

Глава 50 - Grim Fandango.

Глава города Майкл Доу, с холодным выражением лица, молча выслушивал доклад.

Двое ученых в характерных белых халатах, демонстрировали на большом экране разного рода данные - графики, карты местности, снимки со спутника, а также показания охотников проводивших рейды.

- «Что в итоге?» - Доу

- «Проверка местности не выявила острого роста магической энергии, однако, детальное сканирование области, а также сравнение показателей с исследования прошлых лет - указывают на общий рост манны. Он проходит постепенно и за прошлый год вырос на 2%. Это совпадает с предположениями наших коллег из ряда других городов. Манна появившаяся в конце двадцатого века, продолжает постепенно прибывать. Ее концентрация растет» - ученый

- «Поэтому элементаль появился близко к городу?» - Доу

- «Это лишь начало. Чем больше манны, тем сильнее будут монстры. Их численность, их сила, способности - все будет расти. Нам точно не известно, растет ли концентрация энергии во всем мире в равной степени или же есть источники/области откуда она выходит в мир. Первый вариант предпочтительнее, ведь второй означает наличие области с концентрированной энергией. Там совершенно точно вырастет чудовище непостижимой силы или целая популяция неуязвимых и всемогущих...» - ученый

- «Это можно остановить?» - Доу

Два ученых тут же поникли. Они увлеклись рассказывая о своих открытиях, а сейчас предстояло обсудить самое неприятное.

- «К сожалению, это природное явление, причем малоизученное. Мы не знаем даже причины появления манны, а об предотвращении подобного не может быть и речи. Мы, как и все живые организмы на этой планете - зависим от окружающей среды и ничего не можем с этим сделать. Если концентрация магической энергии начнет снижаться, тогда чудовища начнут слабеть и вымирать, но если рост продолжится они станут только сильнее» - ученый

- «Чем больше энергии, тем проще заниматься исследованиями. Надежда человечества заключается в науке. Новые разработки, новое оружие и меры противодействия. С ростом манны нас ждут великие открытия!» - второй ученый

- «Чудища сожрут нас раньше. Человечество разрозненно. Некоторые страны ведут войну друг с другом за ресурсы и территорию пригодную к жизни. Монстры плодятся, становятся сильнее и окружают нас все плотнее. И я не припомню великих открытий в последние годы. Что помимо психоматрицы значимого - вы можете назвать?» - Доу

Двое мужчин начали что-то бубнить и почти сразу замолкли.

Глава города с сожалением посмотрел на карту.

Эдмонтон находился в зеленой зоне, которую со всех сторон окружали красные. От мягкого оранжевого, до бордового. С каждым годом они подбирались все ближе.

И ладно бы только монстры, так ведь стихийные бедствия тоже появляются все чаще, да еще и

с магическими явлениями. Как вам ураган с пламенем, из-за которого вместо обычных капель дождя на землю льется кипяток? Землетрясения с гейзерами бьющими ввысь на десятки метров. Метеоритный дождь. Туман с элементами воды и многое другое.

- «У зверей основное преимущество перед людьми это стремительная эволюция. Они способны быстро мутировать под действием магической энергии и видоизменяться. У людей этого нет, зато мы обладаем удивительными навыками. Это наш козырь перед чудовищными врагами. Природа это хаос стремящийся к порядку. Она старается уравнивать все что нас окружает. На любую меру, найдется контрмера» - ученый

- «И как по вашему мы должны решить проблему нарастания манны?» - Доу

- «Ээ, мы пока не знаем» - ученый

- «Свободны» - Доу

Двое мужчин собрали вещи и вышли.

- «Они преувеличили степень угрозы. Что значит два процента? Мелочь. За целый год мы многое успеем» - заместитель

- «Хорошо если так, вот только жизнь научила меня готовиться к худшему, чего и тебе советую»  
- Доу

Его злило, что люди заперлись в городах и прочих безопасных зонах, а наружу выходят только охотники и военные, в то время как чудовища безраздельно властвуют во всех уголках мира. Земля давно перестала принадлежать людям, а надежды на то чтобы отвоевать ее обратно, таяли с каждым годом.

...

После занятий, большая часть класса 1-Э, забралась в капсулы погружения. Это лучшее время для работы или тренировок с матрицей. В последнее время, особенно много тренировок было с Макс Пэйном.

Геймдизайнеры не только прокачивали навыки, но и набирались опыта из этой игры. Кое кто на полном серьезе собрался сделать нечто похожее.

Тем временем Сацуки доделывала игру про гуся в матрице. Девушка не только перерабатывала локации и делала их больше, но и расширяла возможности самой игры. Так например, появились другие гуси, которых можно привлекать к общим шалостям и сеять смуту. На эту мысль девушку навлекли напарники из Зова Долга. Из Макса Пэйна она перенесла момент с взрывом в режиме замедления, только тут должен был вылетать гусь окруженный языками пламени. Он не пострадает, разве что перья немного подпалятся.

- «Ник, а ты сейчас играешь или работаешь?» - Сацуки

- «Работаю. Игры прохожу обычно по вечерам когда думается хуже, а сейчас пока голова светлая надо трудиться» - Ник

- «А над чем работаешь? Новая игра?» - Сацуки

- «Угу» - Ник

- «Покажи!» - Сацуки
- «Да она готова едва на четверть» - Ник
- «Четверть? То есть ее уже можно играть? Отлично! Я попробую» - Сацуки
- «Я тоже» - Лиза
- «Учитель, разве вы ни уехали?» - Ник
- «У меня выдалась свободная минута. Хочу посмотреть - над чем ты работаешь» - Лиза
- «Кхм, это не одна из Моих прошлых игр, а моя игра. Понимаете?» - Ник
- «Все равно» - Лиза

Он подумал что спорить с этими двумя, только время тратить. Пусть попробуют, а он продолжит работу.

- «Ладно, только не отвлекайте» - Ник

Несколько минут спустя...

- «А почему у них странные головы» - Сацуки
- «Это скелеты. У них головы это голый череп» - Ник
- «Это я поняла, но почему у главного героя она такой формы? Он точно был человеком?» - Сацуки
- «Почитай про мексиканский праздник - день мертвых 2 ноября. Жители изготавливают куклы мертвых, вот я делаю игру про мир мертвых в таком стиле» - Ник
- «А как рубить косою?» - Сацуки
- «... Кого ты собралась рубить? Начальника? Эта игра - квест. Такая головоломка, где надо решать задачи, чтобы двигаться по сюжету. Почти как с соседом, только там все сводилось к шалостям, а тут надо головой думать» - Ник

Удивительно, но Сацуки больше его не беспокоила, хотя Ник ожидал что она завалит его вопросами на тему куда идти и что делать. Видимо, ей надо было разобраться в чем суть игры, а дальше она будет действовать сама.

Учитель Скарлет и вовсе не задавала вопросов. Она изучала игру сама, от и до.

По воспоминаниям из другого мира, жанр квестов умер вместе с развитием технологий и доступа к информации. Если ты застрял и не знаешь, что делать дальше, можно в любой момент найти ответ на что угодно. Хоть полный гайд разверни. Это обесценивает игру, ведь вместо того чтобы думать самостоятельно, ты идешь по протоптанной другими людьми дорожке. Изначально зная, что тебя ждет.

Grim Fandango вышел в период, когда слава квестов угасала, однако этот проект стал известным и приобрел народную любовь, хоть и не стал коммерчески успешным.

Необычный стиль, интересная история, колоритные персонажи - все это главные составляющие игры.

Графика у нее звезд с неба не хватает, но зато стиль и юмор полностью сглаживают эти неровности.

Ник посчитал эту игру подходящей для того, чтобы воссоздать ее в этом мире. А вот Азраилу, выпустившему вторую подряд очень успешную игру будет странным переходить к такому проекту.

Что по игре?

Это квест, действие которого разворачивается в мире мертвых, находящимся между миром живых разделенным шоссе лимбом, и девятью кругами. Игра разделена на четыре части, каждая из которых проходит в день мертвых, когда большинство обитателей этого мира отправляются навстречу к своим живым родственникам.

Главный герой игры - Мэнни Калавера, жнец/клерк работающий в департаменте смерти.

Работает он тут не по призванию или доброте характера, а из-за долгов ввиду не самого праведного образа жизни. Дело в том, что смерть для человека не является последней. Попав в мир мертвых он может умереть окончательно и бесповоротно. Например, его кости могут пожрать хищные бобры и использовать для строительства своей плотины. Или погибнуть можно от пули с цветами. Жизнь в этом мире убивает смерть, поэтому трупы жителей мира мертвых прорастают растениями.

Есть девятый круг - место обетованное для всех мертвецов, а попасть туда можно несколькими путями.

Если вы жили исключительно праведной, безгрешной жизнью, то вы счастливчик. Ведь вас домчит до желанных краев на скоростном поезде «Номер Девять» за каких-то жалких четыре минуты. Если жизнь прошла не как у святого, но все же порядочно, то вы получите скоростной автомобиль или круиз на лайнере, что займет несколько месяцев. А вот если от тяжести грехов ваша душа ничего не стоит, то единственная возможность добраться до девятого круга это отправится туда пешком. Путешествие будет опасным и займет целых четыре года.

Впрочем, некоторые мертвяки не желающие рисковать жизнью после смерти в чертовски опасном путешествии, могут отработать свой долг и накопить денег на билет лайнера, а то и Номера Девять. К таким «счастливчикам» и относится наш герой.

Его работа встречать усопших и продавать им все необходимое для путешествия.

Деньги тут перечисляются в зависимости от образа жизни усопшего. Святой, коих очень-очень мало получает такую внушительную сумму, что ее хватает на золотой билет на поезд. С каждой сделки, жнец получает свои комиссионные. Вот и выходит, чем безгрешнее клиент, тем он богаче и тем больше денег получит его клерк/жнец.

Вот только у нашего героя дела идут совсем плохо.

До этого он был вполне успешным, но за последнее время сильно сдал, а все потому что клиенты приходят все как одни нищие и бесперспективные, на которых не заработаешь ничего кроме нагоняя от начальника.

А вот коллега Калаверы некий Домино, раз за разом получает себе выгодных, а нередко безгрешных клиентов, из-за чего двигается вверх по карьерной лестнице, подвигая Калаверу все ниже и ниже.

Игра стартует с того, как Мэнни в длинном черном плаще с капюшоном и косой в руках, принимает в кабинете очередного усопшего и рассказывает ему о перспективах. Путешествие смертельно опасно, а потому лучше приобрести желанный билет. Вот только средств за душу у мертвеца хватит только на трость с компасом в рукоятке и устное пожелание успешно добраться до места назначения.

Чуть позже по сюжету, все сотрудники отправятся на массовое отравление некачественным соусом. Домино получит в клиенты праведника с гарантированным золотым билетом, а Мэнни достанется скверный коротышка, которого Мэнни отправит бандеролью, залив строительной пеной и подарив кружку.

И вот как с такими клиентами накопить на билет?

Начальник даст Мэнни последний шанс, подразумевая под этим пинок под зад с увольнением, если клерк не начнет работать как надо и ни достанет хорошего клиента.

Мэнни решит не ждать у моря погоды, а взять ситуацию в свои руки. Для этого он просто украдет клиента у своего коллеги Домино, коим окажется та самая монашка. Милая особа, исключительно доброе создание, вот только почему то компьютер не показал никаких заслуг с ее стороны, а потому ей придется отправиться в четырехгодичное путешествие как последнему грешнику.

Такой залет от Калаверы начальник не простит, а сам Мэнни понимает, что здесь что-то нечисто и оказывается прав. Департамент смерти оказывается давно коррумпирован и работает с мафией, а Мэнни вынужден бежать чтобы не схлопотать парочку растительных пуль в свои кости, от посланных по его душу громил.

А ведь мистер Калавера не единственный кто остался без работы.

В мире мертвых живут и работают демоны. Каждый из них рождается с определенной целью. Например, водить и обслуживать автомобили. Дело в том, что ни один мертвец не способен преодолеть шоссе лимб, так что ездить в мир живых за душами усопших можно только на машинах.

Так как водитель Мэнни заболел, а начальник приказал ехать на отравление, пришлось обратиться к демону Глотису. Оранжевый, пухлый здоровяк мечтает водить автомобили, вот только все они крошечные и он в них не влезает. Мэнни подделывает разрешение на модификацию транспорта и мотивирует Глотиса помочь. Мигом завершив первую модификацию, Глотис с удовольствием доставляет Мэнни в мир живых. Позже, он проведет полный спектр улучшений крошечной машины, превратив ее в настоящего монстра способного гонять по пустошам. Вот за это несчастный демон тоже лишится работы и фактически жизни, ведь без доступа к машинам он будет угасать. Поэтому он отправится вместе с Мэнни, желающим совершить справедливость, покарать виновных и спасти монашку которой он испоганил посмертную жизнь... хотя на самом деле Мэнни по прежнему желает только одного - получить билет на поезд.

Игра выполнена в уникальном стиле.

Мертвые, будучи скелетами живут своей жизнью. Почти как обычные люди. Им нужно

питаться, работать, а многие еще и курят. Это забавно. У них нет легких, губ и вообще они состоят из одних костей, но при этом курят как вполне живые люди. Получается своего рода антитабачная реклама - «Посмотрите, здесь одни мертвецы и большинство из них курильщики».

На деле, вся игра это сатира на современное общество, сдобренная черным как смоль юмором. Главный герой вовсе не такой хороший как большинство героев других историй. Это грешник как и все окружающие его мертвецы, который не помнит кем был при жизни. Он вынужден работать в бюрократической системе пропитанной коррупцией от и до. Оказавшийся, между молотом и наковальней.

Что насчет геймплея?

Надо ходить по локациям и взаимодействовать с окружением. Есть свой инвентарь, где хранятся собранные предметы. Их надо использовать, когда это потребуется. А еще, с другими персонажами надо разговаривать. Для этого открываются строчки диалога. Так можно побольше узнать об этом мире, продвинуться по сюжету или сморозить несусветную чушь устами Мэнни Калаверы.

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3183107>