

Есть игра под названием «Август: Верховный трон».

Это так называемая игра-симулятор, действие которой разворачивается в средневековом фэнтезийном мире, и это знаменитое эксцентричное произведение, завоевавшее несколько фанатичных поклонников.

Эксцентричность – это не опечатка. Не шедевр, но эксцентричная работа.

Эта игра как бы повсюду, с болтающимися нитями сюжета, и спроектирована так, чтобы в основном всегда заканчиваться плохими концовками.

Флаги сценария также выбраны случайным образом, и есть бесчисленное множество мелких проблем, таких, например, как неравенство в боевой мощи юнитов. По этим причинам – это эксцентричная работа.

И все же, как ни странно, эта игра получила огромную поддержку от некоторых основных фанатов. Все они говорят, что, несмотря на грубость по краям, в ней есть определенное очарование – поклонники «Августа».

Привлекательность этой игры заключается, прежде всего, в старомодном средневековом стиле фэнтези и специальном вооружении, называемом мобильными доспехами.

В качестве материала для этих доспехов часто используются плоть и металл монстров.

Мобильные доспехи – это доспехи эпохи, намного более продвинутой, чем уровень развития цивилизации, созданные путем применения магии сохранения к фантастическим материалам, таким как плоть монстров и различные металлы. Вы, вероятно, можете представить себе что-то вроде неуклюжих силовых костюмов, которые появляются в научно-фантастических фильмах.

Кстати, эти мобильные доспехи начинают появляться один за другим по мере развития сюжета, а монстры становятся всё более злобными.

На поздних стадиях, когда они используют материалы от могущественных монстров, таких как драконы и грифоны, и металлы, характерные для фэнтезийного мира, такие как мифрил и орихалк, снаряжение выглядит так, как будто оно могло быть взято из какого-нибудь аниме о роботах, и резко эволюционирует.

В фантастическом мире силовой брони солдаты, управляющие этим грозным оружием, выходят за пределы рядов обычной пехоты и становятся мощными боевыми единицами, способными без особых усилий побеждать своих врагов. Когда пилоты-асы, олицетворяющие определенных персонажей, надевают эти костюмы, они могут с помощью их силы совершать подвиги, которые можно назвать только легендарными.

Огнестрельное оружие в этом мире ещё не разработано, а основное вооружение силовой брони ограничено луками и мечами.

В этом мире величайшая честь достигается победой над вражескими командирами в бою один на один, и рыцарство остается неизменным и непоколебимым. Рыцари, как пилоты силовой брони, продолжают поддерживать кодекс рыцарства с безграничной преданностью.

В таком несколько искаженном мире игрок живёт как главный герой, второй принц Эдвард. Рожденный вторым сыном королевской семьи Ринсгайя, он растёт как личность и будущий король, сражаясь со своими братьями за престолонаследие, а также против солдат из соседних стран и горных бандитов, совершающих набеги.

Игрок должен использовать различные подразделения и продвигать историю.

Они учатся применять различные виды вооруженных сил, такие как мобильные рыцари и усиленная пехота, одетые в силовые костюмы, которые являются предшественниками мобильных доспехов, во время боя, готовясь к битвам с монстрами-боссами, с которыми они столкнутся позже.

Кстати, просто постоянно выигрывать сражения недостаточно, что не сильно отличается от обычной игры-симулятора. В зависимости от морального духа и лояльности солдат могут происходить восстания и перевороты, приводящие к окончанию игры. Так что нельзя терять бдительность даже вне поля боя.

Саму войну также часто нельзя выиграть, просто одержав победу.

Чрезмерная эксплуатация побеждённых наций и колоний может привести к убийствам, которые главный герой в одиночку не сможет предотвратить, или к уничтожению их мощными мобильными доспехами, с которыми не справится имперская гвардия в одиночку...

Тот факт, что вы не можете просто наслаждаться яркими сражениями, используя мобильную броню, и получать удовольствие от веселых войн, может быть причиной того, что эту игру называют эксцентричным произведением. Учитывая необходимость уделять внимание стольким вещам, само собой разумеется, что для правильного продвижения сюжета требуются способности к многозадачности.

Более того, в этой игре есть огромное минное поле, где героини и важные персонажи, которые впоследствии повлияют на развитие событий, могут умереть или погрузиться во тьму довольно рано. Так что, если вы будете играть вслепую, плохой финал практически гарантирован.

И скрежеща зубами от своего бессилия в первом прохождении, игроки укрепляют себя мыслью, что в следующий раз у них всё получится, когда они откроют сайт с руководством по игре.

Кстати, даже у тех, кто говорит, что не будет заглядывать в руководства, эта смелость длится недолго. Потому что очень часто вы можете спасти их только таким образом, что вам хочется закричать: «Откуда я должен был это знать?!»

Чтобы предотвратить несчастье, которое вот-вот постигнет понравившихся вам персонажей, вы должны воспользоваться с трудом добытым руководством, основанным на слезах и трупах энтузиастов.

Только преодолев Великий маршрут, конечный пункт назначения, главный герой и другие главные героини могут избежать несчастья и собраться вместе, чтобы отпраздновать преемственность – единственный финал, где они могут веселиться вместе с братьями и сестрами главного героя, а также другими героинями долго и счастливо.

Конечно, в Великом маршруте сохраняются только главные персонажи. Если вы попытаетесь протянуть руку помощи второстепенным персонажам, сложность возрастёт ещё больше.

Избежать смертельной опасности, которую несёт определенный человек способным и могущественным персонажам, таким, например, как рыцарь Лайенбарх, который сильно отличился бы как мобильный рыцарь, действительно довольно сложно.

В крупномасштабных событиях, таких как экспедиции и зарубежные кампании, персонажи, которые имеют высокую вероятность погибнуть, набираются в отряд на ранней стадии.

Заранее принимаются меры предосторожности, чтобы избежать трагедий, которые могли бы произойти, когда они присоединятся к группе, и дальнейших нападений, а зачинщики, стоящие за этими трагедиями, устраняются до того, как может быть причинён какой-либо дальнейший вред.

Выполнение всех этих условий – нелегкий подвиг, и считается почти невозможным.

Неофициально достижение такого состояния, при котором все персонажи выживают и игра завершается, называется «Настоящим великим финалом», и считается, что очень немногие игроки достигли его.

– Нет более счастливого прохождения, чем этот, «Настоящий великий финал».

Однако в этом маршруте есть один персонаж, который глубоко вовлечён в историю и, более того, состоит в кровном родстве с главным героем, но не спасён от своей трагической судьбы. Этого персонажа зовут Тодд Аль Ринсгайя. Он старший брат главного героя, Эдварда, и должен был унаследовать трон от их отца, как первый принц королевской семьи Ринсгайя.

Среди фанатов Тодда часто называли «Королём дураков». Это прозвище, игра слов, полученная от некомпетентного короля Джона, идеально отражает личность Тодда. Он вспыльчив и, как

наследный принц, часто ведёт себя безрассудно. Он не считает равными никого, кроме знати королевства, и даже простолюдины, живущие в королевстве, в его глазах ничем не отличаются от придорожных камешков.

До появления полностью механизированной силовой брони, извлеченной из древних руин ближе к концу, Тодд отвергал силовую броню и подобные технологии как не более чем мусор от монстров и продолжал принижать пилотов.

Третий сын королевской семьи Ринсгайя, Такеру Хун Ринсгайя, потерял свою мать из-за стресса, и именно Тодд не только заставил Такеру стать мстительным духом, но и привёл к его превращению в одержимого местью демона. В этом сценарии Такеру питает неприязнь не только к Тодду, но и ко всему королевству Ринсгайя, где Тодд позже займёт трон, что приведет к его конфликту с Эдвардом, который должен унаследовать трон.

Антагонистом в этом сценарии является пробудившийся Такеру, который является сильнейшим пилотом мобильного костюма в истории. Он грозный боец, и для противостояния ему в бою требуется собрать команду из самых сильных мобильных пилотов, включая Роуз, поскольку у обычных бойцов нет шансов против него.

В зарубежных кампаниях, проводимых по приказу его отца, некомпетентность Тодда проявляется в полной мере, что приводит к гибели таких людей, как Лайенбарх, капитан королевской гвардии королевства, и Соэль, пользователь магии земли, который должен был быть назначен на тыловые должности.

Его презрение к неместным этническим группам передалось его старшей дочери Энешии, и её колониальное правление стало более суровым, что привело ко многим трагедиям.

В разгар этих трагедий появляются выдающиеся персонажи, такие как Роуз, самый сильный пилот силовой брони в истории, который проживает в соседней стране Линфелт, и Иидзима Харуто, виконт, создавший прототипы силовой брони в Акицусиме, родном городе матери Тодда.

Игрокам трудно помочь им прогрессировать, если они намеренно не продвигают сюжет.

Чтобы достичь «Настоящий великий финал», необходимо устранить Тодда, который сеет несчастье среди окружающих.

В Интернете часто упоминаются такие фразы, как «Мир станет добрее без Тодда» и «Просто убейте Тодда в детстве, а затем продолжайте историю», раскрывающие степень ненависти игроков к нему.

Другими словами, у настоящего грандиозного финала есть финал, в котором все главные герои, кроме Тодда, становятся счастливыми.

Прекрасный конец, в котором все, кроме Тодда, становятся счастливыми.

- Добрый мир без Тодда, ха..., - мальчик, сжимающий деревянный меч, тихо пробормотал, затем крепче стиснул рукоять.

Резко раскосые глаза, аккуратные брови, ниспадающие до плеч золотистые волосы.

Его одежда была сшита на заказ высокого качества, а через плечо развевался блестящий красный плащ. Но из-за того, что он так много катался по земле, его одежда была покрыта грязью, и он был весь в царапинах.

Деревянный меч, который он крепко сжимал, был изодран в клочья, вероятно, из-за продолжительных тренировок.

Ткань, надежно обернутая, чтобы она не оторвалась, стала совершенно коричневой от копоти и грязи.

Мальчик принял правильную стойку, стиснув зубы, а напротив него мужчина на размер больше ослабил стойку и безвольно опустил руки. На его нынешнем уровне он мог справиться с ним, даже не напрягаясь.

Хотя это осталось невысказанным, из глубины его сердца поднялось разочарование от того, что ему ясно намекнули об этом.

- Ваше Высочество, что-то случилось?

- Нет... ничего страшного. Я выиграю в следующий раз.

- Не старайтесь слишком сильно. Если вы и дальше будете покрываться ранами, это может вызвать немилость вашего отца.

- Я уговорю отца. Так что не сдерживайся... Я нападаю!

Мальчик бросился на мужчину и был полностью отброшен, отлетев назад.

Перекатившись по земле, он заставил своё избитое тело подняться и с трудом перевёл дыхание.

Недостаток его мастерства был очевиден... а его противник, капитан рыцарей Королевской

гвардии Лайенбарх, был намного сильнее.

- Дотянуться до вашей спины очень далеко...

- Я прожил тридцать лет с одним мечом. Для вас, Ваше Высочество, кто не прожил и трети этого срока, превзойти меня невозможно.

- Ха-ха... Если это прожитые годы, то я ничего не теряю.

- Что... вы хотите этим сказать?

- Ничего. В любом случае, ещё раз.

- Да, столько раз, сколько пожелаете.

Восьмилетний мальчик - Тодд Аль Ринсгайя.

С того момента, как он родился в этом мире, он хранил воспоминания о своей прошлой жизни. Как один из своеобразных фанатов, который бесконечно любил игру «Август: Верховный трон», когда он понял, в каком мире он родился, он был в восторге.

И когда он понял, в кого он перевоплотился, в Тодда, он впал в отчаяние.

Потому что Тодд - персонаж, который всегда умирает в конце, в каждой концовке, включая «Настоящий великий финал».

Почему он стал Тоддом, над которым насмехались как над «Королем дураков», вместо главного героя Эдварда?

Вопросам не было конца, и он плакал до рассвета бесчисленное количество раз, но, несмотря на то, что он всё ещё был подавлен, его тело быстро росло.

Что изменило его повседневное погружение в горе, так это осознание: очевидно, Тодд в этом мире - это он сам в настоящем. Другими словами, просто быть осторожным в своих действиях достаточно, чтобы избежать многих трагедий, которые должны были произойти.

Благодаря своим знаниям из прошлой жизни, он примерно знал время наступления основных событий и когда происходят трагедии.

Возможно, он смог бы спасти и привести всех к счастливому концу, подобному «Настоящему великому финалу».

Если он воспользуется преимуществом знания возможного будущего, изменить даже свою собственную судьбу, связанную с неминуемой смертью, не должно быть невозможным.

С тех пор, как он начал думать таким образом, он перестал оглядываться назад.

Идеальное будущее, в котором Тодд сможет жить вместе со всеми. Возможно, он сможет туда попасть. И поэтому он укрепил свою решимость без колебаний.

В своей прошлой жизни он был человеком, который только и делал, что играл в игры и работал, практически не зная, жив он или мертв. Но эта жизнь не могла быть такой. Он должен был жить активно и прилежно, не пренебрегая самосовершенствованием. Он использовал бы всю свою силу и знания, чтобы спасти всех от трагедии, преодолев даже свою судьбу смерти.

Вот почему в настоящее время он получал наставления по фехтованию от Лайенбарха.

Он мало что мог сделать, пока был молод. Но у Тодда оставалось не так много времени.

«Я должен поторопиться и сделать мобильные доспехи, чтобы победить этого парня...Такеру. Для этого необходимо найти Иидзиму Харуто, отца мобильных доспехов... Я ничего не могу поделать, это разочарование невыносимо!»

///

Тодд уже видел несколько путей к краху королевства.

Чтобы избежать этих плохих последствий, он уже серьезно сосредоточил своё внимание внутри страны и за рубежом.

И не только это, он непрерывно оттачивал своё тело и разум.

Характеристики мобильной брони зависят от физических способностей пилота. Чтобы Тодд спас всех своими руками, он не мог ни в чём срезать углы.

Он уже был недоволен уровнем академии, в которую поступит после того, как ему исполнится десять, приводя ученых к себе домой и затачивая клинок мудрости.

Всякий раз, когда у него было время, он наказывал своё тело, с гордостью набираясь мужества, с которым никто в его возрасте не мог сравниться по твердости и выносливости.

Однако Тодду было всего восемь лет. Какими бы возвышенными ни были его стремления, его

тело всё ещё не могло угнаться за его разумом.

После того, как его избили бог знает сколько раз, Тодд снова был сбит с ног Лайенбархом.

Возможно, использование его разума на пределе во время учебных занятий, а затем дальнейшее напряжение его тела было слишком сильным. Тодд, чей дух был на грани истощения, начал терять сознание.

- Боже...

- В-ваше Высочество!? Быстро, кто-нибудь, сходите за Слимом прямо сейчас!

Увидев, что Тодд рухнул, Лайенбарх запаниковал и срочно вызвал главного имперского мага Слива.

Тодд начал стараться, чтобы привести всех, включая себя, к счастливому концу, даже не задумываясь о том, как его действия выглядят в глазах других...

<http://tl.rulate.ru/book/100132/3423169>