

Graveyard Keeper — непростые загробные хлопоты кладбищенского смотрителя



Говорят, что тонкий черный юмор — это признак высокого интеллекта и покладистого нрава. Ну что же, очень даже возможно, главное тут не переборщить, иначе он станет признаком качеств куда менее благородных. Впрочем, с какой стороны посмотреть, если подойти к делу творчески, то может выйти нечто оригинальное и вовсе даже не предосудительное. Как, к примеру, **Graveyard Keeper** — компьютерный симулятор управления кладбищем от студии **Lazy Bear Games**.

Проект получился действительно не совсем обычный и главную роль в этом сыграло не столько амплуа главного героя, сколько элемент неожиданности.



Вы можете фантазировать, ожидать от игры чего угодно и всё равно ошибетесь, ибо написанный сценарий не укладывается в привычные рамки. Взять хотя бы начало игры, в котором некий современный нам обыватель гибнет под колесами автомобиля и попадает, как и положено, в мир иной. Ожидаешь тут увидеть ангелов или ад с поджариваемыми на сковородках грешниками, но как бы не так. Вместо этого наш герой оказывается в каком-то средневековом поселении, где ему поручают приглядывать за местным кладбищем.

Этот чудный загробный мир

Дальше — больше, по ходу дела выясняется, что оказание ритуальных услуг — это только часть всего того, чем придется заниматься нашему новопреставленному. Хотя не то чтобы придется, в *Graveyard Keeper* герой волен делать то, что ему заблагорассудится. Например, оставить возню с трупами и заняться фермерством, кузнечным делом, добычей полезных ископаемых или даже сочинительством. Не важно, какой вид деятельности вы выберите, главное, чтобы продолжал процветать кладбищенский бизнес. А для достижения цели все средства хороши, даже такие малоприглядные как торговля органами покойников.



Примерно же в это время до погрузившегося в загробную атмосферу игры геймера наконец-то доходит, что *Graveyard Keeper* это не столько кладбищенский, сколько фермерский симулятор, щедро сдобренный черным юмором и элементами бизнес-стратегии. Но это открытие ничуть не делает игру менее интересной и увлекательной, так много в ней возможностей и взаимосвязанных действий. Особого внимания заслуживает крафтинг, он сложный, многоступенчатый при этом в нём важна последовательность.



В *Graveyard Keeper* ничего не подается в готовом виде на блюдецке с голубой каемочкой: чтобы поправить, к примеру, поврежденную могильную ограду, нужно выбрать, срубить и обработать дерево, смастерить детали, собрать из них ремонтный набор и только потом приступать к основному действию. И так во всех остальных сферах деятельности. За хорошо выполненную работу вы будете получать вознаграждение в виде очков и лишаться его за халатность или допущенные ошибки. События в игре развиваются неспешно, во всём ощущается рутина и, если бы не многовекторность и качественное графическое оформление, а игра действительно красива, вы, наверное, очень быстро бы устали, выполняя однообразные задания.

Вопросы и ответы

А так оно и будет, если не потрудитесь наделить происходящие события смыслом. Почему простому смотрителю кладбища приходится примерять на себя столько ролей? Откуда у героя такой цинизм и бездушие, что без всякого зазрения совести он позволяет себе торговать мясом покойников на рынке, будто говядиной или свининой? К чему вся эта странная, местами доходящая до абсурда мешанина событий и явлений на фоне примитивной как для фермерского симулятора социальной составляющей? Этими и многими другими вопросами придется задаваться вдумчивому игроку.



Частично ответы на них дают сами создатели игры. Мир *Graveyard Keeper* не имеет ничего общего с реальностью, это сон, фантазия, призрачное видение находящегося в коме человека. А может быть это чистилище, из которого герою предстоит вырваться, выполнив ряд условий и каждое действие, даже внешне предосудительное, есть только символ, смысл которого известен одному лишь заключенному в преддверии обеих потусторонних обителей. Или альтернативная вселенная, где всё происходит по непонятным и чуждым нам законам. Включите же свое воображение и ответы не заставят себя долго ждать.