император Кёмурус. Наверняка у него там какой-то охуенно эпичный бэкграунд, но это я после титров почитаю.  
Я тут, блядь, прошёл через босс-раш с теми же характеристиками, да ещё и с добавкой, чтобы до тебя добраться! Про каких-то там объединённых Четырёх Небесных Царей меня никто не предупреждал, сука!  
  
Сейчас вокруг этого финального данжа «Дьявольского Замка Ависсума» армия Соединённых Штатов, собравшая силы всего \*объединённого\* континента, ведёт отчаянный бой, чтобы я, Президент, мог сражаться в полную силу.  
Пиздец я заебался искать квест, где можно нормально прокачать армию… Надо же было его в секретный квест засунуть, уроды.  
  
\*\*\*  
  
…Компромисс — это не поражение. Если сожрать всё и сразу, только живот сведёт. Если напихать в игру всё подряд, появятся и соответствующие минусы.  
Поиграв в «Сказание о Президенте», могу сказать так… «Ингредиенты — норм, способ приготовления — тоже, посуда — так себе. Но если смешать суши и парфе по рецепту карри, вкусно вряд ли получится».  
  
«Сказание о Президенте» — это смесь стратегии, экшена в стиле «один против тысячи», градостроительного симулятора и немного хак-н-слэша.  
Игрок в роли Президента командует армией, сам лезет в бой, ведёт переговоры с другими странами.  
  
То есть, игрок должен рубить врагов мечом, одновременно отдавая приказы армии, учитывать климат и окружение при расширении страны и ломать голову над переговорами, хоть там и есть команда «Проявить доброжелательность».  
ШанФро — это, скажем так, шведский стол. Бери что хочешь из множества блюд. Не обязательно доедать одну тарелку, можно перейти к другой.  
А эта игра — как будто всё навалили в одну тарелку. Вряд ли кому-то понравится блюдо, где из карри вылавливаешь варёную икру или клубнику.  
  
К тому же, сложность подчёркивает убогость этой игры.  
Баланс сложности — вечная проблема геймдева. Если первая встреча — с финальным боссом, хуй ты победишь. Если начальное снаряжение — уровня финального данжа, кайф от боя будет однобоким.  
Сложность обычно растёт постепенно, но в этой игре у каждого элемента своя сложность. И они не взаимозаменяемы. Как бы игрок ни был силён, если армия слабая — гейм овер, и похуй. Если страна неразвита — союзы не заключить. Поэтому игра требует высокого уровня во всех аспектах.  
К тому же, после вторжения Империи в середине сюжета сложность подскакивает до уровня другой игры, что заставляет тупо гриндить, а это просто уныло.  
  
Высокая сложность и чувство удовлетворения связаны, но нельзя просто взять и задрать планку.  
  
\*\*\*  
  
Но… да, но. Несмотря на все причины, по которым эта игра попала в категорию говноигр, у неё есть одно достоинство, которое стоит отметить.  
  
«Для Президента нет ничего невозможного! А Президент — это лидер ЮНАЙТЕД! За столом Соединённых Штатов Банмэси ценят разнообразие! Пресное будущее одного цвета тьмы нам нахуй не нужно!!»  
  
Это сюжет. Скорее всего, «Сказание о Президенте» создавалось с полным сюжетом от пролога до эпилога как основой, а уже потом под него без компромиссов строили геймплей.  
Поэтому глава государства так заебан делами, поэтому сложность подскакивает из-за демонов, врагов человечества.  
  
\* Юнайтед не проиграет!  
\* Мы победим тебя!  
\* Мы не отдадим вам мир!  
  
Даже шаблонные фразы в левом нижнем углу зажигают! Во второй половине игры выясняется, что сама воля Богини, связанная со Священным Реликтом, вела главного героя, так что «левый нижний угол (Богиня)» — это буквально персонаж.  
Жаль, что к концу игры исчезли шутливые варианты ответа, но если бы они и тут продолжали шутить, это бы только испортило атмосферу.  
  
И эти слова я говорю не финальному боссу. А Райс-тян, секретарше, которая всё ещё в плену и вынуждена использовать силу чудотворного Священного Реликта «Знамени Единства».  
  
\* Поэтому…  
\* Поэтому…  
\* Поэтому…  
  
Варианты ответа не дают выбора, но это подготовка к следующему шагу. Не нужно выёбываться.  
  
«Поэтому…»  
  
Мир замирает, словно на паузе. Передо мной появляется окно, и в нём начинают появляться строки текста.  
  
\* Пожалуйста, воззови  
\* К первой гражданке, что поверила в тебя  
\* Чтобы вернуть её!  
  
Положись на меня, Богиня.  
Я отмахиваюсь от окна, словно разбивая его, и мой голос разносится по ожившему миру.  
  
«Рабочее место Президента не там, Райс-тян! Возвращайся!!»  
  
«Кх… Да!!»  
  
Знамя с пронзённой рыбой вспыхивает светом. Тень, державшая Райс-тян, рассеивается, и Райс-тян, схватив Знамя Единства, бежит ко мне.  
  
«Президент!!»  
  
«С возвращением, Райс-тян. Ну что? Дьявольский Император-кун… сдаёшься или как?»  
  
«СВОЛОЧЬ, СВОЛОЧЬЬЬЬ…!!»  
  
Знамя Единства вернулось к игроку, и его эффект распространяется на меня и все мои силы.  
Президент поднимается благодаря вере народа, а народ идёт вперёд под руководством Президента.  
Благословение Богини достигло пика, разблокировались даже те эффекты, что раньше были доступны лишь ограниченно. Из света появляется Знамя Единства, сменившее дизайн на божественный с золотым шитьём, и активирует свою истинную силу — бафф статов, представляющий собой суммарную боевую мощь всех граждан Соединённых Штатов Банмэси.  
Огромное усиление, выраженное светом, окутывает игрока, и золотая аура разгоняет тьму.  
  
«Имя этому — режим Ультимативного Президента… Я, как человек, сражу тебя, Дьявола!!»  
  
\*\*\*  
  
\*\*Общий вердикт!!\*\*  
\*\*Если бы компания-разработчик не обанкротилась сразу после релиза, эту игру могли бы довести до ума патчами баланса, и она стала бы шедевром, блядь!!!\*\*  
  
Игрок, получивший пощёчину от провального гейм-баланса и пинок под зад от стобалльного сюжета, вступает в финальную битву───!!  
  
\*\*\*  
  
\* \*\*Мир «Сказания о Президенте»\*\*  
 \* Изначально в мире жили боги, но явился Дьявол, началась последняя война. Почти все боги погибли, но последняя оставшаяся Богиня смогла запечатать Дьявола. Однако её тело было уничтожено ценой печати, и она стала лишь духом, уснув надолго.  
 \* Когда Богиня проснулась, человечество уже широко распространилось. Она наблюдала за ним, но Дьявол периодически возрождался. Не имея возможности вмешиваться физически, Богиня выбирала среди людей сильных воинов, чтобы те запечатали Дьявола.  
 \* Но силы одного человека было недостаточно. Во время одной из войн с Дьяволом им удалось его запечатать, но все записи были уничтожены, а цивилизация откатилась назад.  
 \* Тогда Богиня разбросала по миру осколки своей силы — предметы. Она решила выбрать не того, кто будет сражаться с Дьяволом в одиночку, а того, кто поведёт за собой всё человечество в этой битве.  
 \* Это и есть Священные Реликты, и главный герой в начале игры — один из таких избранных. Окно с диалогами, видимое только ему, и Президентский Луч — это эффекты Священного Реликта в форме сердца «Исин Дэнсин» (Телепатия). Если вкратце, он запускает в кровь мистические наномашины, которые служат приёмником и позволяют творить чудеса. Да, она немного модифицирует тело, но она хорошая богиня, честно.  
 \* Главный герой (до того, как им стал управлять игрок) прямо перед началом игры отдал все свои воспоминания, кроме мечты стать Президентом, в обмен на этот Священный Реликт. Метафорически говоря, это начало игры, но именно поэтому у главного героя нет воспоминаний до пролога.  
\* \*\*Короче, что в этой игре говно:\*\* «заставляет заниматься нудным гриндом», «кривой баланс сложности». Почему она считается «шедевром для своих»: «сюжет — сто из ста».  
  
\*\*\*  
  
\*\*