

Миссия по выполнению которой Томми был принят в семью Сальери, играла ознакомительную роль как для самого персонажа, так и для игрока показывая на деле игровые механики. Впрочем, это не сильно важно, если игрок до этого опробовал свободный режим. А вот следующая, куда больше служила погружению в игру.

Томми был принят, но ничего серьезного ему конечно не доверяли, так что он должен был служить на подхвате, выполняя мелкие поручения и конечно же работать в том, в чём он силен, а именно – водить машину.

Только вот у Азраила было иное мнение, благодаря чему Томас Анджело смог проявить себя уже на первом серьезном деле, причём это произошло неожиданно. Так уж сложились обстоятельства.

По заданию, он должен был возить Поли и Сэма, пока те собирают плату за защиту. Иронично то, что защита требовалась от их самих. Они фактически грабили владельцев, обирали собственную диаспору, а несчастные граждане даже не могли обратиться в полицию. Если быть внимательным, то можно обнаружить извещение из банка о задолженности по кредиту, с четким пояснением того, что банк может отобрать магазин. Но тут становится простой выбор – либо ты разоряешься, либо твой магазин сожгут вместе с тобой, а если ещё и окажешься в должниках у мафии, то дела твои станут гораздо хуже.

С рестораником, Азраил сделал похожую историю. Владелец боялся Поли и Сэма, потому платил, но прежде чем принес деньги, осторожно намекнул им, что заведение едва держится на плаву и может пойти ко дну, если друзья и коллеги Поли и Сэма так и продолжат есть на халяву. По сути, бандиты ходили сюда каждый день, наедались от пуза и уходили не заплатив ни цента. Их нисколько не волновало то, что ресторан может разориться. Пусть платит вовремя, а остальное их не касается.

Кроме официальных заведений, они заехали в подворотню, где к ним вышел некий человек и молча передал конверт, после чего сразу ушел. Раз уж Томми в семье, Поли не стал скрывать – по его словам тут «офис» группы домовников. Они промышляют - забираясь в чужие дома, откуда выносят всё ценное. Ну а Сальери естественно дает им защиту, за определенный процент. Если ты итальянец и хочешь вести дела в этом городе, то изволь платить.

Незаконный бизнес – это первое с чего мафия собирает дань. Или ты платишь или не ведешь никаких дел вообще.

Так что и мирные несчастные люди и гнусные беспринципные твари платили Сальери или Морелло, тут уж зависит от территории.

Игрок в роли Томми, возил бандитов по точкам, а те собирали деньги. Это также позволило осмотреть город, в том числе изнутри, поскольку кроме той подворотни, Томми заходил внутрь вместе с коллегами.

Последним, но не по значению стал мотель за городом. Не стоит недооценивать его финансовые возможности. Находясь в тихом месте, в стороне от города и особенно полиции, он служит отличным местом для того чтобы вести дела. Например, туда привозят контрабандную выпивку, а уже оттуда везут в город, где продают втридорога. Сухой закон и его запреты способны озолотить нечистых на руку.

Вот и Томми понял это, когда раздалась выстрелы.

Поли поймал пулю, но смог вырваться из мотеля, а вот Сэма схватили. Выбора нет, пришлось его вытаскивать. Это тебе не машины крушить или битой махать. Тут всё серьезно. Плохие парни с пушками, да ещё и на взводе.

Отто, добравшийся таки до Мафии, сразу бросился спасать Сэма, для чего ворвался с главного входа, где его расстреляли сразу из пяти стволов.

После загрузки, он не стал туда бежать сломя голову, что позволило Поли добавить, мол обойди мотель сзади. Это остудило Отто и позволило думать здраво. Это ведь не игра в героя, тут всё иначе.

Дальше, он как и другие игроки мог оценить перестрелки. В отличии от Зова Долга, тут не было такой отличной регенерации и обилия контрольных точек. Нет и замедления времени как в Макс Пэйн. Здоровье частично восстанавливается, но вот восполнить его до конца, можно только при помощи аптечек, которые так уж получилось – нельзя носить с собой.

Перебив всех врагов, причем не с первого раза, Отто добрался до Сэма, где началась катсцена. Из туалета вырвался громила и сбил Томми с ног, а сам удрал с саквояжем.

- «Он сбегает с деньгами! За ним!» - Сэм

Когда Отто выбежал на улицу, то увидел как беглец уже отъезжает на своей машине. Естественно Томас Анджело прыгнул в тачку и погнался за ним.

И вот сейчас, в отличии от начала игры где приходилось спасаться от бандитов с пушками, игрок сам гнался за своей жертвой. Он действительно оказался на другой стороне... Эта погоня не ради своей жизни, а ради денег. Ради сумки с деньгами он убил человека...

Игра хорошо это показала.

Иронично то, что убийства в мотеле не выглядели таким как это. Там, нужно было спасти товарища, а потому даже первое настоящее убийство руками Томаса Анджело не запоминалось. А вот тут... тут он загнал и прикончил человека, чтобы отобрать деньги.

Томми стал настоящим членом семьи...

Его действия не остались незамеченными. Он отлично себя показал, и особенно хорошо сдружился с Поли, да и для остальных членов семьи он стал своим. С тех пор, босс стал поручать ему более серьезные дела. Вот уж действительно, история с мотелем стала своего рода боевым крещением, где ты либо покажешь себя достойным семьи, либо зарекомендуешь увальнем которому ходить в рядовых бандитах до конца своих дней.

Дальше последовал таймскип на два года, которые прошли в целом нормально. Тогда ещё не дошло до открытого конфликта с Морелло. К слову о главном конкуренте Сальери заявленном в самом начале, его показали в отдельной катсцене.

Томми рассказывал об этом детективу в кафе, а игроки смогли увидеть своими глазами.

Морелло намеренно врезался в машину боксера. Тот естественно вышел с желанием надрать морду но тут же опешил, увидев кто в него вписался. Этот боксер приносил Морелло хорошие деньги, так что точно неизвестно что послужило причиной, но... мафиозный босс взял баллонный ключ и забил боксера насмерть. Посреди улицы... на глазах многочисленных прохожих и даже двух полицейских.

Эта сцена должна была показать игроку разницу между Сальери и Морелло. Мол первый это мудрый, рассудительный человек, а второй это зверь без принципов и правил. Но... со временем окажется что эти двое не такие уж и разные.

...

Джош Боранс оказался в тупике.

Нет, дело не в работе главы города или трудностях с подступающими магическими чудищами.

Дело в игре.

Он застрял.

Крепко застрял.

А ведь он уже и не помнил, когда в последний раз столь мелкая неурядица заставляла его испытывать вкус поражения раз за разом. И ведь обойти это никак не выходит. В привычной ситуации, ему бы помогли решить любой вопрос, а тут приходится рассчитывать только на себя. Игру проходишь только ты сам, в ней нельзя поставить кого-то кроме себя, чтобы тот помог пройти трудный момент.

Начиналось всё довольно интересно.

Предстояла знаковая гонка, о которой судачил весь город, а люди с деньгами активно делали ставки. Так уж сложилось, что у Сальери был свой абсолютный фаворит, на победу которого многие люди поставили весьма хорошие деньги. Но вот беда, Морелло притащил из Европы по настоящему сильного соперника и теперь, есть риск всё потерять. Ладно деньги, репутация Дона куда важнее. А потому, он поручил Томми исправить положение.

Будучи отличным водителем, Томас должен был приехать ночью к гаражам на гоночном треке, где купленный охранник откроет ворота. Задача простая – довезти гоночный болид до мастерской, где в нём подшаманят, а затем вернуть его обратно.

Начнем с того, что Джош никак не мог привыкнуть к машине, а ведь ко всему прочему она и правда была быстрой.

Бабах!

Не успел он толком въехать в город, как угодил в аварию, после которой восстановить машину не смог бы даже лучший автомеханик в мире, так что игра откатила к контрольной точке у самого гаража.

Бабах!

А вот это уже не вина Джоша. Грузовик сам выскочил из-за поворота.

И всё снова заново. Следующая контрольная точка была в мастерской, что оказалось очень кстати, по одной простой причине – стоило только получить хоть одну царапину, Томи сообщал что это заметят, так что надо возвращаться в мастерскую, чтобы там всё залатали. Время ясен пень ограничено, так что Джош просто разгонялся и разбивал машину, чтобы загрузится.

Один раз, после небольшой аварии он ради интереса вышел на мосту. Ранее, когда он ехал в мастерскую там была видна группа людей включавшая полицейских. А один мужчина стоял на

самом краю и видимо собирался окончить свою жизнь прыжком с моста. А вот сейчас его не было, видимо переговорщик у копов был так себе.

Кучу попыток спустя, Джош наловчился управлять болидом и сумел доехать от мастерской до гаража без единой царапины на кузове. А после, предстояло возвращаться в бар на своей собственной машине.

Утро началось с телефонного звонка. Босс требовал срочно прибыть на трассу.

Там выяснилось, что фаворит Дона сломал руку, а потому не сможет участвовать в гонке. Отменять её нельзя, так что кому то придется сесть за руль болида. Других гонщиков нет, а опыт водить данный транспорт есть только у Томми. Правая рука Дона Френк ясно дал понять, что это дело чести, а потому поражение недопустимо. Вот тебе и предложение от которого нельзя отказаться.

Делать нечего, надо участвовать.

И тут...

Когда Джош ожидал команды старт, перед глазами возникло меню...

- «Что это? Вы можете выбрать уровень сложности для данной гонки. На остальную игру это не повлияет, только на достижения. Проверьте свои навыки в деле. Уровни сложности - Обычный. Легкий. Очень Легкий. Детский. И... Дерби Соснового Леса» - Джош

Он задумался.

Не случайно его заставили ехать аккуратно через весь город, да ещё и ограничив по времени. Всё для того, чтобы подготовить игрока к этой гонке.

Тут и думать нечего.

Глава города выбрал Обычный уровень сложности.

3...2...1... Старт!

Болиды сорвались с места под рев моторов и крики толпы на трибунах.

Джош вдавил педаль газа в пол, это позволило ему обойти часть соперников. Вот только на первом же повороте, он не справился с управлением и врезался в стену, да так сильно что машина перевернулась.

3...2...1... Старт!

Наученный горьким опытом, он сбавил ход и плавно завернул куда надо...

Бамс!

Его тут же бортанул соперник, вытолкав в сторону. Машину развернуло, так что пришлось разворачиваться. Чуть позже, Джош понял что безнадежно отстал от своих соперников, так что был вынужден перезапустить гонку.

3...2...1... Старт!

Ещё через пару неудачных попыток, он решил проехать всю трассу, чтобы получше изучить её. Магу высшего ранга не нравилось вылетать с трассы на поворотах или врезаться в стены, а раз тут можно перезапускать гонку, то идея всё осмотреть не выглядит глупо.

Немного позже, он понял что тут два основных соперника. Один на белом болиде, второй на красном. Машина нашего конкурента выходит из строя на середине первого круга. Она глохнет, а из под капота валит густой, черный дым.

Насколько же сложнее была бы эта гонка, если бы ещё фаворит остался в деле?

Ожидания того, что со временем что-то изменится – не оправдали себя. Соперники даже не думали давать слабину, а если кто-то и косячил, то только не те двое на белой и красной машинах.

Стоило допустить малейшую ошибку, и сразу можно было включать перезапуск. Болид был быстрым, но им трудно управлять. Он плохо входил в повороты, а стоило зацепить обочину, как можно было сразу потерять управление. А если наехать на кочку, то пиши пропало, тачку перевернет, а это сразу проигрыш.

Единственный способ победить это ехать быстро и не допускать ошибок, проходя тем самым один круг за другим. При этом, надо ещё в самом начале по возможности вырваться вперед, иначе тебя могут вытолкнуть соперники.

Джош выучил трассу наизусть, но всё равно не мог победить. Каждый раз приходилось переигрывать из-за какой то мелочи.

Если первым финишировал соперник, то показывалась катсцена с расстроенными и рассерженными членами группировки, а затем был рандом... в одной сцене, Томми садился в машину, а сзади подходил бандит и стрелял в голову. В другой Томми просил пощады стоя на коленях, в то время как на него был наставлен пистолет. В ещё одной сцене, он погружался в воду в бетонной обуви. Удушение удавкой, пока он сидит за рулем... то как он избитый лежит в луже собственной крови... удар ножом в спину...

В общем ясно, что ничем хорошим проигрыш в гонке не закончится.

Меню выбора сложности выглядело откровенным издевательством. Джош Боранс не позволял себе снизить сложность, он выше этого. В конце концов, маг высшего уровня он или кто?

Стиснув зубы, он продолжал свои попытки, а тем временем Лиза Скарлет понемногу, втягивала его энергию из хранилища для своих исследований.

...

Конечно же глава города не единственный кто застрял на этой гонке.

Большинство... да чего уж... все стримеры так или иначе замедлились здесь. И вот тут решающую роль сыграл выбор сложности. Одни, как и глава города намеревались победить в Обычном режиме, для чего пробовали раз за разом.

- «Мать вашу! Перестрелять дюжину головорезов в прошлой миссии было проще, чем пройти эту гонку!» - стример

А пока одни боролись с управлением, другие снижали сложность, чтобы скорее увидеть сюжет.

Нашлись и те кто смог совладать со своими соперниками и победить их в честной борьбе.

Например, одним из таких счастливицов был Люц.

Он сумел, ещё на первом повороте протаранить одного из двух главных соперников и вывести его машину из строя. Затем, он практически борт к борту проехал все круги и финишировал первым.

Радости его не было предела.

Овации толпы были абсолютно заслуженными, а Томми искренне был счастлив стоя на месте победителя и удерживая в руках золотой кубок.

Тут кто-то из зрителей обратил внимание на цвет кубка.

Самые нетерпеливые уже посмотрели прохождение гонки у стримеров выбравших сложность пониже, и вот тут обнаружилась разница. Тот кто прошел на Обычной сложности, держал в руках золотой кубок. А вот на Легкой, Томми держал серебряный, причем всё остальное было идентично, ликующая толпа, счастливый Томми...

На Очень Легкой в его руках был бронзовый кубок. В общем, это нормальная сцена, хотя и кажется странным, что он финишировал первым, а кубок бронзовый. Но, это как нетрудно понять, предназначено для игрока.

Стримерам выбравшим Детский уровень сложности, пришлось довольствоваться пластиковой игрушкой, причем это отлично видно. Обычная, пластмассовая игрушка из дешевого материала выкрашенная желтым цветом.

А вот стримеры желающие поскорее разделаться с гонкой, и выбравшие наименее сложный режим со странным названием – Дерби Соснового Леса, лицезрели как Томас Анджело победоносно держит в руках грамоту с нарисованным на ней кубком.

Унизительнее всего, что при выборе миссий, собственно где находилось меню игры, действие проходило в квартире Томми, а она менялась по ходу сюжета. Кубок стоит на полке, на самом видном месте, поскольку это предмет гордости Томми. А раз игрок выбирает сложность, то и результаты своей победы будет видеть регулярно.

Это стало причиной, по которой многие стримеры возвращались к миссии с гонкой и проходили её заново. Пусть даже не на золотой кубок, но вот видеть в списке трофеев детскую игрушку или того хуже почетную грамоту просто-напросто унизительно. Лишь золотой кубок выглядит достойной наградой, вероятно поэтому тот режим сложности именуется Обычным.

Вот только одержать в нем победу совсем нелегко, оттого её вкус особенно сладок.

Амелия смогла пройти только на серебряный кубок, но пообещала себе урвать золото. Просто, ей хотелось узнать чем закончится история Томаса Анджело.

Дирк, оторвался от Left 4 Dead и тоже играл в Мафию. Во многом, потому что мало кто из нормальных игроков сейчас отстреливал зомби. Всех тянуло на гангстерские разборки. Сам же Дирк забил на сюжет ещё с миссией по развозу пассажиров, а потому развлекался в свободном режиме.

Он как и многие другие, творили настоящий хаос на улицах города. Без причины, без цели,

просто потому что могли. Это тебе не магические чудища и прочая мерзость, тут ты внутри города и волен делать всё что пожелаешь.

Дирк просто подбегал к проходящим мимо женщинам и бил из со всей силы по лицу, а если кто-то из мужчин вступался за даму, Дирк доставал пистолет и тогда герой быстро превращался в скулящую псину умолявшую не убивать его. Но Дирк обычно стрелял. Не обязательно насмерть, мог просто всадить свинцовую таблетку в ногу недоумка решившего, что он тут самый главный. Самый главный тут Дирк, пусть все это запомнят!

Когда в очередной угнанной машине стало заканчиваться топливо, Дирк прибыл на заправку. Там он заметил как к ней подъехал бензовоз, чтобы пополнить хранилище.

План родился быстро.

Дирк угнал бензовоз, проломив водителю голову кастетом, и пригнал эту машину к фешенебельному отелю. Точнее, он въехал внутрь протаранив двери отеля. Там он повернул вентиль и топливо хлынуло на пол.

Запахи в игре реализованы неплохо, так что Дирку сразу ударило в нос запахом бензина.

Дирк отошел к двери и достал бутылку с зажигательной смесью. Как только он её зажег, люди оказавшиеся неподалеку рванули кто куда. Вот только большинство по прежнему оставались в отеле.

Вшух!

Дирк благоразумно выбежал наружу...

Бабах!

Мощный взрыв разнес холл отеля, а пламя пожара охватило собой всё вокруг.

Дирк не вел стрим, но решил что будет неплохо показать это друзьям. Ну а в целом, ему плевать что думают другие. Он делает всё что хочет, и ему насрать на всех остальных.

Узнав от друзей про сюжет, Дирк приехал к Бару Сальери и сжег его.

Самого босса там не было, но вот куча его громил оказалась в наличии. Дирк с удовольствием перестрелял их всех.

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3521358>