Глава 393  
  
  
  
Этот удар решит всё…!  
◆  
  
Честно говоря, возможно, увлечься Бакумацу было ошибкой.  
Теперь, когда Соединённые Штаты Банмэси выросли до такой степени, что стали одной из держав, борющихся за гегемонию на континенте и демонстрирующих свою мощь соседним странам, я, глубоко откинувшись в кресле в кабинете Президентского Дома, не мог не думать об этом.  
  
«Господин Президент, посланник кочевого народа Шанараста просит аудиенции».  
  
«Естественно, не могли же они проигнорировать нас, граничащих с Великой Степью…»  
  
・Проявить дружелюбие  
・Проявить враждебность  
・Прогнать  
  
«Прими их со всей душой. Юнайтед приветствует дружелюбных».  
  
«Слушаюсь».  
  
С улыбкой проводив взглядом Райс-тян, одетую в куда более приличную одежду по сравнению с нашей первой встречей, я выдохнул.  
  
«Религия — великая вещь…»  
  
Кажется, я начинаю понимать, в чём ксогэниум этой игры… Короче говоря, сложность здесь довольно низкая. Вернее, бои и так простые, а если ещё и выбрать определённые опции во внутренней политике, сложность резко падает.  
  
Вот как всё было. Когда страна набирает определённую мощь, прибывает посланник из Священной Страны Арфлент. Палфионская вера или как там её, не знаю, но на первый взгляд это предложение выглядит как требование религиозного подчинения… Но в этот момент, в зависимости от выбора, Президент (игрок) может сам отправиться в Священную Страну.  
  
Там, если удастся убедить Святую Фионале, можно заключить союз с Арфлентом. В этом случае сложность… становится очень низкой.  
Как только стремительно растущие Соединённые Штаты получают религиозную поддержку, малые страны толпами начинают проситься под крыло, дружелюбие стран, принявших палфионскую веру в качестве государственной религии, растёт, посылаешь шпионов, чтобы натравить союзников на вражескую страну, а когда та ослабнет, присоединяешь её (Юнайтед)… М-да, вот это разводка.  
  
Единственное неудобство — становится геморройно проверять статус своего лагеря, отдавать приказы, встречаться с главами разных регионов и так далее… Похоже, все негативные стороны внутренней политики вылезли наружу.  
  
Тем не менее, девиз наших Соединённых Штатов Банмэси — «все дружно живут», так что даже с бесполезным стариком из мелкой страны Президент обнимается изо всех сил.  
  
«Господин Президент! Люди из Новой Империи Галькарт! Их ведёт Адский Генерал!»  
  
«Опять он…»  
  
Я его уже раз пять побил, а ему всё не надоедает… Чёрт, после ивента Бакумацу и битвы за уничтожение господина рейд-босса все боевые элементы Президена кажутся невыносимо мучительными.  
  
・Я выступлю!  
・Поручить подчинённым  
・Отправить посла дружбы  
  
Больше меня не обманешь, сколько ни отправляй послов дружбы в Галькарт, они возвращаются без голов.  
  
«Я пойду!»  
  
Хай, слэш, хай, бим, хай, Президеееен!!  
  
«То, что за него дают приличный опыт и прочее, тоже как-то…»  
  
Доспехи Адского Генерала, это уже шестой комплект… Дроп гарантированный, так что они не особо сильные. Ладно, в виде исключения одену в них Президентскую Гвардию, где можно прокачивать каждого солдата отдельно.  
  
«Осталось четыре комплекта».  
  
Цель — Президентская Гвардия «Адский Легион»? Похоже, это осуществимо, что опять же…  
  
Время шло, наступил следующий день.  
  
«Вперёд! Моя Гвардия «Адский Батальон»! Рассейте врага! В атаку (чардж)! В атаку (чардж)! В атаку (чардж)!!»  
  
Захватить мастерскую, где делали доспехи Адского Генерала, и получить доспехи на целый батальон — это же просто смех, умора.  
Сотни комплектов серии «Адский» маршируют в строю, тесня настоящего Адского Генерала… это зрелище вызывает какой-то научно-фантастический ужас, вроде восстания клонов.  
  
Хоть и дрянь, но всё же генеральское снаряжение. Честно говоря, если бросить в бой гвардию, укомплектованную сильным снаряжением, потери среди солдат резко снижаются, что ещё больше ускоряет превращение игры в рутину.  
Пока что Соединённые Штаты Банмэси, вошедшие в число великих держав, имеют практически только одного врага.  
  
Новая Империя Галькарт, великая держава, претендующая на законное наследие великой империи, процветавшей до пролога этой игры.  
В то время как генералы других малых стран в той или иной степени используют одинаковые модельки (отличающиеся усами), только в этой империи солдаты высшего класса имеют внушительные уникальные модельки.  
  
Особенно четыре генерала, занимающие позиции Четырёх Небесных Царей, довольно проблематичны. Если сражаться без игрока, то как бы ты ни тренировал армию, вероятность поражения около двадцати процентов всё равно остаётся.  
  
«С Адским Генералом вроде разобрался, как его загнать в ловушку… но Тёмный Генерал раздражает».  
  
Имя звучит так, будто у него высокая АТК, но всё, что он делает, — это интриги. Когда он совершил внезапное нападение на наши зерновые поля, у меня действительно пробежал холодок по спине.  
Ну, потом я преследовал его и разгромил половину вражеской армии… но в этой игре вражеские генералы бессмертны до определённого сюжетного момента, а солдаты тоже довольно легко восстанавливаются, будто из земли вырастают.  
  
«Пока что буду натравливать на себя Адского Генерала, а странам, на которые нападают другие генералы, посылать помощь… А, нет, нужно немного опоздать, чтобы их потрепали, иначе…»  
  
Хай, Президентский луч.  
Рутина есть рутина. Даже если найти эффективный способ фарма, утомительное остаётся утомительным.  
Наблюдая, как Президентский луч, выпущенный из стойки на руках с прицелом на ноги, взрывается, я как обычно обрабатываю результаты.  
  
«М-да…»  
  
«Вы славно потрудились, господин Президент. Вы не ранены?»  
  
«А, Райс-тян, сегодня снова убедительная победа».  
  
«…Это замечательно. Сегодня я испекла пирог, отпразднуем победу».  
  
М-м, хорошо, что я повысил симпатию Райс-тян. Возможно, из-за большого разнообразия вариантов, её приветственные слова почти не повторяются, и я невольно улыбаюсь.  
Честно говоря, качество вкуса не сравнить с Шанфро, но когда меню роскошное, это радует.  
  
«Может, это из-за того, что я только что закончил рутинную игру… но это так успокаивает».  
  
Райс-тян лучшая? Ну что ж, постараюсь и в следующей главе…  
  
«Ха?!»  
  
Неужели… это и есть причина, по которой эта игра не так уж распространена?.. После накопления кучи дерьмовых элементов, персонаж-секретарь начинает проявлять симпатию, что даёт эффект, превосходящий реальные цифры… Неужели… все предыдущие дерьмовые элементы были лишь для того, чтобы подчеркнуть это…?!  
  
Нет, если так подумать, многое становится понятным. Это симулятор, так что я принимал это как должное, но у персонажа-секретаря действительно подозрительно много вариантов ответов, и её моделька (хотя сравнивать с мобами и не стоит) сделана с заметным старанием… Этот движок персонажей, судя по времени выхода Президена, разве не самый последний?  
  
«Неужели… ради этого одного удара… пожертвовали всем остальным?..»  
  
Нет, это же шиворот-навыворот.  
Что это за подход: «чтобы собрать лучшие ингредиенты для рамэна, мы пожертвовали лапшой и бульоном»?  
Тогда уж просто подайте ингредиенты отдельно, я не хочу есть небрежно сделанную лапшу и бульон в качестве гарнира. Ну, это лучше, чем если бы во все три компонента подмешали яд… да, Фейксо?  
  
Ну ладно, вкладывать силы в персонажа-секретаря, так сказать, в спутницу жизни — это неплохо. Обычно лица таких персонажей-навигаторов приедаются.  
Если по мере продвижения сюжета открываются новые стороны характера персонажа, то, пожалуй, даже в рутинную игру можно играть с энтузиазмом.  
  
К тому же, модельки других персонажей выглядят так себе, так что персонаж-секретарь — единственная отрада для глаз… Ну да ладно, если это подпитывает мотивацию, то, наверное, это хорошо.  
  
«Так, пора продвигаться по главе».  
  
Флаг — захватить цитадель Адского Генерала, да? Но если начать войну первым, доверие к стране упадёт… Ладно, пошлю шпиона в эту мелкую страну, которая как раз удачно накопила недовольство нашими Соединёнными Штатами… Фухахахаха, ты станешь жертвой во имя великой цели (прохождения игры)…!!  
  
---