Глава 421  
  
  
  
Обняв общую оценку, взвой, Президент!  
◆  
  
Есть такое слово — компромисс.  
Оно означает отказ от достижения первоначальной цели и завершение работы на удовлетворительном уровне. На самом деле, оно вроде бы означает ситуацию, когда мнения двух сторон расходятся и т. д., но при создании чего-либо ему соответствуют идеал и реальность.  
  
Хочется создать робо-игру с полётами в трёх измерениях и ракетами из всех частей тела, но в продажу поступает пиксельная игра, где можно двигаться только по прямым линиям вверх-вниз-вправо-влево и стрелять смехотворными лазерами размером с рисовое зёрнышко.  
  
Раньше я думал, что такое невозможно, но, имея опыт раскопок робо-игры с буквально «выпукло-вогнутым» управлением, я не могу не думать, что болото игрошлака своей бездной соединяется с космосом.  
  
Тогда наоборот. Может ли игра, в которую создатели без остатка вложили все свои желания, стать божественной игрой?  
По крайней мере, ШанФро — успешный пример. Если игра способна принести удовлетворение, превосходящее её недостатки, то она относится к категории шедевров.  
А как насчёт «Сказания о Президенте Бури и Облаков»? …Она, так сказать, блюдо, в котором ошиблись с сочетанием ингредиентов на стадии подготовки. И с количеством приправ тоже промахнулись.  
  
— Мир… Во тьму, во тьму погрузись и исчезни…!!  
  
— А, ты из тех, кто хочет всё уничтожить? Ты пятый такой финальный босс.  
  
Император Демонов Кёмурус. Похоже, у него какая-то грандиозная предыстория, но это можно узнать и после титров.  
Я стою здесь, преодолев неожиданный босс-раш с теми же характеристиками + альфа. О слиянии Четырёх Небесных Царей меня не предупреждали, чёрт возьми.  
  
Сейчас вокруг этого финального подземелья, «Замка Демонов Ависсума», армия Соединённых Штатов, собравшая силы всего континента, ставшего Великими (・) Соединёнными Штатами, ведёт отчаянный сдерживающий бой, чтобы я, Президент, мог сражаться в полную силу.  
Было непросто найти квест для эффективной прокачки армии… надо же было сделать его скрытым.  
  
…Компромисс — это не отказ. Если съесть всё сверх меры, будет только несварение. Если впихнуть всё подряд, появятся и соответствующие недостатки.  
Поиграв в «Сказание о Президенте Бури и Облаков», я бы дал такую общую оценку… «Ингредиенты — на троечку, способ приготовления — удовлетворительно, посуда — тоже сойдёт. Но смешивание суши и парфе по рецепту карри не гарантирует вкусного результата», — как-то так.  
  
«Сказание о Президенте Бури и Облаков» — это произведение, в котором смешаны стратегическая игра, экшен в стиле «мусоу», симулятор градостроительства и немного хак-н-слэша.  
Игрок, в роли Президента, то командует армией, то сражается на передовой, то ведёт переговоры с другими государствами.  
  
И наоборот, игрок должен размахивать оружием, рубя врагов, одновременно отдавая приказы армии, расширять страну, учитывая климат и окружающую среду, и ломать голову над переговорами, пусть даже команда «проявить доброжелательность» и работает.  
ШанФро — это, так сказать, маньчжурский пир: можно выбирать любые блюда из множества предложенных. Нет обязанности съедать одно блюдо до конца, можно по ходу дела переключиться на другое.  
А здесь — всё в одной тарелке. Вряд ли блюдо, в котором из карри вылезают варёная икра или клубника, придётся по вкусу большинству.  
  
К тому же, сложность игры подчёркивает её недостатки.  
При создании игры настройка сложности — вечная проблема. Если первая встреча — с Королём Демонов, то победить невозможно. Если начальное снаряжение — уровня финального подземелья, то катарсис от боя будет однобоким.  
Сложность обычно возрастает постепенно, как подъём в гору, но в этой игре у каждого из множества элементов своя сложность. И они не взаимозаменяемы. Как бы ни был силён игрок в одиночку, если уровень армии низок, то это неминуемый гейм-овер. Если мощь государства низка, нельзя заключить союз с другими странами. Поэтому игра требует высокого уровня во всех аспектах.  
К тому же, сложность резко возрастает после середины сюжета, до и после вторжения Империи, до уровня совершенно другой игры, что вынуждает заниматься гриндом, а это просто утомительно.  
  
Высокая сложность и чувство достижения неразрывно связаны, но это не значит, что её можно просто внезапно повысить.  
  
Однако… да, однако. Несмотря на все причины, по которым игра была отнесена к категории игрошлака, у неё есть один аспект, заслуживающий оценки.  
  
— Для Президента нет ничего невозможного, а Президент — это лидер Юнайтед! За столом Соединённых Штатов Банмэси ценится разнообразие вкусов! Нам не нужен безвкусный однотонный тёмный мир!!  
  
Это сюжет. Вероятно, произведение «Сказание о Президенте Бури и Облаков» было создано с учётом всего сюжета от пролога до эпилога как основы, а затем системная часть была построена без компромиссов.  
Поэтому и приходится страдать от многозадачности главы государства, и сложность подскакивает из-за появления демонов как врагов человечества.  
  
・Юнайтед не проиграет!  
  
・Мы победим тебя!  
  
・Мы не отдадим вам мир!  
  
Стандартные фразы тоже в ударе. Во второй половине истории выяснилось, что сама воля богини, связанная со святыней, направляла главного героя, так что она была буквально персонажем «левый нижний угол (богиня-сама)».  
Немного жаль, что шуточные варианты выбора исчезли к концу, но если бы они продолжали неуместно шутить, это бы только раздражало.  
  
И это слова, обращённые не к финальному боссу. Они обращены к Райс-тян, секретарю, которая всё ещё в плену и вынуждена использовать силу чудесной святыни «Знамя Единства».  
  
・Поэтому…  
  
・Поэтому…  
  
・Поэтому…  
  
Варианты выбора не функционируют как выбор, но это подготовка к следующему шагу. Нет нужды мудрить.  
  
— Поэтому…  
  
Мгновение, мир словно замерзает. Передо мной появляется окно, и на нём начинают появляться строки текста.  
  
・Пожалуйста, воззови  
  
・К самому первому гражданину, поверившему в тебя  
  
・Чтобы вернуть её!  
  
Предоставь это мне, богиня-сама.  
Я разбиваю окно и обращаюсь к ожившему миру.  
  
— Рабочее место Президента не там, Райс-тян! Возвращайся!!  
  
— Д… Да!!  
  
Знамя с изображением рыбы на вертеле излучает свет. Тень, удерживавшая Райс-тян, рассеивается светом, и Райс-тян, схватив Знамя Единства, бежит ко мне.  
  
— Президент!!  
  
— С возвращением, Райс-тян. Ну-с? Император Демонов-кун… Если хочешь сдаться, то сейчас самое время.  
  
— Негодяй, негодя-я-яй…!!  
  
Знамя Единства вернулось к фракции игрока, и его эффект распространяется на меня и всех, кто принадлежит к моей фракции.  
Президент черпает силу в вере граждан, а граждане идут вперёд под руководством Президента.  
Благословение богини достигло апогея. Даже эффекты, которые раньше были доступны лишь ограниченно, теперь разблокированы. Знамя Единства, сменившее дизайн на божественный с золотой вышивкой, высвобождает свою истинную силу — бафф характеристик, численно отражающий общую боевую мощь всех граждан Соединённых Штатов Банмэси.  
Огромное усиление, выраженное светом, передаётся игроку, и золотая аура, окутывающая его, изгоняет тьму.  
  
— Имя ему — Режим Ультимативного Президента… Я, как человек, сражу тебя, демона!!  
  
Общий вывод!!  
Если бы компания-производитель не обанкротилась сразу после релиза, то после обновления с корректировкой сложности эта игра могла бы стать шедевром!!!  
  
Игрок, получивший пощёчину от провального игрового баланса и поддержку от стобалльного сюжета, теперь вступает в финальную битву———!!  
  
・Мир «Сказания о Президенте Бури и Облаков»  
Изначально мир населяли боги, но с появлением демонов разразилась последняя война. Почти все боги погибли, но последняя оставшаяся богиня сумела запечатать демонов. Однако её тело было уничтожено как плата за печать, и богиня, став лишь духом, погрузилась в долгий сон.  
  
Когда богиня пробудилась, человечество уже широко расселилось. Богиня наблюдала за ним, но демоны периодически возрождались. Не имея возможности физически вмешаться, богиня выбирала среди людей сильных личностей, чтобы те запечатывали демонов.  
Однако силы одного человека было недостаточно. В одной из войн с демонами печать удалась, но записи были утеряны, а цивилизация отброшена назад из-за потерь, понесённых человечеством.  
  
Тогда богиня разбросала по миру частицы своей силы — предметы. Она решила выбрать не того, кто сразится с демонами в одиночку, а того, кто поведёт за собой человечество в борьбе с демонами.  
Это и есть святыни, а главный герой на начало истории — одна из них. Окно диалога, видимое только главному герою, и Президентский Луч — это эффекты святыни в форме сердца «Телепатия». Долго объяснять, но, по сути, она запускает в кровь мистические наномашины, которые служат приёмником или используются для совершения чудес. Она незаметно модифицирует тело, но она хорошая богиня, правда-правда.  
  
Главный герой (до управления игроком) незадолго до начала истории принял эту святыню, заплатив всеми своими воспоминаниями, кроме мечты «стать президентом». Метафорически говоря, это потому что начало истории, но у главного героя нет воспоминаний до пролога именно по этой причине.  
  
В общем, что в этой игре дерьмово — так это «обязательный нудный гринд» и «кривая настройка сложности». А шедевром для посвящённых она считается потому, что «сюжет — на сто баллов».