

"Глаза Летописца" была стратегически ориентированной игрой с довольно сложной сюжетной линией. Там были четыре основные цели, и так же, как и в большинстве игр, всё начиналось с общего маршрута, прежде чем расходиться в независимые маршруты выбранной цели захвата на более поздней стадии игры.

Чрезмерное количество событий и частые пропуски времени в игре переполняют игроков перегрузкой информации, создавая плохой пользовательский опыт. Кроме того, множество маршрутов, которые вели к плохим концам, а также отсутствие удовлетворяющего эротизма в игре, оставляли разочарованных игроков умирать и биться головой о стены.

Однако, если отбросить всё это в сторону, в игре всё ещё оставались и сильные стороны.

Иллюстрации главных героев были потрясающими, а фон и сюжетная линия персонажей были довольно подробными.

Главным героем игры был парень по имени Паул Аккерман. Принц, носивший родословную Австинской Империи, он пропал без вести на улицах, когда был ещё ребёнком, и только когда ему исполнилось шестнадцать, Королевской разведывательной сети удалось найти его. Его быстро доставили обратно в Королевский Дворец, чтобы торжественно провозгласить Принцем Империи.

Как бы фантастично ни звучало – Принц Империи, реальность этого была менее завидной из-за двух старших братьев, которые были у Пола. Выросший на улицах, он не обладал достаточными знаниями и этикетом, что быстро привело к тому, что его подвергли остракизму фракции, возглавляемые двумя другими Принцами. В конце концов Паула отправили учиться в страну Академиков Брольн.

Общий маршрут игры начался с того, что главный герой прибывал в страну Академиков Брольн.

Вскоре он познакомится здесь с многочисленными великолепными молодыми леди, отправляющимися в авантюрное путешествие, полное трогательной романтики.

Как только цель захвата женщины была выбрана – это был момент, когда игрок, наконец, шёл по определённому независимому маршруту – главный герой, с его знаниями, боевыми навыками и помощью своей подруги, возвращался обратно в свою страну, чтобы участвовать в войнах фракций.

В конце концов, он победит двух своих старших братьев и возьмёт корону себе.

Подводя итог, можно сказать, что это была сюжетная линия "от Академии до борьбы за превосходство при Королевском дворе".

Из четырёх целей захвата, которые встретит главный герой, одной из них была Алисия Аскарт.

Алисия Аскарт была шпионом, которого теократия послала на сторону Павла, и её маршрут был известен тем, что его было трудно расчислить. Благодаря своей красивой внешности, которая привлекала эстетику игроков, она часто входила в тройку лучших в опросах популярности персонажей.

Её можно было рассматривать как рекламный щит игры, что также было причиной, почему Роэл помнил её.

И что он помнил еще более отчетливо, так это "CG", изображающий, как Алисия перерезала шею злодею Роэлу Аскарту.

Действительно, Роэл Аскарт был не кем иным, как Боссом в "Глаза Летописца".

В этой части игры главный герой и его гарем должны были разгадать планы Роэла Аскарта, прежде чем объединиться, чтобы линчевать его. В конце битвы главный герой должен был выбрать цель захвата и отправиться по независимому маршруту.

В сюжетной линии, несмотря на то, что Алисия была приёмной сестрой Роэла, она глубоко ненавидела Роэла из-за того, что сильно страдала от его угнетения. В последней битве, с девизом "око за око", она решительно отсекла ему голову одним ударом.

— ...

Прелестный черноволосый мальчик сидел на высоком стуле из дерева робинии и пристально смотрел на край стола перед собой, серьёзно обдумывая вопрос...

Может быть, мне уже слишком поздно менять персонажа, если я прямо сейчас стукнусь головой об угол стола?

Роэл коснулся лба, и на его молодом лице медленно обозначилась лёгкая хмурость.

Ему хотелось выплакаться прямо сейчас!

Разве мир не издевается надо мной здесь? Одно дело, что они не перевоплотили меня в положение главного героя, а ещё сделали меня злодеем? Может ли быть ещё хуже, чем сейчас? И что мне теперь делать? Моя приёмная сестра уже стучится в мою дверь; не пройдёт много времени, как она погонится за мной с оружием в руке!

У-успокоится. Особенно в такие моменты мне нужно успокоиться!

Роэл глубоко вздохнул, пытаясь использовать свою взрослую зрелость, чтобы подавить эмоции.

Не следует паниковать перед лицом неприятностей, потому что паника никогда не срабатывает.

Повторяя эту цитату снова и снова, чтобы промыть себе мозги, Роэл наконец почувствовал, что немного успокаивается. Он потёр свои щёки, чтобы проснуться, прежде чем начать ломать голову, чтобы найти выход из затруднительного положения, в котором он находился.

Как говорится, каждое следствие имеет свою причину. Любовь и ненависть не появляются из ниоткуда.

Если так, то почему Алисия Аскарт, дитя Сильверэша, ненавидит кого-то, с кем встречалась лишь однажды?

Роэл начал рыться в своих воспоминаниях в поисках сюжетной линии игры. Он вспомнил, что действительно было несколько разговоров, которые показали причину, по которой она ненавидела Роэла, хотя они были в основном краткими упоминаниями.

После долгого раздумья Роэл суммировал всё это в три пункта.

Во-первых, Роэл издевался над Алисией с самого раннего возраста. Из-за того, что отец слишком сильно любил его, он мог делать всё, что ему заблагорассудится, и он использовал эту власть, чтобы сделать жизнь Алисии невыносимой.

Во-вторых, до того, как её усыновили, Алисия была единственной дочерью в семье Баронов. Этот Барон погиб в бою, защищая отца Роэла.

В-третьих, когда дом Аскартов пришёл в упадок, Роэл однажды отдал Алисию в обмен на определённые льготы. Хотя никаких дополнительных подробностей об этом в игре не было, судя лишь по восхитительной внешности Алисии...

— Тцк, у этого Роэла, должно быть, что-то не в порядке с головой! Может быть, его голова застряла между дверными щелями, когда он был моложе? Как хорошо было бы иметь такую красивую маленькую сестрёнку, которую можно было бы обожать? С какой стати ему запугивать её и даже продавать её тело? Знаешь ли ты, какой страшной она становится чуть позже в игре? Она – Серебряное дитя, прославившееся своей непобедимостью под луной!

Роэл безмолвно схватился за голову, совершенно ошеломлённый суицидальными наклонностями другого Роэла.

Он начал ранжировать эти три причины по степени важности. Вторая причина, по-видимому, имеет второстепенное значение прямо сейчас. Но самой важной была третья причина!

Рассматривая эти причины с точки зрения их трудноразрешимости, можно сказать, что с первой причиной было довольно легко иметь дело. Всё, что нужно было сделать Роэлу, – это не запугивать её. Со вторым было уже невозможно справиться, так как он не мог изменить то, что уже произошло. Третье, однако, выглядело самым проблематичным.

— Моя семья впадёт в немилость? Почему?

Маленький мальчик ошеломлённо уставился на третью причину, которую он написал на листе бумаги.

Вспоминая сюжетную линию, дом Аскарта действительно пришёл в упадок десять лет спустя.

Именно в этот период Роэл, несмотря на то, что он был сыном Маркиза, решил стать приверженцем демонического культа, став в конечном итоге одним из главных злодеев.

Роэл поднял голову и обвёл взглядом элегантную комнату для занятий.

Тюльпановое дерево из Гран-феод, кожаные пергаменты из Эрсенского нагорья, самые популярные стеклянные шкафы среди знати священной столицы и благовония, которые буквально стоили кучу золота, тихо горевшие на заднем плане.

Вдохнув запах окружающей его роскоши, он почувствовал, как его настроение снова поднимается.

И чтобы такая семья пришла в упадок? Вы, должно быть, шутите!

Однако игра не будет лгать. Дом Аскартов и впрямь потерял свою милость в игре, так что Роэлу ничего не оставалось, как поверить в это, как бы нелепым это ни было для него.

Что он должен был сделать, это найти способ, чтобы предотвратить всё это происходило.

Маленький мальчик, сидевший перед письменным столом, скрестил на груди свои маленькие ручки и погрузился в глубокие раздумья. Морщины на его лбу становились всё больше и больше, и он обнаружил, что всё глубже и глубже погружается в отчаяние.

Ничего не приходит в голову!

Роэл не мог придумать ничего, что могло бы предотвратить упадок его семьи.

Во-первых, это событие не было подробно освещено в игре. Без преимущества предвидения, которым обладали другие трансмигранты, что он мог сделать, будучи 9-летним ребёнком? Он

не был похож на Алисию! Если не считать его дьявольски красивой внешности, он был не более чем обычным мальчишкой!

Что же делать? Неужели я должен просто ждать своей участи?

Страх окутал Роэла, как тень, и он почувствовал себя сильно испуганным. Именно тогда в его голове прозвучал резкий звук.

[Динь!]

[Инициализация системы...]

<http://tl.rulate.ru/book/46534/1145832>