

Total Games

Май 2022

В этом выпуске :

Легендарный капитан Прайс воюет в Украине !
История знаменитого персонажа из легендарной серии игр .

[PROTOTYPE] :

Стоит ли ждать новой игры в легендарной супергеройской серии ?

HOMEFRONT

Уроки для ВСУ от американских повстанцев.

STAR WARS

Новая игра по сериалу «Мандалорец»!

ALIENS vs PREDATOR 2010 :

12 лет игре. Успех или провал серии? И есть ли у нее будущее ?

Капитан Джон Прайс : Из Туманного Альбиона в Украину

“Не думал, что когда-нибудь скажу это, но было довольно забавно, когда Прайс ударил Роуча... Надо же было старику размяться!”

— После миссии в ГУЛаге (из дневника Соупа).

Джон Прайс (позывной «Браво 6») — британский офицер SAS в Call of Duty 4: Modern Warfare (вместе с Remastered), Call of Duty: Modern Warfare 2 и Call of Duty: Modern Warfare 3. Также встречался в Call of Duty: Ghosts в качестве платного скина на персонажа для сетевой игры, в Call of Duty: Online, Call of Duty: Heroes и Call of Duty: Mobile в качестве играбельного персонажа и в Call of Duty: Black Ops 4 в качестве играбельного персонажа режима Затмение.

Припять и покушение на Захаева

В 1996 году его повышают до лейтенанта. В сентябре того же года, под руководством капитана МакМиллана, участвовал в операции по ликвидации ультранационалиста Имрана Захаева в Припяти, Украина. Операция была успешна: выстрел Прайса из Barrett M82 лишил Захаева руки. Сразу после этого, будучи выявленными, лейтенант Прайс и капитан МакМиллан совершают прорыв через множество отрядов неприятеля, чтобы добраться до точки эвакуации. Прайс почти всё это время пронёс МакМиллана на себе, после того, как упавший Ми-28 повредил капитану ногу. После этого их забирает вертолёт SAS. После, Прайс становится капитаном и командиром отряда «Браво».

Call of Duty 4: Modern Warfare

После того, как Джон МакТавиш (более известный как Соуп) успешно проходит испытание во время тренировки, Прайс инструктирует нового рекрута и остальную часть команды. На следующий день, ночью, они направляются в Берингов пролив.

Спустившись с вертолета, отряд нападает на эстонский корабль с ядерными устройствами. Зачистив весь корабль от врагов, Команда наткнется на арабский контейнер. Удивленный капитан приказывает МакТавишу забрать оттуда нужные документы, после чего к кораблю прибывают вражеские силы, начав обстрел с МиГ-29. Прайс с остальными спешно покидает разрушенный корабль, помогая МакТавишу выжить.

Следующая цель — поиск российского шпиона Николая. Они отправляются в Россию. Там их отряд встречает сержанта Комарова — лидера лоялистов (правительственных войск России). Он



соглашается помочь им в поисках шпиона, однако специально тянет время, чтобы Прайс помог отбить деревню у ультранационалистов. В итоге Гас, пригрозив Комарову, получает данные о местоположении Николая. Направившись в нужный дом, они отключают в нем свет, без проблем убивают вражеских солдат, спасают Николая и спокойно садятся на вертолет, завершая задание.

Пролетая над одной из деревень, вертолет сбивают ультранационалисты. К счастью, Прайс, Николай, Гас и МакТавиш выживают. Им приходится с трудом пробиваться к месту эвакуации, активно используя поддержку от AC-130H, после чего покидают Россию. Пережив вышеупомянутые события, Николай делится с Прайсом информацией, выводящей на Халеда аль-Асада — человека, использовавшего ядерное оружие, за несколько минут убившего 30.000 морпехов США несколькими днями ранее. Они прибывают в Азербайджан, в небольшой городок, где прячется Халед. Уничтожив десятки ополченцев, проверив четыре или пять домов, отряд наконец-то добирается к желанной цели. Халед оправдывается тем, что «взрыв устроил не он» (что являлось чистой правдой), но после звонка на телефон аль-Асада Захаевым капитан убивает его. Затем Прайс рассказывает о событиях 1996 года в Припяти. На следующее утро на них нападает огромное количество ультранационалистов. С трудом отряд смог эвакуироваться.

Следующая цель — взятие Виктора Захаева. Прайс собирает силы SAS, армии США и лоялистов. Переодевшись в вражескую одежду, они устраивают засаду на кортеж Виктора, но тот сбегает из их рук. В итоге приходится гнаться за проворным Захаевым-младшим, пробиваясь через толпы вооруженных до зубов ультранационалистов. Загнав Виктора в пятиэтажный дом, они вы-

нуждают его выбежать на крышу. Прайс дает приказ МакТавишу перехватить Виктора, но цель, понимая, что попал в неудачное положение, покончил жизнь самоубийством.

Смерть Виктора лишь раззадорила его отца, Имрана. Захаев грозит выпустить ядерные ракеты по территории США и отряду приходится остановить надвигающуюся угрозу. Прайс с МакТавишем, Гасом и остальными пробивается в центр управления, перебив приличную часть ультранационалистов, и МакТавиш вводит коды, чтобы предотвратить трагедию. Боеголовки взорвались над Атлантическим океаном, а их обломки упали на дно морское. В это же время ультранационалисты начинают массированную атаку по позициям противника. Прайсу и отряду кое-как удается сбежать с базы, после чего их преследуют по шоссе. Подкрепления нет, машины сбиты, а мост практически уничтожен. Ультранационалисты еще раз обстреливают мост, оставляя отряд Прайса фактически беззащитным.

С вертолета спускается сам Захаев с двумя охранниками. Охранники убивают нескольких солдат, а Захаев лично стреляет в голову Гаса. Тотчас Прайс из последних сил кидает МакТавишу пистолет, и тот убивает охранников и самого Захаева, отвлечённых лоялистами Комарова, которые в последний момент взорвали вертушку ультранационалистов. Вскоре прибывает отряд лоялистов. Бойцы Комарова погружают МакТавиша на вертолет, чтобы доставить его в госпиталь на лечение, Прайса, к тому времени отключившегося, пытаются привести в чувство непрямым массажем сердца, а смерть лидера ультранационалистов в будущем не помешала тем захватить власть в России.

совместно с дельтовцами команды Метал. Целью операции было найти и захватить террориста по прозвищу «Kingfish». Но операция провалилась, и её итогом было то, что Прайс был схвачен и отправлен в ГУЛАГ, в Петропавловске на полуострове Камчатка (Дальний Восток), где пребывает вплоть до 2016 года, когда, после начала Третьей мировой войны, его освобождают бойцы ОТГ-141.

Возращение в ОТГ-141 и смерть Роуча и Гоуста

Следующая операция происходит в Петропавловске. Капитан Прайс решает остановить конфликт между Россией и США и запускает крылатую ракету с ЭМИ боеголовкой в сторону США, тем самым он ослушивается приказа генерала Шепарда. Затем, во время выполнения миссии в Афганистане по поимке Макарова, почти вся группа была уничтожена предателем — генералом Шепардом, решившим взять власть в свои руки, а ОТГ-141 помешала его планам запуском ЭМИ ракеты. Остались только Прайс, МакТавиш, боец из отряда и Николай.

Предательство Шепарда

Соуп, будучи отрезанный от всех и оказавшийся между солдатами террориста Макарова и предателя Шепарда, добивается до края кладбища самолётов, где его забирает Прайс и после захватывающей погони, их спасает на самолёте Николай. Шепард объявляет их в розыск, но Прайс и Соуп пробираются на его базу в Афганистане и устраивают диверсию.

Шепард пытается совершить побег. Далее следует гонка на моторных лодках по горной реке. Вертолёт с предателем сбив Прайсом, но его и МакТавиша выбросило на берег после падения с водопада. Соуп преследует Шепарда, но оказывается с ножом в груди. И снова его спасает Прайс, затеявший смертельную драку с ненавистным предателем.

Жизнь Шепарда завершает Соуп, который, вытащив нож из себя, метнул его в лицо генерала. Прайс поднимает Соупа и их забирает Николай на вертолёт...

Спасение Соупа и эвакуация из Химачал-Прадеш

Николай доставляет их в убежище в городе Химачал-Прадеш, где также укрываются другие члены ОТГ-141. Через несколько дней, прямо во время оперирования Соупа, на убежище нападают террористы Макарова. Но Прайс и Юрий спасают всю остальную ОТГ-141,



прорвавшись к боевому дрону, который и прикрывал их. Отряд успешно эвакуируется в другое убежище, уже где-то в Европе.

Операция в Сьерра-Леоне

Далее, Прайс прорабатывает план прерывания груза в Сьерра-Леоне. Он, Соуп и Юрий направляются туда, но план провалился, и груз улетел на вертолете Ми-8.

После, они, при поддержке вертолётца Николая и нескольких отрядов, ворвались в африканский город, с целью захвата командира местных головорезов — Варабе, который должен был вывести их на след Макарова. Операция была выполнена.

Прага и смерть Соупа

След Макарова был найден в Праге, он должен был провести совещание. На помощь Соупу, Юрию и Прайсу пришёл старый друг — Комаров, возглавляющий чешское ополчение. После множества стычек с солдатами противника, Юрию и Соупу удалось проникнуть в церковь, которая была их снайперской позицией. Макаров подъехал точно по расписанию в гостиницу, находящейся прямо перед церковью. Прайс, который был на крыше этой самой гостиницы, с шумом проник туда. В это время прямо перед Прайсом открываются двери лифта, в котором привязанным к стулу сидит Комаров, находящаяся на нём взрывчатка срабатывает, но Прайс успевает убежать. Срабатывает взрывчатка и в церкви, но Юрий и Соуп, успев выпрыгнуть оттуда — выживают, хотя сам Соуп получает серьёзное ранение. Вынужденно они отступают, Прайс, подоспевший на помощь, тащит Соупа, а

Юрий прикрывает их... Уже в убежище, ОТГ лишилось одного из лучших своих бойцов, Соуп умирает от потери крови, перед смертью успев сказать Прайсу лишь о том, что Макаров знает Юрия. После этого, Джон и Юрий спускаются в подвал, где первый «вырубает» ударом второго и, приставив пистолет к его голове, заставляет рассказать о своём прошлом. После рассказа, Прайс даёт ещё один шанс Юрию.

Вторжение в крепость Макарова

Через несколько часов, Прайс связывается с МакМилланом, говорит о том, что Соуп погиб и просит предоставить информацию о замке, где, предположительно, находится Макаров. Юрий и потерявший к нему доверие Прайс десантируются в крепость и, применяя стелс-тактику, проникают в центр охраны замка. Там они узнают, что люди Макарова собираются захватить дочь президента Воршевского, чтобы тот выдал Макарову коды запуска ядерных ракет. Прайс говорит Николаю по рации, чтобы тот сообщил американцам о том, что им нужно спасти Алёну Воршевскую до того, как её захватят люди Макарова. А тем временем Прайс и Юрий прорывается через отряды противника и эвакуируется.

Спасение президента России

Позже, Юрий и Прайс объединились с отрядом «Дельта» для того, чтобы спасти президента Воршевского и его дочь, находившихся в плену на алмазных рудниках, в Сибири. Операция (не без потерь отряда «Метал») была выполнена.

Смерть Макарова

Спустя несколько месяцев, наконец, местоположение Макарова было обнаружено: он находился в Арабских Эмиратах, Дубай. Юрий и Прайс, надев специальные бронированные костюмы (броня джаггернаутов) начали штурмовать отель, в котором находился террорист. С огромным усилием и упорством, Прайс уничтожает Макарова, но тот успевает убить Юрия. Прайс закуривает сигару и слышится гул сирен.

Дальнейшая судьба капитана была неизвестна до недавних событий в Украине - сейчас он служит в Интернациональном легионе ВСУ, выполняет боевые задачи в самых горячих точках на территории Украины. Его видели сначала в Киевской области, в боях за городок Гостомель, позже он освобождал Ирпень и Бучу, далее его подразделение освободило Тростянец на Сумщине. Вскоре Интернациональный легион был отправлен под Северодонецк, где капитан проявил чудеса храбрости в боях с численно превосходящими силами рашистов.

Фронт дома : искусство выживания

На этот раз война задела всех и каждого - кого-то больше, кого-то меньше . В этой статье приведен пример как можно победить даже если на первый взгляд все потеряно .

В начале 2012 года Ким Чен Ир умирает, а через год к власти приходит его сын Ким Чен Ын. К 2025 году экономика США будет окончательно уничтожена второй волной кризиса, а набравшая политическую и военную мощи Великая Корейская Республика (образовавшаяся в результате объединения бывших КНДР, Республики Корея и ряда восточноазиатских государств) взорвёт над ослабленными Штатами ядерный боезаряд и оккупирует запад страны. Народ Америки, лишившийся регулярной армии, но не сломленный, продолжит сражаться с захватчиками, ведя против них бескомпромиссную партизанскую войну. Их главная задача — поднять восстание в Сан-Франциско, который стал базой оккупационных сил.

Действие игры начинается в городе Монтроз, штат Колорадо. Сюжет стартует с того, что Роберт Джейкобс, бывший военный лётчик, просыпается от стука в дверь его квартиры. Внезапно гости вышибают дверь, и за ней оказываются двое военных полицейских ВКР и генерал, которые оглушают Джейкобса и выволакивают его из квартиры. Герой очнулся уже на улице, где корейцы посадили его в школьный автобус с другим бывшим пилотом и повезли их, как они сами сказали, «на переподготовку». Пока автобус проезжает через город, герой видит, как корейские солдаты безжалостно избивают и расстреливают гражданских лиц. Немного проехав, автобус сбивает грузовик с членами Сопротивления: Рианной и Коннором. Они спасают Джейкобса из плена, но ставят на уши военную полицию и военные силы Корейской народной армии в городе. Когда герои добираются до жилых районов, где они должны были перегруппироваться с другими членами Сопротивления, на них нападает крупный отряд войск КНА. Спасение приходит когда Хоппер, техник-партизан Сопротивления, вызывает Голиафа — перепрограммированного робота корейских войск, и передаёт аппарат для наводки Роберту. Последний успешно отбивает нападение.

Через некоторое время после этого Роберт попадает в Оазис — местный штаб Сопротивления, где Бун, лидер Сопротивления, объясняет герою, для чего именно того вызволили. Оказывается,



не все американские военные силы были повержены — остатки армии собираются возле моста «Золотые Ворота», захват которого тактически важен для Америки. Однако военных слишком мало, и Бун предлагает захватить выезжающие из города цистерны с горючим, а потом переправить их к американским войскам в качестве поддержки. План таков: Группа Буна находит указательные маячки, получает захваченный Сопротивлением миномёт и отправляется в супермаркет — место, от которого должны были выехать цистерны, и прикрепить к ним радио-маячки. По пути Буна задевает пулей, поэтому он и Рианна остаются на базе. Остальной части группы, включая Роберта, удаётся захватить маячки, но при отступлении Коннор не выдерживает вида огромной братской могилы, куда скидывали десятки трупов невинных людей и начинает стрелять по корейцам. Группе еле-еле удаётся уйти от вертолётов, спрятавшись в одной из ям с трупами.

После этого, группа выдвигается и разделяется: Хоппер и Коннор должны дать миномётный залп по корейским войскам у Супермаркета, а Роберт и Рианна должны прикрыть группу Гаррисона, идущую в лобовую атаку. Операция идёт успешно, но после первого залпа у миномёта происходит осечка. Все бы ничего, но незадолго до привоза сна-

рядов, Коннор «доплатил» поставщикам, поэтому вместо обычных бомб ему прислали снаряды с белым фосфором. По несчастью, снаряд падает на Роберта, Рианну и группу Гаррисона, убивая большую часть партизан. Так или иначе, группа захватывает супермаркет, и ставит маячок на последний отъезжающий грузовик с топливом. Вернувшись на базу, они застают ужасное зрелище — повсюду разруха и мёртвые тела, а Буна приковали к качелям и пытали до смерти. Тем временем корейцы устраивают карательный рейд в городе. Однако несмотря на плачевное состояние, группа решает закончить дело Буна.

Прорвавшись через Стену (сооружение, которое было построено в первые дни оккупации и предназначалось для удерживания гражданских), герои направляются на ферму сурвивалистов. На ферме должен находиться захваченный корейский вертолёт, воспользовавшись которым, группа должна захватить и переправить цистерны. Однако сурвивалисты, которым и принадлежит вертолёт, отказываются помогать героям. Они не различают «своих» и «чужих», схватывают Рианну и отправляют остальных героев восвояси. Рианна высвобождается, и герои устраивают с сурвивалистами схватку. Убив всех гранатомётчиков и захватив вертолёт, группа захватывает цистер-





Начинается штурм моста. Топливо и сами партизаны сильно помогли солдатам, но те не могут вызвать авиацию, пока на мосту работают корейские зенитные установки. Забравшись на мост, Хоппер перепрограммирует зенитные установки, и самолёты могут взлететь. Группа садится в «Хаммер», но неожиданно на них нападает Голиаф, на сей раз вражеский. С огромными усилиями группа отбивается от него. Голиаф взрывается, опрокидывая «Хаммер» героев. Группа разбросана и дезориентирована. Контуженый Роберт замечает, что на них движется огромная танковая колонна. Коннор вызывает авиаудар, но получает отказ, так как нет чётких координат цели. Поняв, что времени нет, Коннор берёт в руки сигнальную шашку и бежит в сторону колонны, приказывая открыть огонь по цветному дыму сильнейшим зарядом. Пилоты принимают приказ и наносят удар по колонне и, соответственно, по Коннору, однако есть шанс, что он выжил. Игра заканчивается тем, что камера показывает мост, а британский диктор объявляет, что страны-члены Евросоюза готовы оказать США военную помощь в борьбе с оккупантами.

Действия игры происходит в городе Филадельфия в 2029 году. Главный герой — член американского Сопротивления Итан Брэди. Силы сопротивления пытаются освободить город от КНА. События дополнения являются приквелом к основной игре и развиваются незадолго до старта сюжетной линии.

События описываются от лица Бенджамина Уокера. Он вместе с небольшой группой повстанцев добирается до окрестностей Филадельфии на угнанном броневике К. Н. А.. Во время стоянки на них нападают анархисты и их банды «9-0». Группе удаётся от них отбиться, но броневик уничтожен, двое членов группы — Эбби Бакер и Билли Рэнделл — погибают, а перестрелка

привлекла к ним внимание патрулей К. Н. А.. Отряд тайно пробирается по улицам и проникает в коллектор, откуда выходят в туннели метро, где обосновалась та самая банда. Из-за плотного кордона К. Н. А., единственный путь в город идёт по линии метро, но уходящая в город ветка перекрыта неработающей автоматической дверью. Пока супруги чинят кабель, Бен и Вэнс ищут генератор для двери. В конце концов они его находят, но вынуждены отстреливаться от бандитов. Ситуация осложняется тем, что К. Н. А. в районе над этой веткой метро сносят нежилые дома, из-за чего туннели начинают обваливаться. Уокеру удаётся запустить генератор и спастись от завала.

Открыв дверь, отряд движется дальше и вскоре выходит на поверхность, однако, посреди корейского блокпоста. Завязывается перестрелка, и корейцы вызывают подкрепление. Чтобы спастись, Джилл велит Уокеру бросить их и спуститься в мусоропровод. Уокер с трудом соглашается и уходит.

Последние кадры дополнения представляют собой интерактивную сцену глазами Уокера, где он всё же выходит на адрес Харви, но опаздывает — К. Н. А. вышли на него первыми. Уокер последовательно убивает всех патрульных, а после врывается в комнату, где ведётся допрос (из вступительной сцены игры) и убивает американца-коллаборациониста. Уокер лицом к лицу встречается с единственным выжившим подручным Харви, которым оказывается Брэди, и говорит ему, что им пора выбираться отсюда.

События дополнения являются продолжением основной игры.

Спустя 2 недели после захвата Филадельфии К. Н. А. пытается отбить город у мятежников. Ситуация ещё осложняется тем, что около 40 человек дезер-

тировали из Сопротивления. Пэрриш и Кук обвиняют в этом Уокера, который теперь стал орудием пропаганды К. Н. А., подрывая своей речью боевой дух повстанцев. Оба лидера сопротивления приходят к выводу, что Уокера необходимо убить, но Брэди считает, что его ещё можно спасти. Пэрриш сомневается в успехе этого плана, но даёт Итану «добро» на операцию.

Брэди отправляется на радиостанцию, откуда, предположительно, вещают оккупанты, с целью найти Уокера. Он врывается туда и пробирается на студию, но Уокера там нет — лишь терминал, транслирующий запись его обращения. Брэди взламывает терминал и отправляет поток данных Сопротивлению, после чего вынужден спастись из осаждённой радиостанции.

Через какое-то время Пэрриш связывается с Брэди и говорит, что выяснил, где сейчас Уокер: его держат на химической фабрике, неподалёку от радиостанции. Также он транслирует Брэди найденный аудиолог, из которого становится ясно, что Уокер был вынужден сотрудничать с К. Н. А., так как они травили его наркотиками и убивали простых людей на его глазах, чем расшатали его психику. Пэрриш даёт понять, что теперь он согласен с Брэди — Уокера необходимо спасти любой ценой.

Брэди тайком проникает на завод и пробирается в тюремный блок, где находит полуживого Уокера. Тот в бреду нападает на Итана, готовясь убить его, но вовремя приходит в себя. Итан помогает ему выбраться. Чуть позже к ним присоединяется и Кук, угнавший боевой вертолёт К. Н. А., чем сильно облегчил повстанцам задачу. Брэди и Уокер прорываются к посадочной площадке и улетают вместе с Куком. В воздухе Уокер иронично замечает, что теперь К. Н. А. не поздоровится, потому что «Голос

Beyond the Wall (DLC)

События этого дополнения продолжают сюжет основной игры и являются эпилогом истории Итана Брэди.

Через неопределённый промежуток времени мятежи в других городах были подавлены, а Филадельфийская ячейка вновь вынуждена уйти в подполье. Брэди возвращается из патруля, застав Пэрриша и остальных мятежников готовящимися к эвакуации. Но Пэрриш делится Брэди своей находкой — радисты поймали сигнал по аварийным частотам, где некая женщина взывает на помощь, представляя военную службу из Н. А. Т. О.. Завязывается бой мятежников с К. Н. А., обнаружившими их базу, но многим повстанцам удаётся сбежать. Пэрриш даёт Брэди поручение — найти тот источник сигнала и выяснить про поддержку от Н. А. Т. О..

Брэди выясняет, что сигнал исходит из церкви за городом, и что там уже обосновался корейский патруль. Расправившись с оккупантами, Брэди находит источник, которым оказалась женщина по имени Лиза Бернел. Она рассказала Итану, что она в составе спецназа добралась сюда из Европы со специальным заданием, которое поможет повернуть исход войны в пользу Америки, но просит его помочь с этим. Для этого ей нужно угнать машину со специальным оборудованием, которую её отряд оставил возле брошенной придорожной закусочной. Убив патрульных, Итан находит машину со странными кейсами. Лиза объясняет, что в одном из них есть ядерная боеголовка, которую её отряд должен был доставить на секретную ракетную базу С. Ш. А., замаскированную под ферму: если запустить боеголовку оттуда в космос и подорвать, то электромагнитный импульс сожжёт армейские спутники К. Н. А., сделав их системе стационарных орудий беззащитной — тогда Европейский Союз сможет высадить войска и помочь Спротивлению отвоевать Америку назад.

Итан и Лиза проникают на базу, но ракетная шахта оказалась повреждена и непригодна для запуска. Итан связывается с Пэришем и, обрисовав ему ситуацию, просит вместе с подкреплением доставить запчасти для ремонта установки. Пэриш отвечает, что уже выслал к ним подкрепление, но Брэди должен уничтожить береговые орудия К. Н. А.. Покончив с ними, Брэди сопровождает мятежников до базы, где они занимают оборонительные позиции и ремонтируют установку.

На базу нападает крупный отряд К. Н. А., и мятежники вынуждены отбиваться. Лиза говорит, что люк шахты заклинило, и открыть его можно лишь изнутри. Итан спускается в шахту и готовится

вручную открыть её, после чего велит Лизе запускать ракету. Однако, она не может решиться на запуск — иначе Итан погибнет. В зал управления врываются корейцы и убивают Лизу, но перед смертью она всё же даёт зажигание. Ракета успешно стартует, но Итан сгорает заживо.

В эпилоге демонстрируется, как ракета улетает в космос, уничтожая корейские спутники, а Пэрриш по радио обращается ко всем мятежникам, призывая их вновь поднять оружие против оккупантов.

Действие Arma 2 разворачивается в 2009 году, на территории вымышленной постсоветской страны Чернорусии (англ. Chernarus).

Arma 2

Гражданская война длится вот уже два года в государстве Чернорусия после длительного периода политической дестабилизации. Этому всему поспособствовали стычки между прозападной коалицией и коммунистическо-националистическим движением «Чернорусское движение „Красная Звезда“» (ЧДКЗ, англ. сокр. ChDKZ, «Чедаки»). После того, как ChDKZ была побеждена демократическим крылом на выборах 2008 года, напряжение в стране возросло во время так называемого «Сентябрьского Кризиса».

С поддержкой этнического русского населения в северной провинции Чернорусии, повстанцы силой попытались вновь объединить север Чернорусии с Россией, но были остановлены антиповстанческой операцией «Северный Ветер».

Летом 2009 оставшиеся силы повстанцев отступили к горам на севере. Осенью 2009 «Чедаки» под руководством известного военачальника по кличке «Акула» внезапно развернули крупное наступление на правительственные силы. Буквально спустя несколько недель повстанцы захватили практически всю северную провинцию и объявили независимость.

После переговоров с Россией о присоединении, когда Москва им отказала, они установили своё правительство и ввели военное положение, при этом продолжая наступать на западную часть страны. Правительственные силы понесли большие потери и ситуация стала критической. Александр Баранов, премьер-министр Чернорусии, попросил помощи у сил НАТО, чтобы восстановить мир и порядок на территории страны.

Альянс уведомляет силы быстрого реагирования и принимается решение отправить морских пехотинцев, чтобы предотвратить дальнейшие граж-

данские убийства в конфликте между «Чедаками» и остатками сил обороны Чернорусии. Морские экспедиционные войска берут на себя контроль над ситуацией.

Игрок выступает в роли члена разведгруппы спецназа морской пехоты США под названием «Лезвие».

Действие компьютерной игры Arma 2 разворачивается в 2009 году, на территории выдуманной постсоветской страны Чернорусия (англ. Chernarus).

Черноруссия находится в Северном Кавказе, ориентировочно на территории Чеченской Республики[8], её регион Южная Загория граничит с Северной Загорией, которая входит в состав России[9]. Критики в этом видят ассоциации с реальными югославскими военными конфликтами 1990-х годов и событиями 2008 года в Южной Осетии[10][11].

Фактически же ландшафт представляет собой почти полную копию безлюдной местности в Северной Богемии. В эстетических целях, для создания нужной атмосферы, а также чтобы разнообразить место действия, была слегка изменена флора, в игровой мир было добавлено море, а временем действия была выбрана осень[10][12][13].

Население — 3 млн этнических чернорусов и 800 тыс. русских. Чернорусский язык имитируется чешским. Южный и восточный берега Чернорусии омывает Зелёное море. Столица — город Новиград. Жители Чернорусии имеют явно чешские имена и фамилии. Bohemia Interactive разработала технологию, которая позволяет преобразовывать реальные данные о высотах и ландшафте в виртуальное представление. Таким образом, в игре[14]:

225 км² реальной местности. Игра имеет две карты — Загория и остров Утес с расположившимся неподалёку десантным кораблем ВМФ США «Хесань».

1 миллион объектов

350 км дорог

50 городов и посёлков, порты и фабрики Живое окружение (гражданские и дикая живность)

Две крупные и несколько малых дамб, а также небольшие озера и пруды.

Большой военный аэродром — «Аэродром Выбора» с бетонным покрытием, два малых грунтовых аэродрома, крупный военный аэродром на Утесе Руины замка XII века — «Чертов замок» («Замок дьявола») и другие исторические достопримечательности

В качестве гимна Чернорусии используется песня, написанная Марком Фрадкином — «Берёзы».

Arma — серия компьютерных игр в жанре тактико-стратегического военного

Легко ли быть сверхчеловеком ?

История Алекса Мерсера ужасна и трагична одновременно. Во многом потому что Алекс — уже и не Алекс .

О том, как он стал тем, кем он стал и о том, как выжить

при применении биологического оружия мы расскажем

в этой статье.

Prototype (рус. Прототип) — компьютерная игра в жанре action-adventure с открытым миром, разработанная компанией Radical Entertainment и выпущенная Activision для платформ PlayStation 3, Xbox 360 и Windows в 2009 году. В 2015 году в составе комплекта Prototype Biohazard Bundle для платформ Xbox One, PlayStation 4 было выпущено переиздание игры.

Действие Prototype происходит в современном Нью-Йорке, на детально смоделированном острове Манхэттен, где по мере развития сюжета игры распространяется эпидемия, превращающая горожан в кровожадных мутантов. Главным героем игры, молодой человек по имени Алекс Мерсер, обнаруживает у себя сверхчеловеческие способности и вынужден скрываться на Манхэттене от спецслужб и военных, считающих его виновником эпидемии. Под управлением игрока Алекс Мерсер может свободно передвигаться в открытом мире игры, сражаясь с разнообразными противниками — от мутантов до военной техники — и собирая информацию о происходящем.

Протагонист игры — молодой человек Алекс Мерсер. Он приходит в себя в морге в штаб-квартире корпорации «Гентек», расположенной на Манхэттене, в тот момент, когда его пытаются вскрыть. Когда Мерсер покидает здание, ему пытаются помешать наёмники организации Чёрный Дозор (англ. Blackwatch), Алекс обнаруживает у себя сверхчеловеческие способности, такие, как практическая неуязвимость к пулям, способность высоко прыгать, метать тяжёлые предметы, бегать по стенам зданий и «поглощать» людей, принимая их облик и «видя» их важные воспоминания. Так же у него есть способность мутировать — трансформировать своё тело, тем самым превращая свои руки в смертоносное оружие, защищающий от любого урона щит и броню.

После поглощения одного из командиров «Чёрного Дозора», Алекс вспоминает, что у него есть сестра — Дана, и отправляется к ней. Дана рассказывает, что он работал в «Гентек» и был гла-



вой отдела, изучавшего биологическое оружие. Алекс оставляет Дану искать информацию о «Гентек», а сам отправляется в свою квартиру, но «Чёрный Дозор» взрывает её. Расправившись с военными, Мерсер поглощает их командира и узнаёт, что у него была девушка — Карен Паркер. Тем временем по городу распространяется неизвестный вирус, превращающий население в агрессивных зомби. Дана узнаёт, что у проекта «Чёрный Свет» (англ. Blacklight), над которым работал Алекс, была главная подопытная — Элизабет Грин, всё ещё содержащаяся в здании «Гентек». Мерсер освобождает её, но та сбегает и берёт под контроль армию заражённых.

Алекс отправляется к Карен Паркер, профессиональному микробиологу. Чтобы помочь ей изучить вирус, он собирает генетический материал из заражённых водонапорных башен, из которых вылупляются особо крупные обезьяноподобные заражённые — Охотники — и из «ульев», заражённых зданий, инкубирующих новых заражённых. Но в последнем улье он встречает капитана Кросса, спецгента «Чёрного Дозора» — Паркер предала Алекса. Кросс вкалывает Мерсеру сыворотку, нейтрализующую часть его сверхспособностей, но Алексу удаётся сбежать. Дана советует ему обратиться к доктору Рэгланду — патологоанатому, ранее работавшему в Гентек. Алекс на захваченном танке отвозит Рэгланда на разрушенную военную базу, где тот собирает материалы, касающиеся сыворотки и находит способ вылечить Мерсера. Когда Алекс возвращается в убежище Даны, её похищает охотник. Поглотив достаточное количество заражённых, Мерсер узнаёт, что Дану похитила Эли-

забет Грин и держит её в особо прочном улье в центре города. Разрушив стену улья при помощи термобарического танка, Алекс проникает внутрь и вводит в Грин сыворотку, разработанную Рэгландом, но её тело отвергает её — вместо излечения, Грин создаёт Высшего Охотника. Победив его, Алекс забирает Дану из улья. Но он не заметил, как нечаянно вступил в остатки охотника, и после того как он сбежал, из биомассы, в которую вступил Мерсер, стала появляться рука — Охотник регенерирует.

Параллельно, поглощая военных и гражданских, участвовавших в проекте, Алекс узнаёт историю вируса «Чёрного света». Он разрабатывался американской армией как биологическое оружие. В шестидесятых годах вирусом «Красный свет» был заражён городок Хоуп в Айдахо. Единственной выжившей была беременная Элизабет Грин, чьё тело изменило вирус и стало его источником. Дальнейшие исследования вируса проводились над ней и её ребёнком. И из образцов её биоматериала был создан вирус «Чёрный свет». Силы Чёрного Дозора переориентируются на борьбу с Алексом — распыляют по городу «Кровотоксин», отравляющий Мерсера, и создают отряды суперсолдат в спецэкипировке, способных на равных бороться с ним. Для борьбы с гидрами — созданными вирусом существами в виде шупалец, вылезающих из-под земли, «Чёрный Дозор» создаёт установку, закачивающую токсин под землю, и применяют её на Таймс-Сквер, что приводит к появлению исполинского существа, управляемого изнутри Элизабет Грин. Победив его с помощью «Чёрного Дозора», Алекс поглощает Грин.

По мобильному телефону с Мерсером



щий ему добраться до МакМаллена — главы проекта «Черный Свет», и тот проливает свет на происхождение сверхспособностей Алекса. Мерсер вспомнил, что, работая в «Гентек», он узнал, что «Черный Дозор» тайно избавляется от сотрудников проекта «Черный Свет», и решил сбежать, прихватив с собой пробирку с вирусом. Солдаты «Дозора» настигли его на Пенсильванском вокзале и перед смертью Алекс в ярости разбил пробирку. «Дозорные» расстреливают Мерсера, а вирус впитывается в его ткани и воспроизводит тело на их основе. Протагонист игры — не Алекс Мерсер, а вирусный репликант: воплощённый вирус «Черный Свет», принявший форму и впитавший сознание первого попавшегося ему человека, коим и стал настоящий Алекс Мерсер.

Контактом из мобильного телефона оказывается капитан Кросс. Он рассказывает Алексу, что генерал Рэндалл, в своё время уничтоживший Хоуп, не остановится ни перед чем, чтобы остановить распространение вируса и уже отдал приказ о взрыве на Манхэттене атомного боезаряда. Чтобы остановить его, Кросс предлагает захватить полковника Таггарта, желающего сбежать с Манхэттена до взрыва. Сделав это, Мерсер и Кросс отправляются на борт авианосца Рейган, где находится штаб «Чёрного Дозора». Алекс убивает Рэндалла, но тут Кросс говорит, что, поглотив Мерсера, сможет пережить ядерный взрыв и превращается в Высшего Охотника. Победив охотника, использующего те же сверхспособности, что и у Алекса, Мерсер отвозит уже запущенную бомбу на вертолёт в океан, где она и взрывается.

В финальном видеоролике показано, что Алекс смог пережить взрыв. Игра за-

канчивается его монологом, но в нём он уже говорит как вирус «Черный Свет», говоря об Мерсере как об отдельном человеке. В титрах же идут разговоры журналистов и военных, по словам которых инфекция подавлена и город постепенно восстанавливается.

Геймплей

Основным преимуществом Prototype можно считать то, что город Нью-Йорк, а точнее район Манхэттен, с самого начала полностью доступен для посещения. В нём игроку предоставляется возможность выполнять как сюжетные, так и дополнительные миссии, в любом порядке и любыми доступными способами. Для ориентации в игровом пространстве существует карта, на которой отмечены все доступные для прохождения задания, а также стратегические точки расположения мутантов и военных. Границами карты являются водные ресурсы и перекрытые военной техникой мосты. При попытке покинуть город по главному герою наносится артиллерийский или ракетный удар (в зависимости от способа побега), после которого на высоком уровне сложности главный герой погибает или попадает в воду, из которой тут же выпрыгивает в сторону берега (то же самое происходит и в озёрах Центрального парка).

Перемещение по игровому пространству возможно как по горизонтальным, так и вертикальным поверхностям, при этом в отличие от моделей игрового паркура в таких играх, как Assassin's Creed и Mirror's Edge, перемещение по стенам домов в Prototype носит не реалистичный характер и реализовано в виде обычного бега. Падение с высоты в игре не приводит к уменьшению здоровья и может использоваться для атаки на противника. Кроме того, главный герой Prototype умеет очень высоко прыгать,

а также некоторое время планировать в воздухе, при этом изменяя траекторию полета и при необходимости атакуя противника. Высота прыжка возрастает с остальными умениями героя по мере прохождения, также зависит от продолжительности нажатия кнопки прыжка. Планирование может осуществляться в два этапа: сначала герой планирует в воздухе с возможностью использования повторного прыжка, что даст возможность вновь набрать высоту и начать очередное планирование. Такую связку можно использовать только один раз с момента прыжка с поверхности.

Боевая система в игре основана на способности главного героя изменять своё тело, которое может считаться главным оружием в игре. Мерсер может превращать свои руки в кувалды, когти, клинок, хлыст и щит. Алекс может увеличивать свою мышечную массу для того, чтобы поднимать и бросать тяжёлые предметы, или превращать кожу в броню, что спасает от мощных атак. Кроме того главный герой способен видеть в темноте и отличать инфицированных существ от незараженных. Каждая способность имеет несколько слотов развития и улучшения. Способности главного героя разрешено комбинировать в зависимости от предпочтений игрока.

Кроме собственного тела, для атак и защиты главный герой может пользоваться различным огнестрельным оружием (штурмовые винтовки, ручные пулемёты, гранатометы, ракетницы), а также захватывать БТРы, танки, вертолёты и использовать их вооружение.

В начале игры набор доступных игроку суперсил минимален. Улучшение и развитие персонажа в «Prototype» происходит со временем, путём приобретения очков опыта, во время выполнения различных заданий и покупки на эти очки дополнительных способностей либо улучшений для уже имеющихся. При этом некоторые улучшения можно приобрести, только выполнив сюжетное задание. А для повышения навыков владения оружием и транспортными средствами предлагается проникать на военные базы и поглощать персонажей, обладающих нужным знанием.

Кроме открытого боя игроку также доступна возможность скрытого прохождения миссий. Стелс-элементы основаны не на переодевании или использовании теней для маскировки своего местонахождения, а на способности Мерсера принимать вид любого неигрового персонажа (кроме мутантов) и таким образом скрываться от погони или проникать на базы военных. Также в военной маскировке главный герой может вызвать артиллерийский удар не вызвав подозрений, сесть в танк. временем у Алек-

Яростная эпидемия была остановлена, город спасён. Хаос закончился после взрыва у побережья. Но спустя 14 месяцев «вирус Мерсера», как его окрестила корпорация «Гентек», вновь вспыхивает в городе. «Чёрный дозор» (англ. Black Watch) «железным кулаком» начинает наводить порядок в Нью-Йорке,[4] но вирусная вспышка уже за 72 часа расплзается по всему городу. И уже бывший Нью-Йорк, а теперь Нью-Йорк Зеро, разделён на три зоны — «Красная» (обитель Мерсера), «Жёлтая» (обитель выживших) и «Зелёная» (стойло «Дозора» и «Гентек»).

События в игре

Встреча с Теорцом

Сержант Джеймс Хеллер (англ. James Heller), находился в «горячей точке» на Ближнем Востоке. В Нью-Йорке его ждала семья — дочь Амайя и жена Колетт. По телефону Колетт рассказывает мужу, что в городе вновь эпидемия. Хеллер пытается успокоить жену, говоря, что скоро вернётся, и семья уедет из города, пока всё не наладится. Однако, вернувшись домой, Джеймс обнаруживает, что его семья погибла в ходе эпидемии. Он винит во всём известного всему городу террориста Алекса Мерсера (англ. Alex Mercer), жаждет убить его, считая его виновным в смерти близких, и вызывается добровольцем на самоубийственное задание в центре «Красной Зоны» на Манхэттэне. Но БТР с военными, в котором находится Хеллер, сбивает сгоревшая машина. Все солдаты, кроме Хеллера, погибают. После провальной попытки зарезать Мерсера ножом, Хеллер начинает следовать за ним, попутно встречая почти всю фауну «Красной Зоны»: заражённых птиц (Летунов), Крикуна (аналог Охотника из первой части игры), Голиафа (огромнейшего монстра со щитом на левой конечности, которым он сметает всё на своём пути). Также Мерсер сбивает военный вертолёт, от которого Хеллер уклоняется. Джеймс успешно

избегает все угрозы, затем ножом убивает набросившегося на него Крикуна. После он вновь встречает Мерсера, однако попытка убить его вновь проваливается и вдобавок, Алекс инфицирует протагониста.

Выживание Сильнейших

Джеймс приходит в себя в лаборатории Бруклина в «Жёлтой Зоне», где над ним проводит опыты доктор Антон Кёниг. Он считает Хеллера бесценным образцом, так как тот заражён и при этом остаётся живым человеком. Однако, настрой доктора портят новый командир «Чёрного дозора», полковник Дуглас Рукс (позывной «Чекмейт»), и его первый помощник, лейтенант Клинт Райли (позывной «Касл»). Они говорят доктору, что, в случае провала экспериментов, Хеллер будет сожжён. Для начала Кёниг натравливает на Джеймса рядовых заражённых, с которыми главный герой легко справляется, благодаря новым способностям. Осознав угрозу от «подопытного», Рукс сжигает его, а затем посылает двух солдат проверить, убит ли Хеллер, говоря, что «ещё одного Мерсера ему только не хватало». Джеймс внезапно оживает и поглощает «дозорных», восстанавливая тем самым своё здоровье, но его попытались сжечь вновь, после чего Хеллер опять восстанавливает своё здоровье. У полковника отказывается оборудование. Хеллер броском хирургического стола, на котором он очнулся, разбивает защитное стекло и сбегает. На улице он встречает Мерсера. Тот объясняет ему, что не виноват в распространении вируса и смерти семьи Джеймса. Доказывает он это, показав Хеллеру воспоминания одного из солдат «Чёрного дозора» — лейтенанта Марка Саймона. Алекс просит помочь ему в уничтожении «Дозора» и «Гентек», также он советует ему находить и поглощать ДНК различных заражённых особей, чтобы улучшить свои способности и получить новые мутации. Хеллер всё же не верит Алексу и решает обдумать всё как следует. Игрока знакомят с некоторыми особенностями игрового процесса, затем Джеймс осматривается в Жёлтой Зоне. Хеллер видит церковь и идёт туда к отцу Луису Гуэрре, который оказывается весьма осведомлённым в делах «Дозора» и «Гентек». Он посылает протагониста найти командиров, чтобы получить зацепку — отправную точку в мести Джеймса. Гуэрра боится «Дозора», герою предстоит поменять его представления о нём. Поглотив командиров, Джеймс выходит на Рукса, однако найти его пока не может. Чтобы убедить Гуэрру присоединиться к нему, Джеймс отправляется в парк, где показывается вся суть «Жёлтой Зоны» — солдаты «Чёрного дозора» проводят эксперименты: натравливают заражённых на мирных жителей. Хеллер останавли-

вает монстра (Крикуна) и поглощает его, получив первое оружие ближнего боя — Когти. Затем убивает ещё одного монстра и перебивает подоспевший отряд военных, а затем уничтожает БТР с помощью гранатомёта, тем самым давая понять Гуэрре, что с солдатами-беспредельщиками можно бороться. Отец Гуэрра поднимает свои связи.

Бойцы невидимого фронта

Первая цель — доктор Сандра Биллингсли, ведущий исследователь «Гентек». Поглотив её, герой получает доступ к первому терминалу //BlackNet, через который выходит на доктора Дженовезе, однако поглощение его ничего не даёт. Всё же, Хеллеру удаётся через соседний компьютер найти координаты базы, на которой находится Рукс. Далее его снова постигает неудача: побывав на совещании военных на этой базе, Хеллеру не удаётся поглотить полковника, но он узнаёт о докторе Шаффелде, ставящем эксперименты на людях. После его поглощения, Джеймс узнаёт о некой «первой фазе». Прибыв на базу «Лонгшедоу», Хеллер обнаруживает там исследовательский комплекс, в котором изучают Гидру. Но что-то идёт не так: Гидра просыпается и крушит всё вокруг. Убив и поглотив её, герой получает Щупальца (оружие дальнего боя с силовой атакой «Чёрная дыра» — множество щупалец, засасываемых вместе со врагами и предметами в одну точку) и сбегает из комплекса. Доктор Беллами беспокоится о провале эксперимента и боится за свою жизнь, так как Хеллер без проблем убивает ведущих учёных, но его успокаивает доктор Берк: ДНК Гидры собрано достаточно для перехода ко «второй фазе». Гуэрра посылает Хеллера на полигон Джефферсон, опираясь на данные нового помощника — персоны под кодовым именем «Афина». Там Хеллер обнаруживает и поглощает Джаггернаута (в субтитрах — «Великана»), получив тем самым Щит.

Тем временем, «Чёрный дозор» нападает на церковь, в надежде убить отца Гуэрру и подоспевшего на помощь Хеллера. Им это не удаётся, но Джеймс и отец решают, что нужно уходить из «Жёлтой Зоны». Хеллер остаётся, чтобы завершить дела с экспериментами «Гентек». Сначала Хеллер поглощает доктора Беллами, которого уже собирались переместить в Зелёную Зону. Остаются лишь доктор Берк и доктор Кёниг. Сначала Джеймс берётся за Кёнига, но тот предлагает ему помощь и рассказывает о проекте «Орион» — проект по выращиванию суперсолдат созданных из ДНК Хеллера (аналогичных суперсолдатам из первой части, только уже не способных распознать героя в любом облике. «Зелёная Зона» оказывается не такой



облике). Хеллер срывает его, убивая всех «образцов проекта» и уничтожая базу. Доктор Берк по радиации говорит, что есть ещё полигон, где размещён суперсолдат «второй фазы». При успешном его клонировании, проект «Орион» обретёт новую жизнь. Кёниг даёт Хеллеру координаты полигона. Поглотив солдата «второй фазы», Джеймс получает Разрушительную атаку (аналог массовой атаки «Девастаторный залп щупальцев»), после чего поглощает Берка. Из его воспоминаний Хеллер узнаёт, что Кёниг хочет его убить, и решает покончить со лживым учёным. Однако, не всё так просто: Кёниг оказывается Развита́м — инфицированным со способностями, практически аналогичными способностям Хеллера. Всё же протагонист поглощает его и узнаёт, что Мерсер собирает армию заражённых, внедряя их повсюду, на все высокие руководящие посты: учёных, солдат и прочих важных сотрудников. Это вскоре подтверждает сам Алекс: он прилетает к Хеллеру и говорит, что с армией Развита́х они сотрут с лица Земли и «Чёрный Дозор» и «Гентек». Однако, когда речь заходит о вирусе, Алекс реагирует подозрительно, и после его ухода Хеллер понимает: Мерсер лжец. Он явно затеял что-то недоброе. Затем звонит Гуэрра и говорит, что «у Афины плохие новости», после чего назначает Джеймсу встречу в «Зелёной зоне». Поглотив пилота «Чёрного дозора» и перевоплотившись в него, Хеллер, используя воздушный мост, попадает в «Зелёную Зону».

Истина

«Зелёная Зона» оказывается не такой безопасной, как кажется на первый взгляд: на её территории довольно много мутантов, прорвавшихся из «Красной зоны» по подземным тоннелям. После приземления на военной базе, Джеймс направляется к Гуэрре. Тот говорит ему, что Афине и её людям удалось обнаружить очаг второго заражения и его виновника. Очагом оказывается, как ни странно, тот же Пенсильванский вокзал, где Мерсер год назад разбил пробирку с вирусом, дав начало первому массовому заражению. А виновником повторного заражения оказывается... Алекс. Он выпускает из себя облако с инфекцией, снова заражая Манхэттен. Джеймс в ярости, он клянётся убить Мерсера. Но сначала надо остановить его Развита́х и деятельность «Гентек», пока они не натворили неприятностей. Первая, о ком рассчитывают узнать Гуэрра и Хеллер, — Сабрина Галловой: ещё одна Развита́я из армии Мерсера, занимающая пост вице-президента «Гентек».

Протагонист снова отправляется на военную базу. Вместо ожидаемого брифинга, Хеллера посылают убивать мутантов. Он получает возможность угонять и управлять бронетехникой. По-

сле выполнения миссии наконец-то ступает инструктаж. После инструктажа звонит Гуэрра и рассказывает Джеймсу о проекте «Белый свет», основанного на созданных вакцинах от вируса. Они оба подозревают неладное, и Хеллер отправляется узнать, что же это за проект. Найдя командира исследований, он обнаруживает, что тот Развита́т, поглощает его и узнаёт, что вирусу можно придать побочные эффекты. При этом он получает новое оружие — Клинок.

Позже Хеллер находит Сабрину Галловой, но она предлагает ему услугу: она выдаст ему всех Развита́х Мерсера, а он не станет убивать её. Джеймс соглашается. Первый, кого Сабрина выдаёт, — доктор Роланд. Реинкарнировавшись в солдата «Чёрного дозора», Хеллер следует к точке эвакуации, но убить Роланда ему не удаётся. Чуть позже, он сам звонит протагонисту, пытаясь разозлить его. Галловой снова находит Роланда, но тот скрывается в Логове, где Джеймс обнаруживает модификацию Джагернаута. Он поглощает его и получает новое оружие — Руки-Молоты. Затем он поглощает Роланда и узнаёт, что Мерсер слишком заинтересован в сохранении «Белого света», что наводит на раздумья. Ещё он получает модификацию Щита — шипованный Щит. После этого Гуэрра направляет героя на совещание, где он узнаёт координаты приемников доктора Кенига и поглощает их, а затем и лейтенанта Райли, что даёт ему большое преимущество. Позже следует звонок Рукса, который сообщает о том, что доктор Арчер, одна из главных приемников Кенига, пропала. Рукс рассказывает перевоплощённому в Райли Хеллеру, что последний, кто видел Арчер, — доктор Гутьеррес. Джеймс идёт искать его и наблюдает интересную картину: один из Развита́х использует необычную способность наподобие Чёрной Дыры (запускает вирус в тело жертвы, после чего жертву разрывают щупальца и хватают всё что можно: солдат, людей, части зданий, создавая что-то, похожее на взрыв). Поглотив мутанта, протагонист получает эту способность — Био-Бомбу. Затем он поглощает связанного Арчера и, наконец, доктора Гутьерреса. Попутно он узнаёт, что Мерсер что-то внедряет в «Белый свет». Оказывается, что это его собственные гемокультуры. Поглотив доктора Арчер, Джеймс получает новую способность — Вожак Стаи (способность вызывать себе в помощь Крикунов: чем больше массы, тем больше Крикунов). Хеллер становится свидетелем деяний Мерсера и его последователей — после выпуска цистерны с изменённым «Белым светом», солдаты становятся Развита́ми. Убив их, герой направляется к комплексу по производству «лекарства», но там его настигает Мерсер. Он пытается убить Хеллера, но тот оказывается сильнее других му-

тантов и тогда Алекс обещает ему страдания. Затем протагонист встречает Голиафа, который собирается взорвать цистерны с «Белым светом», превратив тем самым «Зелёную Зону» в ещё одну «Красную». Хеллер успешно убивает его. Затем ему звонит Гуэрра и говорит, что к нему ломятся заражённые. Хеллер спешит на помощь, но не успевает — Мерсер убивает священника. Джеймс подавлен, но внезапно звонит Афина, которая на самом деле Дана Мерсер, сестра Алекса. Она сообщает Джеймсу, что находится в «Красной Зоне» и знает что-то про его дочь, Амайю...

Убить своего Творца

Джеймс, под видом солдата «Чёрного Дозора», попадает в «Красную зону» и находит Дану Мерсер. От неё он узнаёт, что «Чёрный Дозор» намеревается ликвидировать все запасы инфицированного Алексом «Белого Света». Решив помочь «Дозору», Джеймс не позволяет армии заражённых остановить ликвидацию. После этого ему звонит Сабрина Галловой, и говорит, что у неё есть важная информация о некоей крупной операции «Дозора». Чтобы узнать подробности, Джеймсу приходится поглотить некоего командира Кэнтрелла. Попутно он успешно убивает ещё одну Развита́ю из армии Мерсера, получив новое оружие дальнего боя — Хлыст. Из воспоминаний Кэнтрелла, а также опираясь на данные Галловой, Джеймс узнаёт, что операция называется «Феникс», и её главная цель — массированная бомбардировка «Красной Зоны» термобарическими ракетами, установленными на вертолётах, вследствие чего все заражённые будут уничтожены, однако вместе с ними погибнет и 1.5 млн здоровых людей. Поглотив ещё одного командира, Эллиса, Джеймс отправляется в городские доки, с целью ликвидировать все вооружённые вертолёты, вместе со складом термобарических боеприпасов, тем самым сводя на нет операцию «Феникс».

Позже Джеймс бросается на поиски дочери, но все усилия оказались безрезультатными. Неожиданно по сети // Blacknet проходит адресованное Хеллеру Руксом сообщение, из которого становится ясно, что полковник похитил Амайю. Джеймс, не без труда (благодаря временному варианту Вожак Стаи, позволяющему призывать и контролировать Джагернаутов), пробивается в главный офис «Гентек», где Рукс, предварительно застрелив двух собственных солдат, предлагает Хеллеру сделку как первый жест доброй воли — он освобождает Амайю, но в обмен на это, Хеллер покинет город, навсегда. Но этому не суждено было сбыться - Галловой похищает девочку. Неожиданно его хватает за руку Амайя, и отец с дочкой заключают друг друга



и уносит её к Мерсеру. Разъярённый Джеймс сообщает Дане, что его дочь в плену у её свихнувшегося братца, та ошеломлена поступком Алекса, и признав, что тот брат, которого она знала, действительно мёртв, даёт Джеймсу добро избавиться от Мерсера и положить конец его бесчинствам раз и навсегда. В конце концов, два монстра сходятся в схватке за Амайю. Джеймса встречают Развитые, в их числе и Сабрина. Алекс поглощает их всех, и становится супермутантом. Он преследует одну цель — создать идеальный, как он считает, мир без войн, смертей, болезней и страданий. Однако, для этого он хочет инфицировать всё человечество: дать

ему «одно тело и один разум», а Амайю, дочь протагониста, — сделать «матерью» этого нового мира, каковой была Элизабет Гринн. Единственная преграда на его пути — это сержант Джеймс Хеллер. Несмотря на все полученные от «прототипных командиров» силы, Алексу не удаётся победить Джеймса. После продолжительного и кровопролитного сражения, он отрывает Мерсеру руку-клинок, но тот регенерирует её в руку-хлыст. Хеллер отрывает и её. Алекс пытается использовать руки-молоты, чтобы расплющить Джеймса, но он отрывает их обе. От такой травмы, Мерсер не может оправиться, и Хеллер беспощадно поглощает его. Послед-

нее, что сказал Мерсер перед смертью: «Хм... Добро пожаловать на верхушку пищевой цепи!».

Эпилог

Поглотив самого «могучего» мутанта, Хеллер получает «Абсолютную Силу». Из него вырываются длинные сверхмощные щупальца, которые уничтожают всех заражённых и всю биомассу в «Красной Зоне», освобождая её от заражения и останавливая вторую вспышку «вируса Мерсера». Пользуясь поглощёнными воспоминаниями Мерсера, Хеллер находит свою дочь вместе с Даной в хранилище банка, где они были заперты Мерсером и освобождает их.



Далекая-далекая галактика стала еще ближе !

Нет, на этот раз обойдемся без джедаев, ситхов, повстанцев и световых мечей. Нас ожидает несколько иное приключение... Да прибудет же с нами Сила !

Мандалорец (англ. Mandalorian) или просто Мандо (англ. Mando) — персонаж медиафраншизы «Звёздные войны», являющийся главным героем сериала «Мандалорец» 2019 года, а также второстепенным героем сериала «Книга Бобы Фетта» 2021 года. Осиротев в детстве, Дин Джарин (англ. Din Djarin) был воспитан Мандалорцами, которые обучили его как искусного воина. Впоследствии он стал охотником за головами и использовал название своего народа в качестве прозвища. Персонаж редко появляется без своей брони и шлема, который ему запрещено снимать на публике.

Шоуранер сериала Джон Фавро создал персонажа на основе героя Клинта Иствуда из «Долларовой трилогии» в жанре спагетти-вестерн от режиссёра Серджо Леоне. Самурайские фильмы Акиры Куросавы (в свою очередь вдохновившие Леоне на его творчество) выступили ещё одним источником вдохновения. Также на образ персонажа повлиял другой главный герой «Звёздных войн», Хан Соло. Мандалорца озвучил и, как правило, играл Педро Паскаль. Фавро обратился к нему с предложением исполнить роль, после чего друг и коллега Паскаля Оскар Айзек, сыгравший По Дэмерона, убедил его согласиться.

Каскадёры Брендан Уэйн и Латиф Кроудер являются дублёрами Паскаля, время от времени единолично играя персонажа, которого затем озвучивает Паскаль. Костюм Мандалорца был разработан Legacy Effects. Костюм представлял собой проблему для актёров, изображающих Мандалорца, поскольку его ношение является сюжетно обоснованным и является неотъемлемой частью образа героя, что во многом затрудняет некоторые движения при игре.

Первоначально нанятый для поимки Грогу, светло-зелёного, чувствительного к Силе младенца того же вида, что и Йода, Мандалорец, в конечном итоге, решает защитить его от остатков павшей Галактической Империи и фактически становится его отцом. Динамика между Мандалорцем и Грогу раскрывает тему воспитания и отцовства, являющуюся основной на протяжении всего сериала. Персонаж и игра Паскаля получили преимущественно положительные отзывы, однако некоторая критика была направлена на постоянное сокры-



тие лица актёра шлемом.

Образ

Мандалорец представлен как сильный, находчивый и квалифицированный воин.

Концепция

Мандалорца придумал Джон Фавро, создатель и шоураннер сериала.

Исполнение

По большей части роли Мандалорца исполнял актёр Педро Паскаль.

Другие актёры

Помимо Паскаля, актёр Брендан Уэйн и каскадёр Латиф Кроудер выполняли роль дублёров Мандалорца и играли самого персонажа, когда Паскаль не мог приступить к работе.

Костюм

Дизайн костюма Мандалорца был разработан концепт-художником Брайаном Матисом и художником по костюмам Джозефом Порро.

Критика

Педро Паскаль получил всеобщее признание за роль Мандалорца

Товары

Было выпущено несколько фигурок и других игрушек с образом Мандалорца.

31 декабря 2019 года Funko Pop анонсировало фигурку главного героя.

Как видим, о столь колоритном герое создать компьютерную игру (а возможно даже серию игр) сам Бог велел - вернее в данном случае не Бог, а Повелители Силы (что, впрочем одно и то же по сути). Данный персонаж во многом напоминает нам героев популярных в свое время спагетти-вестернов, когда он спасает поселения от опасности, но от должности шерифа отказывается, понимая что он достаточно темная личность для такой должности. Некоторые увидят в Мандо сходство с культовым персонажем Люка Бессона Леон-киллером из одноименного фильма - Дин Джарин также как и Леон в критический момент попомает несчастному ребенку, тем самым перечеркнув все то, что было в его жизни до. Впрочем, если создатели сериала сделали Мандо именно таким, каким они его сделали, то у игрока будет выбор каким сделать Дина. Разумеется, от решений игрока будет зависеть и отношение к мандалорскому воину окружающих (благо, этих окружающих в далекой-далекой галактике ОЧЕНЬ много). Представим дальше нового героя.

Не то чтобы малыш и уж точно не Йода...

Концепция и создание

Грогу принадлежит к той же инопланетной расе, что и магистр Йода, популярный персонаж из «Звёздных войн», но не является самим Йодой в молодости. Персонаж был задуман создателем сериала «Мандалорец» Джоном Фавро, который желал исследовать тайну происхождения расы Йоды. Малыш снят в основном с использованием аниматроники и кукол, хотя в некоторых сценах использована CGI-графика. Кукла управляется двумя техниками, один из которых управляет глазами и ртом, а другой контролирует другие физические характеристики. Первоначально исполнительные продюсеры Фавро и Дейв Филони сомневались, стоит ли больше полагаться на CGI или на реальные съёмки, но актёр Вернер Херцог убедил их использовать анимированных кукол, даже назвав продюсеров «трусами» за желание использовать CGI. Фавро сказал: «В основном этот персонаж — кукла. Когда используется CGI, мы пытаемся передать движения Малыша максимально естественно, будто бы он находится в нашей реальности. Я думаю, очень частое использование CGI слишком очевидно, когда к параметрам героя не подходят творчески, позволяя ему сохранить свою сущность и шарм».

Сюжетные линии

В первом эпизоде серии титульный охотник за головами-мандалорец (Педро Паскаль) получает высокооплачиваемый заказ от Клиента (Вернер Херцог), таинственного имперского чиновника, чтобы выследить и поймать неопознанную цель возрастом 50 лет. Проникнув в отдалённый и хорошо защищённый лагерь, мандалорец настигает цель, который выглядит как ребёнок того же вида, что и Йода. Когда дроид-охотник за головами, член гильдии IG-11 (Тайка Вайтити), пытается убить ребёнка ради награды, мандалорец уничтожает дроида выстрелом, забирая Малыша живым.

В «Главе 2: Дитя» мандалорец подвергается нападению грязерога (существа, похожего на носорога). Когда зверь бросается на него, Малыш использует Силу, чтобы поднять существо в воздух, позволяя удивлённому мандалорцу убить его. Тот доставляет Малыша Клиенту на Наварро и получает награду.

В «Главе 3: Грех» вопреки своим обычаям, мандалорец спрашивает о планах Клиента относительно Малыша, но получает ответ, что это не его забота. Мандалорец получает новую работу от лидера гильдии охотников за головами, Грифа Карги (Карл Уэзерс), но вместо этого возвращается, чтобы проникнуть на базу Клиента и забрать Малыша, которого изучает доктор Першинг (Омид

Абтахи). Убив множество штурмовиков, мандалорец попадает в засаду охотников за головами гильдии и Карги, которые требуют, чтобы он передал Малыша за дополнительную награду. Мандалорцу удаётся сбежать, когда неожиданно прибывают другие мандалорцы Племени, нападая на охотников за головами и позволяя ему сбежать с Малышом.

В «Главе 4: Святылище» мандалорец прибывает на малонаселённую планету Сорган, чтобы залечь на дно с Малышом на некоторое время. Он планирует оставить своего подопечного на попечение добрых местных жителей, но когда за Малышом прибывает другой охотник за головами, мандалорец понимает, что деревня не будет в безопасности, и уезжает с ним.

В «Главе 5: Стрелок» его корабль «Лезвие бритвы» оказывается повреждён после драки с другим охотником за головами, и мандалорец вынужден приземлиться в Мос-Эйсли на Татуине для ремонта, оставив корабль и Малыша под присмотром владелицы ремонтной мастерской Пели Мотто (Эми Седарис), которая очарована Малышом. В поисках работы, чтобы заплатить за ремонт, мандалорец присоединяется к начинающему охотнику за головами Торо Каликану (Джейк Каннавале), чтобы захватить элитного наёмного убийцу Феннек Шанд (Минг-На Вен). Узнав, что за мандалорца и Малыша назначена большая награда, чем за Шанд, Каликан меняет сторону и берёт в заложники Малыша и Мотто. Они оказываются спасены, когда прибывает мандалорец и убивает Каликана с помощью Мотто.

В «Главе 6: Заключённый» мандалорец присоединяется к команде, в задачу которой входит извлечение заключённого из тюремного транспорта Новой Республики. Вынужденный использовать свой корабль для этой работы, мандалорец пытается спрятать Малыша от других, но они его обнаруживают. Малыша оставляют на борту с пилотом-дроидом Зеро (Ричард Айоади), который узнаёт, что за него объявлена награда. Хотя мандалорца предаёт остальная команда, в которую входят некоторые из его бывших соратников, он возвращается на свой корабль вовремя, чтобы помешать Зеро выстрелить в Малыша из бластера.

В «Главе 7: Расчёты» Карга предлагает мандалорцу помочь в освобождении города Наварро от имперских подкреплений в обмен на отмену награды за мандалорца и Малыша. Решив рискнуть, мандалорец нанимает бывшего ударного бойца повстанцев Кару Дюн



(Карано), Куилла (Ник Нолти) — фермера и механика из расы угнотов, который помог ему найти Малыша, и IG-11, которого отремонтировал и перепрограммировал Куилл, чтобы помочь ему. Когда Кара и мандалорец соревнуются в армрестлинге, Малыш принимает Кару за врага и начинает душить её Силой, но мандалорец останавливает его. Когда они возвращаются в Наварро, их встречают Карга и двое других охотников за головами. Позже той ночью группа подвергается нападению майноков, которые ранят Каргу. К удивлению всех, Малыш лечит его раны с помощью Силы. На следующий день Карга убивает других охотников за головами и сообщает группе, что он планировал предать их, но передумал, когда Малыш исцелил его, давая ему передумать. Мандалорец отправляет Куилла вернуть Малыша на его корабль, пока он, Дюна и Карга направляются в город, чтобы убить Клиента во время встречи. Вместо этого Клиента убивает его начальник мофф Гидеон (Джанкарло Эспозито), чьи штурмовики окружают здание. Куилла убивают штурмовики и захватывают Малыша для Гидеона.

В «Главе 8: Расплата» IG-11 спасает Малыша от штурмовиков, а затем возвращается, разрушив неустойчивое положение. Штурмовики атакуют; один из них стреляет из огнемёта, но Малыш отражает пламя Силой на него самого. Мандалорец и его союзники сбегают через канализацию в надежде на помощь других мандалорцев. Их Оружейник (Эмили Суоллоу) поручает мандалорцу заботиться о найдёныше как о собственном ребёнке, выяснить его происхождение и вернуть его своему народу. Мандалорец с Малышом покидают планету, сбежав от Гидеона и его штурмовиков.

В «Главе 13: Джедай» мандалорец приводит ребёнка к бывшему джедаю — Асоке Тано (Розарио Доусон), которая, общаясь с ним через Силу, выясняет, что дитя зовут Грогу, он обучался в хра-



Команда «Total Games» приступит к разработке игры «Star Wars: Mandalorian» уже в июне 2022 года, релиз состоится в сентябре 2023

Ужас из глубин космоса и великий охотник!

Кто же победит?

Вот уже больше двадцати лет эти два поистине легендарных пришельца сражаются друг с другом и конца и краю этому противостоянию не видно. Давайте же вспомним с чего все начиналось...

Aliens versus Predator (рус. Чужие против Хищника) — компьютерная игра, шутер от первого лица, разработанный компанией Rebellion Developments и выпущенный в продажу компанией Fox Interactive в 1999 году. Игра частично основана на сериях фильмов «Чужой» и «Хищник». Игра повествует о противостоянии трёх рас — человека (колонийного морского пехотинца, USCM), Чужого и Хищника, каждому из которых соответствует кампания одиночного режима игры из шести уникальных миссий (у Чужого — пяти), связанные между собой видеороликами, и пяти дополнительных основанных на локациях другого персонажа. Запуск дополнительных уровней возможен после прохождения основной кампании соответствующего персонажа, и в количестве, зависящем от того, на каком уровне сложности она была пройдена.

В 2001 году Monolith Productions выпустила игру *Aliens versus Predator 2*, а в 2010 году SEGA выпустила *Aliens versus Predator*, которые хоть и развивают франшизу AvP, но не являются сюжетными продолжениями ни данной игры, ни друг друга.

Игровой движок

Игра использует собственный игровой движок, разработанный Rebellion Developments, который не получил дальнейшего распространения, однако, разработчики успешно использовали его, чтобы реализовать определённые функции для влияния на игровой процесс.

Одно из важнейших особенностей движка является быстрая смена текста, что необходимо для реализации смены режимов зрения игрока. Имеется поддержка динамического освещения и объёмного звука — игрок в тёмном помещении может определить положение противника по звуку. Неожиданные звуки за спиной используются для создания атмосферы ужаса, при игре за человека, способствуя лучшему погружению в атмосферу survival horror. Другой отличительной чертой движка является способность свободного перемещения как игрока, так и NPC-Чужих, по стенам и потолкам, что крайне редко применя-



ется в видеоиграх.

Игра за Чужого

Сюжет

Чужой видит собрата, убившего человека
Игрок берёт на себя роль обычного ксеноморфа-трутня. Его главной задачей является побег из искусственно созданного людьми улья. Далее он должен пробраться на спасательный корабль, чтобы достичь станции морских пехотинцев, Ферарко. Когда на Ферарко активируется система самоликвидации, игрок должен вновь пробраться на спасательный корабль, чтобы достичь Станции Отправки. Здесь игрок должен сразиться с большим количеством морпехов и победить своего главного противника — Хищника, чтобы достичь корабля, летящего на Землю.

Игровой процесс

Чужому, не имеющему никакого оружия, кроме когтей, зубов и хвоста, не раз выпадает шанс повторить «подвиг Матросова». Но поскольку пулемёт, находящийся или на автоматической турели, или в руках морпеха способен убить его раньше, чем он сможет добежать до него, то приходится искать окольные пути, в идеале позволяющие обойти противника сзади и одним ударом лапы разбить автоматическую турель или снести голову морпеху. Но поскольку не всегда такой идеальный путь имеется, то приходится искать другие более рискованные пути, с подкрадыванием

максимально близко и последующей стремительной рукопашной атакой, что превращает игру в настоящий Stealth-Action. Особенностью геймплея является возможность бегать по потолкам и стенам, что даёт преимущество перед противником, а также возможность разбивать лампочки с целью спрятаться в темноте. Помимо ламп можно уничтожить различное оборудование (например, управляющее вращением огромного вентилятора, который, будучи включённым, может разрубить Чужого на части). Чужому помогает и его огромная скорость, и широкое поле зрения, и мощнейшая рукопашная атака с широкой зоной поражения: достаточно пробежать рядом с человеком, размахивая лапами, чтобы расчленить его. Элементы ужасов в игре за Чужого весьма сильны, только игрок является не жертвой, а источником страха: разбивая лампы и издавая рык, игрок способен пугать людей, вынуждая порой даже морпехов бесплодно палить веером от бедра в темноту — такая стрельба из импульсной винтовки куда менее точна, чем огонь с прикладкой (выпустив в молоко весь магазин и перезарядившись, паникёр становится лёгкой жертвой) — или, забыв об оружии, обращаться в бегство (напрасное, поскольку Чужой гораздо быстрее). Жертвы испускают вопли ужаса, на их лицах отображаются гримасы страха и боли. Безоружные гражданские при виде Чужого обычно впадают в панику. Здоровье у игрока повышается путём раздирания когтями тел убитых людей или Хищников,



голов. Хищник прекрасно видит даже спрятавшегося в темноте Чужого и в отличие от морпеха, силён не только на дистанции. Он бесстрашен и способен в ближнем бою убить Чужого с одного удара, что требует не только особого тщательного подкрадывания к Хищнику, но и особой ловкости в бою, чтобы справиться с ним. Будучи тяжело ранен, Хищник пытается активировать систему самоуничтожения. Упавшего на колени NPC-Хищника следует немедленно добить.

Другим опасным противником Чужого являются андроиды. Они не испускают феромонов, и потому видны Чужому не лучше, чем Чужие — морпеху. Андроиды бесстрашны (не боятся темноты и рычания) и способны продолжать бой, даже потеряв конечность, в том числе оперировать помповым дробовиком при помощи одной только правой руки, перехватывая оружие за цевьё для инерционной перезарядки. Их тела несъедобны.

Помимо обычного ксеноморфа, в игре встречаются другие разновидности Чужих, управляемые только компьютером и недоступные для игрока (NPC).

Лицеват (англ. Facehugger) — ранняя стадия жизненного цикла ксеноморфа, распространитель эмбрионов. Очень маленький и быстрый, однако гибнет почти от любого попадания. В игре не способен двигаться по стенам. Атакует прыжком в лицо, в случае попадания мгновенно убивает игрока (как морпеха, так и Хищника), но не может атаковать NPC. По логике вселенной носитель остаётся жив, но подразумевается, что вживлённый эмбрион неиз-

бежно убьёт его.

Чужехищник (англ. Predalien) — результат вынашивания эмбриона ксеноморфа в организме Хищника. Медлительнее ксеноморфа, однако способен далеко прыгать и так же передвигаться по стенам. Гораздо более устойчив к повреждениям и сильнее в рукопашном бою. Его происхождение раскрывается при прохождении миссии «Vaults». **Преторианец** (англ. Praetorian) — специализированная особь-солдат, охранник Королевы улья, воин улья. Является дальнейшим циклом развития ксеноморфа. Крупнее ксеноморфа, несёт на голове треугольный костяной «шлем». Задние конечности приспособлены к пальцехождению (в отличие от «стопходящих» ксеноморфов). При беге передвигается на четырёх лапах, не

способен к хождению по стенам, однако хорошо прыгает. Очень устойчив к повреждениям и наносит сильный урон в рукопашном бою.

Ксеноборг (англ. Xenoborg) — сконструированный людьми охранный киборг. Представляет собой ксеноморфа с вживлённым в голову лазерным целеуказателем и двумя лазерными орудиями непрерывного действия в передних конечностях, снабжённого металлическим скелетом. Малоподвижен, но устойчив к повреждениям. Нормально выключен, при приближении игрока включается и начинает поиск цели. В случае пересечения целью указательного луча открывает огонь. По мере получения повреждений начинает кровоточить кислотной кровью. Особенность этого NPC в том, что он враждебен ко всем трём расам.



Игра за Хищника

Сюжет

В процессе игры Хищник посещает три различные планеты. На первой он ведёт охоту на морпехов, чтобы вернуть свой корабль, захваченный Weyland-Yutani. Взяв с корабля дополнительное оружие (диск и пистолет), Хищник высвобождает Чужих. Затем он узнаёт, что люди провели эксперимент над его сородичем, внедрив эмбрион ксеноморфа в его тело, и выведя тем самым новый вид Чужих — Чужехищника. Хищник побеждает гибрида, после чего активируется самоликвидация станции и спасается на корабле. Затем Хищник отправляется на планету «Фиорина 161», где сражается с морпехами и Чужими. Наконец он направляется на населённую колонистами родную планету Чужих, где сражается с Ксеноборгами и Преторианцами, и вступает в честный бой с Королевой.

Игровой процесс

Геймплей построен на том, что охотник и жертва меняются ролями, а именно, Хищник, прилетевший поохотиться на Чужих, оказывается в ситуации богомола, попавшего в муравейник, то есть когда Хищник, легко справляющийся с любым обитателем муравейника, сам идёт на корм муравьям. И если от людей раненый Хищник может легко ускользнуть, применив невидимость, то Чужие чувствуют его запах, особенно запах его крови, и тогда Хищнику, превратившемуся из охотника в жертву, приходится бежать, чтобы найти укромный уголок, где он смог бы восполнить свои силы.

Даже охота на людей не всегда является безопасной, так как люди хоть и не видят Хищника (на расстоянии), но в отличие от Чужих сильны не только числом, но и своим вооружением. Помимо большого количества противников, другим фактором, способным превратить Хищника из охотника в жертву, является то, что невидимость, стрельба из плазменного оружия и возврат диска расходуют драгоценную энергию, истощение которой приводит к тому, что потерявший невидимость Хищник превращается в хорошую мишень для солдат людей. При отключении невидимости энергия медленно восполняется. «Чужие против Хищника: Реквием» (англ. *Aliens vs. Predator: Requiem*; США, 2007 года) — фантастический фильм Колина и Грега Штраусов, являющийся продолжением фильма «Чужой против Хищника» 2004 года.[3] Фильм объединяет два фантастических цикла: «Чужой» и «Хищник», и персонажей из них.[4]

Это единственный фильм про Чужого и Хищника, который не имеет новеллизации.



Хищник (англ. *Predator*) — вымышленная инопланетная раса из научно-фантастической одноимённой франшизы, также включающей в себя компьютерные игры, игровые автоматы, аттракционы, игрушки, комиксы и книги.

В художественных фильмах у расы пришельцев нет названия, но в книгах и комиксах по франшизе их называют Яутжа или «Хиш» (сокращение от са-

моназвания расы Хиш-ку-тен по версии издательства Dark Horse). Также в компьютерной игре *Predator: Hunting Grounds* встречаются оба этих названия, причем Хиш-ку-тен это название расы Хищников в древности[1], а яутжа - современное. Известны тем, что ради спортивного интереса охотятся на другие виды существ. В процессе охоты Хищники добывают так называемые трофеи.



Игра за человека

Сюжет

Игрок управляет Колониальным морпехом — Рядовым. Во время атаки Чужих на станцию он был забыт своими. Проснувшись от кошмара, в котором его душит Лицехват, Рядовой, используя подсказки командующего на мониторах, должен покинуть исследовательскую станцию (на планете LV-426, где учёные исследовали разбившийся корабль Жокеев). Далее он должен включить генератор и отпереть ворота, чтобы по ущелью добраться до своей БМП. Далее он отправляется на станцию очистки воздуха, где отрывает клапаны и устраивает взрыв, который уничтожает большое количество Чужих. На спасательной шлюпке он направляется к Станции «Одобенус», где он преодолевает Ксеноборгов и Хищников. Так Рядовой продвигается к кораблю «Тирарго» (в действительности это корабль «Сулако»), где он также истребляет Чужих, пока не добирается до грузового отделения, где сражается с Королевой Чужих, которую он выбрасывает в открытый космос.

Игровой процесс

Игра за человека представляет собой Survival Horror, в котором, чтобы выжить, нужно бежать со всех ног без остановки, непрерывно озираясь по сторонам. Просто потому, что нереально в одиночку перестрелять чуть ли не весь Улей, особенно при ограниченном запасе патронов и аптечек. Всякая попытка остановиться заканчивается тем, что патроны и аптечки заканчиваются раньше Чужих. А всякая попытка запереться за бронированной дверью, кончается тем, что Чужие, найдя слабое место, взламывают пол или потолок. Весь этот бег происходит под жуткое до ужаса пиканье детектора движения, показывающего приближение Чужих, особенно учитывая то, что Чужой, бегущий на экране детектора, нередко бежит на самом деле этажом выше или ниже, и, взломав потолок или пол, на-

брасывается оттуда, откуда его совсем не ожидали. Более того, дыры в полу и в потолке, а также вентиляционные отверстия, настолько часты, что из дыры, мимо которой игрок пробежал минуту назад, может вылезти Чужой и напасть со спины. В отличие от многих других игр, где достаточно смотреть лишь по сторонам, в игре опасность грозит как сверху, так и снизу — сверху, особенно в помещении с высокими потолками, может прыгнуть бегущий по потолку Чужой, а снизу маленький, но смертельно опасный Лицехват. Не говоря уже о том, что может в неподходящий момент может подвести оружие, дав осечку.

Так как атмосфера ужаса усиливается как темнотой игровых уровней, так и полным использованием возможностей объёмного звука. А именно, отдельные

лампы в игре создают вокруг себя слепящий круг света, в то время как уже в нескольких метрах от них всё скрыто жуткой темнотой, а звуки вокруг (в том числе и сзади) заставляют лихорадочно оглядываться по сторонам, покрываясь ледяным потом и вглядываясь со страхом в тьму. Во тьме не видно сверканья глаз, ибо ксеноморфы их не имеют, а звук, раздавшийся со спины, может с равной вероятностью означать как Чужого подкравшегося сзади, так и бегущего в невидимой вентиляции скрытой под полом или потолком или стеной. Почти призрачно неуловимую надежду развеять тьму дают осветительные шашки и прибор ночного видения. Но шашки, как и лампы светят слабо и недолго, и будучи брошенной на пол громадного зала, не осветит ни потолка, ни дальних стен. Действие кампании начинается на борту военного корабля «Верлок» (как и названия кораблей «Ностромо» и «Сулако» из фильмов «Чужой» и «Чужие», название «Верлок» происходит от персонажа из романа Джозефа Конрада), который перевозит подразделение колониальных морпехов на планету LV-1201. База Вейланд-Ютани на планете молчит уже шесть недель, и морпехи получают задачу разведать причину потери связи, а также спасти выживших людей, если таковые найдутся. Два десантных корабля вылетают в местоположение КПО, но сильные ураганные ветры повреждают челнок, в котором находится Гаррисон, и тот вынужден совершить аварийную посадку. Гаррисон с несколькими другими десантниками отправляется восстановить работу навигационных систем посадочной площадки, однако взрыв мины-ло-



Игра за Десантника

Сюжет

Игрок берёт на себя роль Курсанта (Rookie). После падения на планету BG-386 героя контузит, он теряет сознание, а затем приходит в себя в подвале и обнаруживает, что практически вся его команда мертва. Частично пополнив свой арсенал, курсант находит Текилу, капрала отряда. С ней связываются остальные морпехи, которые закрылись в клубе. Она отправляет им на выручку Курсанта. Курсант находит остатки отряда почти разгромленными. К ним на помощь продвигается второй отряд, однако ксеноморфы внезапным нападением уничтожают их всех. Курсанту приходится быстро отступать, но ксеноморф хватает его и тащит в улей.

Курсант приходит в себя в шахтах и выбирается наверх. Он распределяет энергию по периметру и проникает на завод. В комнате управления он активирует терминал. Текила посылает его к точке эвакуации, сообщая, что нашла ещё живого Ван Зандта на нижних уровнях завода. Курсант находит заражённого майора в улье и убивает его. Продвигаясь вглубь улья, Курсант находит Королеву Чужих, с которой сражается и затем сжигает. После уничтожения Королевы Курсант бегством покидает улей и выбирается наружу.

На базе в джунглях Курсант находит лишь трупы. Текила велит ему запустить передатчик и дожидаться эвакуации. Во время эвакуации корабль морпехов сбивает корабль Хищников. На связь с Курсантом выходит администратор WEYLAND-YUTANI по имени Катя. Она просит Курсанта добыть для неё некоторые данные, получив которые она поможет спасти его друзей. Курсант выполняет поручение и движется к пещерам, в которых находится подбитый корабль морпехов.

В пещерах Курсант находит древние руины, по-видимому, построенные Хищниками. Придя на место крушения корабля, он находит последних выживших морпехов. Курсант идёт дальше, но его атакует Хищник, с которым морпех вступает в бой и побеждает. Дальше, в глубинах руин, Курсант находит Текилу, заражённую Лицеватом. Вместе с девушкой Курсант проникает в лабораторию Вейланда.

В лаборатории Курсант и Текила встречают андроида Катю, которая пытается извлечь личинку ксеноморфа из грудной клетки Текилы, но терпит неудачу и принимает решение положить Текилу в анабиозную камеру, для того чтобы оказать ей помощь позднее. Затем Катя просит Курсанта спуститься в пирамиду и забрать коммуникатор Карла Бишопа Вейланда, с помощью которого мож-



но будет вызвать его личный крейсер и спастись с планеты. По пути к лифту Курсант встречает и убивает преторианца, элитного «гвардейца» ксеноморфов, после чего спускается к пирамиде.

Перед пирамидой Курсант натывается на целую орду чужих во главе с двумя преторианцами, уничтожает их и продвигается дальше. В пирамиде Курсант встречает Вейланда, который застаёт героя врасплох и пытается убить, но взрыв, устроенный Младшим, позволяет Курсанту спастись. После уничтожения Карла и его андроидов Курсант вызывает спасательный крейсер Вейланда и убегает из разрушающейся пирамиды, после чего благополучно покидает планету вместе с Катей и Текилой. При отлете их корабля на планете происходит термоядерный взрыв руин, вызванный Хищником. В эпилоге Курсант и другие выжившие засыпают в анабиозных капсулах, пилоты крейсера передают другому синтетическому клону Вейланда данные с коммуникатора погибшего клона — координаты планеты ксеноморфов, скачанные из захоронения Прародителя Хищников, ради нахождения которой и были организованы раскопки на BG-386.

Игровой процесс

Игра за морпеха является смесью шутера от первого лица и Survival Horror. Игроку предстоит перемещаться по уровням, уничтожая противников и пытаться перебраться на следующие локации. Большинство уровней тёмные, поэтому приходится использовать фонарик или ХИС («Химический источник света»). Из вооружения игрок использует различное огнестрельное оружие: пистолет, дробовик, импульсную винтовку, снайперскую винтовку и другие. Игрок может носить только три (в случае с пулемётом — два) вида оружия. Также игрок может отбиваться оружием, отталкивая противника. У морпеха есть детектор движения, который показыва-

ет, где находится источник угрозы. При игре за человека нет мгновенно лечащих аптечек, поэтому игроку следует собирать шприцы, которые при использовании восстанавливают здоровье. Игрок может носить только три шприца.

Оружие

Пистолет VP-78 — пистолет, начальное оружие игрока. Пистолет более эффективен на ближних дистанциях. Магазин вмещает 18 патронов, а само оружие имеет неограниченный боезапас. Альтернативный режим: стрельба короткими очередями.

Импульсная винтовка M41A/2 — усовершенствованная классическая импульсная винтовка колониальных морпехов. Эффективна на любой дистанции. Магазин рассчитан на 99 патронов. Альтернативный режим: подствольный гранатомёт, стреляющий по небольшой дуге (вместо прямолетящей гранаты).

Дробовик ZX-76 — двуствольный дробовик. Эффективен на ближних и средних дистанциях. Способен одним прицельным выстрелом разорвать Чужого. Вместо отдельных патронов заряжается обоймой сразу на 8 штук. Альтернативный режим: выстрел сразу из двух стволов (подобное оружие использовалось в игре Alien: Resurrection, а также в одноимённом фильме парализованным членом экипажа судна пиратов).

Огнемёт M260 — струйный огнемёт. Используется на коротких и средних дистанциях, а также для уничтожения групп целей. После полного сгорания Ксеноморф взрывается. Однако горящие Чужие боеспособны, а при контакте с игроком наносят ему дополнительный урон. Использует баллоны на 250 единиц. Альтернативный режим: распыливание горячей жидкости, которую потом можно поджечь.

Снайперская винтовка M42C — снайперская винтовка. Использует магазин на 6 патронов. Крайне эффективна на любых дистанциях, так как не только об-



Убив двух хищников на площадке, она заражает лицехватом хищника-воина. Возвращаясь в улей, она видит, как завод взрывается, а Королева гибнет в пожаре, который был устроен Курсантом, после чего Шестую скручивает от боли и её находят андроиды, капитан которых говорит: «Стоп! Объект должен быть транспортирован с планеты». Шестая попадает в плен к людям, которые увозят ксеноморфа с планеты на корабль.

В эпилоге мы видим, что Шестая вновь вырвалась на свободу и перебила всех людей на корабле. Она перерождается сначала в Преторианца, строит новый улей и заточает доктора Гроувза в кокон. Основав новое гнездо, Шестая эволюционирует в новую Королеву-Матку и издаёт свой победный рёв ярости, продолжая род Чужих. Хронологически кампания Чужого начинается раньше, чем кампания Морпеха и Хищника и длится до её половины.

Чужой Геймплей за Чужого

Игра за Чужого является стелс-экшеном. Благодаря большой скорости перемещения Чужой может быстро проскакать мимо врагов, оставаясь незамеченным. Поэтому далеко не всегда имеет смысл вступать в бой с противником, иногда его можно просто обмануть. Из-за этого прохождение кампании за Чужого занимает значительно меньше времени, чем прохождение других кампаний[18]. Чужой может бить когтями, хвостом, внезапно нападать издалека, чують жертв сквозь стены и в темноте, приманивать их шипением, лазать по стенам и потолку, пролезать в вентиляционные шахты, скрываться в небольших отверстиях и быть невидимым в темноте. Существует также возможность добивать противников различными способами, в том числе заражать людей лицехватами. Здоровье Чужого восстанавливается со временем автоматически, но здоровье можно пополнить и мгновенно, откусив поверженному человеку голову.

Сюжет за Чужого

Игроку предстоит играть за Чужого — Воина, которая была выведена в лаборатории и названа Шестой. С момента рождения Шестая отличалась от своих собратьев повышенным интеллектом, сообразительностью и превосходным зрением, чем привлекала внимание учёных и Вейланда, к примеру из носителя она вырвалась не через грудную клетку, а через рот. Во время её изучения, из-за неполадок в системе энергоснабжения Шестая освобождается из специального устройства удержания,

убивает попавшихся ей на пути учёных, убегает из лаборатории и, взломав систему безопасности, освобождает пленённую учёными Королеву со своими собратьями.

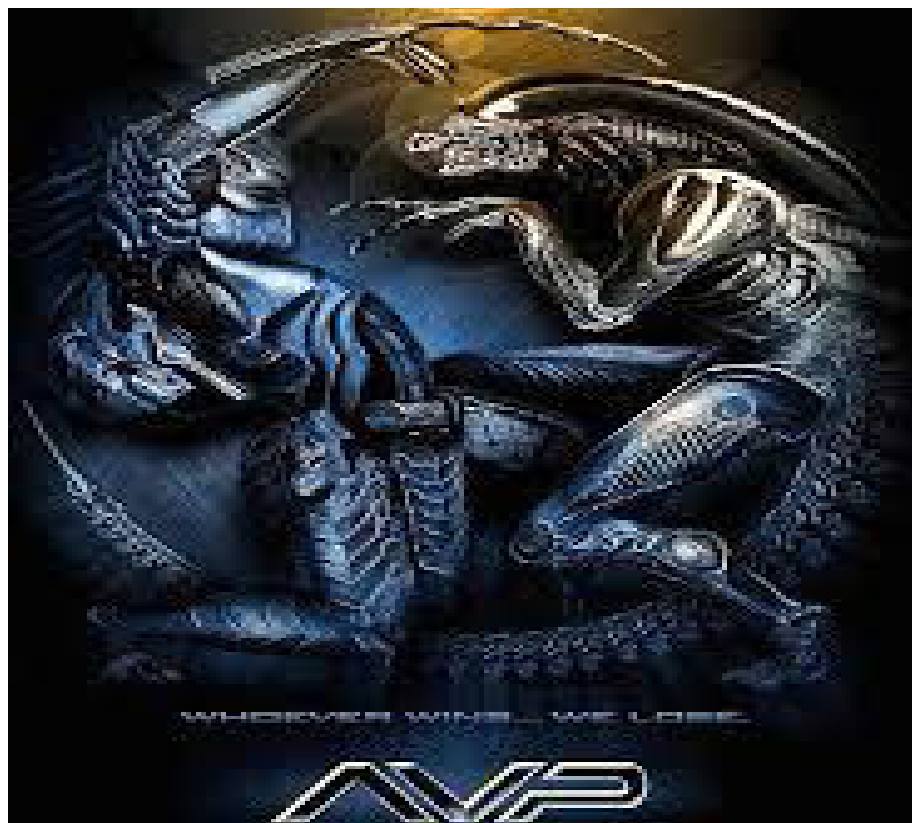
Пока Королева отращивала новый яйцеклад, она (Шестая) пробирается через несколько военных баз, убивая людей и андроидов, и в конечном итоге, Шестая добирается до священного храма Хищников, где с братьями-Бегунами вступает в схватку с 3 охотниками.

Оружие

Когти — основное оружие Чужого, быстрое и эффективное против любых противников, есть и альтернативный режим — медленная, но очень мощная атака обоими когтями одновременно.

Хвост — используется на средних дистанциях для незаметного вырубания ламп и генераторов, а также для оглушения противников.

Рык — благодаря ему можно заманивать противников в определённую точку (действует как манок у Хищника).





Хищник Сюжет

Игрок берёт на себя роль Хищника по прозвищу Младший. После курса обучения, Младшего отправляют на BG-386, чтобы уничтожить тела павших Хищников. На орбите хищники находят корабль морпехов и полностью его уничтожают. На планете, пробираясь через джунгли на базу морпехов, Младший уничтожает тела собратьев, собирая их устройства и пополняя арсенал. При подходе к заводу Младший замечает Чужехищника (Чужого, разбившегося в теле Хищника). Координатор даёт ему новое задание — выследить и убить Отродье (так он назвал Чужехищника). Следуя за Отродьем, Младший пробирается через завод, уничтожая морпехов и Ксеноморфов. Там же он находит убитую Курсантом Королеву Чужих.

Из завода Младший попадает в пещеры под руинами пирамиды Хищников. Пробираясь в глубь пещер, Младший находит маску Прародителя — древнего Хищника, под чьим началом была одержана первая победа над Ксеноморфами. Младший поднимается на поверхность, в руины пирамиды. Убивая всех морпехов, Младший попадает на арену, где по древнему обычаю, сражается с Преторианцем. Победив его, Хищник идёт дальше и забирает свой приз — копьё Прародителя.

Младший пробирается в исследовательский центр Вэйланд-Ютани, где его пытаются поймать. Там он находит последний артефакт-мини-компьютер Прародителя. На грузовом лифте Младший добирается до пирамиды. Он «скачивает» информацию Прародителя через маску и активирует пирамиду на самоуничтожение. Неожиданно Младшего атакует Отродье. Младший вступает с ним в бой и выигрывает. Пирамида и база рушатся. Младший выбирается на поверхность и повторяет ритуал Прародителя — скидывает тело Отродья с крыши комплекса. Младшего

забирают другие Хищники. На корабле он сканирует данные и получает координаты родной планеты Ксеноморфов, куда и отправляется корабль.

Геймплей

Игра за Хищника представляет собой экшн. Играв за Хищника, игрок может перемещаться как по плоскости, так и прыгая по импровизированным платформам. Технологически и физически Хищник сильнее людей и Чужих, но только тогда, когда имеет дело с малым количеством противников. Большое количество врагов опасно для Хищника, поэтому он чаще придерживается тихих способов убийства. Хищник может использовать разные спектры зрения, невидимость, способность приманивать жертв поддельным голосом и лёгкие прыжки, чтобы рассредоточить противников и тихо убить их. Однако с Чужими такое не проходит — Ксеноморф быстр и может заметить даже замаскированного Хищника, поэтому чаще всего в игре Хищник сталкивается с толпой Чужих напрямую. Из оружий ближнего боя у Хищника только парные клинки из обеих рук. На дистанции Хищник использует наплечную пушку, метательный диск, копьё или мины. Хищник также может собирать трофеи, но только при добывании противников.

Оружие

Wrist Blades — наручные выдвижные клинки. Поскольку у Младшего сразу два клинка, он может проводить мощные комбо-атаки, добывающие движения, а также блокировать удары Чужих. Альтернативный режим: очень сильный, но медленный удар. Интересно также, что в этой игре лезвия находятся на обеих руках, когда в остальных играх и фильмах они располагаются только на одной: правой.

Plasma Caster — наплечная пушка. В отличие от предыдущих игр, в данной игре пушка имеет автонаведение и в обычном спектре зрения (а не только в специальных). Удерживая клавишу ата-

ки можно накапливать заряд. Слабый заряд опрокидывает противника, сильный — уничтожает полностью.

Mines — энергетические мины с функцией заряда. Чем дольше удерживается клавиша атаки, тем мощнее заряд. Способны взорваться как при контакте с противником, так и с помощью дистанционного управления. Также могут взрываться автоматически, через несколько секунд. При виде мины враги отпрыгивают в разные стороны. Слабый заряд лишь опрокинет противника, сильный — убьёт.

Homing Throwing Disc — метательный диск. В отличие от предыдущих игр, в данной игре диск не имеет функции автонаведения. Однако теперь он способен ricochetить от любых поверхностей, не застревая в них. Более того, диск способен сам вернуться назад при любых условиях. Пущенный в тело диск может лишь опрокинуть — для убийства рекомендуется меткий бросок в голову.

Spear — копьё Хищников, более известное как «Комбистик». В данной игре им нельзя бить. Хищник может только метать его, причём на любое расстояние. Копьё не нужно искать — оно появляется в руках Хищника само по себе. Брошенное копьё моментально убивает противника.

Зрение

Обычное — обыкновенное человеческое зрение. В нём у Хищника работает система автонаведения на всех существ: как на людей, так и на андроидов и Чужих.

Тепловизор — начальный дополнительный спектр зрения. В нём отчётливо видны люди, андроиды и сам Хищник. Чужие в нём сливаются с окружением. Режим автонаведения в данном спектре рассчитан на людей и андроидов.

Маска Прародителя — появляется у Хищника в середине кампании. С данной маской Хищник видит голограммы, оставленные Прародителем.

Также в данной маске имеется спектр зрения для Чужих, на которых рассчитан режим автонаведения. Люди и андроиды в нём почти не видны.

Дополнительные возможности

Мед-капсулы — небольшие капсулы, используя которые Хищник восстанавливает своё здоровье. Использование может демаскировать Хищника. Игрок может носить только 3 штуки.

Манок — способность имитировать голос человека, чтобы приманивать или отвлекать людей. Игрок может выбрать жертву и место исхода голоса, после чего человек пойдёт именно в то место. Если человек насторожен — приманить его не получится. Людей в боевой готовности приманить нельзя.

Сканер — встроенный в маску сканер способен дать Хищнику информацию о цели: вид, оружие, способности в ближ-

Морская пехота vs Инопланетяне

В далеком будущем морская пехота во главе с капралом Харрисоном столкнулась с неизвестными врагами - Чужими и Хищниками. Кто же вышел победителем?

Дизайн

При разработке игры внешний вид большинства объектов был перенесён из оригинальных фильмов: снаряжение морпехов и Хищников, десантные бронетранспортёры и шаттлы, военный корабль «Верлок» — точная копия «Сулако», а грузовый корабль «Аврора» — точная копия «Ностромо». Первичный Операционный Комплекс и другие строения людей на поверхности планеты взяты из фильма «Чужие» (вплоть до синего стола для просмотра планов и схем коммуникаций), интерьер Спасательных Капсул оформлен в стиле кают корабля из фильма «Чужой», многопользовательский уровень Leadworks повторяет литейный цех из фильма Чужой³.

По мере прохождения игры в разных локациях можно найти несколько журналов с обложками, ссылающимися на фильм «Чужой». На обложке одного журнала изображён кадр из фильма с «Ностромо» в полёте (момент, когда «Ностромо» отцепляется от тягача и стартует к LV-426). На обложке другого — фотография синтетического человека Эша (актёр Иэн Холм) в полный рост.

Действие

Хронологически действие происходит в промежутке между фильмами «Чужой 3» и «Чужой: Воскрешение». Приблизительно через 50 лет после событий фильмов «Чужие» и «Чужой 3» корпорация «Вейланд-Ютани» проследила траекторию корабля, найденного на планете LV-426, до планеты LV-1201 и обнаружила мир с богатой растительностью и населённый различными живыми существами. Позже обнаруживается, что на планете есть также несколько ульев Чужих.

В 2220 году Корпорация под началом доктора Эйзенберга основывает там исследовательскую базу для изучения планеты, древних руин и населяющих её ксеноморфов. Всего на планете размещены следующие объекты:

Комплекс Первичных Операций (Primary Operation Complex, РОС). Множество строений — жилые помещения, службы жизнеобеспечения, склады, лаборатории, мастерские, ангары, посадочные площадки, командные посты и т. д. — соединённых сетью дорог и окружённых 22

мощным периметром безопасности. Капсулы Наблюдения (Pods). 5 больших цилиндрических объектов, размещённых в горах неподалёку от РОС. Капсулы подвешены на опорах, закреплённых на скалах ущелья. Каждая из капсул является автономным объектом, содержит помещения для жилья и работы, ангар для десантных кораблей и лифт для связи с поверхностью. Долина под капсулами окружена периметром с автоматическими пулемётами.

Тоннели. Сеть тоннелей соединяет долину, в которой расположен КПО, и ущелья с Капсулами.

Комплекс Z. База археологов, основанная неподалёку от древних строений Пилотов. К сожалению, Чужие основали свой Улей по соседству с этими развалинами.

Служебные строения. Ангары, гаражи, склады, станции связи, расположенные за периметром КПО.

До появления Корпорации эта планета была охотничьими угодьями Хищников, объектами интереса которых были местная хищная фауна и Чужие, чья активность контролировалась особым устройством (Артефактом), размещённым на базе Хищников неподалёку от Улья. Исследуя базу Хищников, люди отключают Артефакт, что приводит к повышению агрессии Чужих, а Хищники получают сигнал о появлении на планете людей и возвращаются для участия в очередной охоте (см.: Primal Hunt). Сам Артефакт встречается только в дополнении, однако в оригинальной игре можно найти упоминания о нём в документах и записях в компьютерах, попадающихся в процессе прохождения кампании.

Доктор Эйзенберг хочет захватить Королеву Чужих, чтобы контролировать Улей, а начальник службы безопасности колонии генерал Рыков ищет способ уничтожить Хищников, с которыми уже сталкивался в молодости. Однако потеря КПО и эвакуация в Капсулы вынуждает их отправить запрос о помощи, на который прилетает отряд десантников под командованием майора Маккейна.

Всё действие игры, исключая первую высадку Хищников на планету, происходит с сентября 2230 по январь 2231 годов.

Персонажи

Актёры Дэвид Скалли и Джен Тэйлор озвучили Джонса и Томику. Они также озвучивали похожих персонажей в серии игр Halo (как «единственный» солдат африканского происхождения в игре — сержант Джонсон, и, как помогающий голос, — Кортана).

Игровые

Капрал Эндрю «Фрости» Харрисон (англ. Corporal Andrew «Frosty» Harrison) — главный персонаж-человек в игре. О прошлом морпеха дано мало информации, но известно, что он никогда не покидает боевых товарищей в беде. Харрисон специализируется в электронике и является квалифицированным пилотом экзоскелета «Алиса». В игре упомянуто, что Харрисон получил своё прозвище «Фрости» (что в переводе означает «отмороженный») за хладнокровие даже в самых ожесточённых боях (например, попытка спасти других в одиночку, когда стая ксеноморфов преследовала его по пятам). Также предполагается, что Фрости не имеет успеха у женщин (когда он пытается ухаживать за Дуней и Томикой).

Экзоскелет — при прохождении игры предстоит воспользоваться мощным бронированным костюмом «Алиса», внешне напоминающим меха. Как только игрок входит в костюм, его показатель здоровья заменяется на прочность экзоскелета, а оружие заменяется имплантированным в костюм оружием: лазером, огнём, пулемётом и реактивным гранатомётом. Также вводится показатель восполняемой энергии, которая позволяет совершать прыжки на большую высоту и вести огонь из лазера. Экзоскелет полностью заменяет собой игрока — нельзя убить игрока, не разрушив экзоскелет, однако в случае уничтожения экзоскелета игрок тоже погибнет.

Принц (англ. Prince) — неизвестный Хищник, являющийся персонажем игрока в кампании. 19 лет назад он и его клан напали на заставу Вейланд-Ютани на планете джунглей — Корари, где он преследовал и тяжело ранил морпеха по имени Василий Рыков. Предполагается, что этот Хищник имеет высокий статус охотника в своём клане.

Воин (англ. Warrior) — персонаж-ксеноморф игрока в кампании. Необычайно умный и агрессивный, этот Чужой стал первопричиной Инцидента, пытаясь сбежать из КПО в Улей ксеноморфов.

Лицехват (англ. Facehugger) и **Грудолом** (англ. Chestbuster) — по сюжету игры, Чужой под управлением игрока проходит полный жизненный цикл: начинает с вылупившегося из яйца лицехвата, который не может атаковать врагов, но может заразить потенциального носителя личинкой, которого должен найти. Продолжает прогрызшим себе дорогу из тела носителя грудоломом, который уже может атаковать врагов, хотя и очень слабо, а также высоко прыгать. Его цель найти пищу, чтобы набрать массу для метаморфозы во взрослую особь. Ксеноморф начинает игру за лицехвата. «Чужие» (англ. Alien) или ксеноморфы (лат. Xenomorph, также Xenomorph XX121 (лат. Internecivus

Сюжет

Каждый уровень логически следует за предыдущим. В начале каждого уровня игрок получает информацию из записей различных журналов, а также указания к действию (на протяжении уровня цели могут меняться). Три сюжетные линии переплетаются друг с другом, что требует от игрока пройти все три кампании, чтобы узнать весь сюжет. На одном из уровней игры все три ипостаси игрока встречаются в одном месте. В отличие от предыдущей игры, игрок-Чужой начинает игру как лицехват, который затем становится грудоломом, прежде чем сможет вырасти во взрослую особь-трутня.

Общий сюжет

Системы слежения Корпорации замечают посадку корабля Хищников. Службе безопасности с трудом удаётся обезвредить пришельцев. Через некоторое время из-за халатности при попытке вывезти с планеты яйца Чужих один из лицехватов сбегает и находит себе жертву. Повзрослевший Чужой пробивается с боем через охрану Комплекса и сталкивается с Хищником. Схватка завершается активацией системы самоуничтожения Хищника, взрыв которой пробивает большую брешь в периметре, через которую в Комплекс проникает множество Чужих. Большая часть выживших людей эвакуируется в Капсулы, остальные же пытаются забаррикадироваться в труднодоступных помещениях и отдельных строениях КПО.

Прилетевшие на помощь десантники обнаруживают, что в Комплексе никто не выжил, и направляются к Капсулам. Однако для этого им приходится отключить систему безопасности тоннелей, что приводит к сбою в работе систем безопасности Капсул. Воспользовавшись случаем Чужие убивают всех, кто оказался на земле за пределами Капсул, а также проникают в сами Капсулы, сея разрушение и смерть. Один из Чужих убивает учёного, который следил за состоянием пленного Хищника.

К тому времени, как десантники добираются до Капсул, там уже был восстановлен порядок. Однако хозяева не обрадовались появлению гостей — ведь те могут узнать секреты Корпорации. Эйзенберг и Рыков предлагают Маккейну план по эвакуации учёных из комплекса Зет. На самом деле учёные давно погибли, а десанникам суждено сыграть роль приманки для Чужих. Отправив десантников на верную смерть, Эйзенберг посылает своих киборгов захватить Королеву и погрузить её на корабль. В свою очередь Рыков с «железными медведями» начинает охоту на Хищника, сбежавшего из плена.



Сюжет человека

Действие кампании начинается на борту военного корабля «Верлок» (как и названия кораблей «Ностромо» и «Сулако» из фильмов «Чужой» и «Чужие», название «Верлок» происходит от персонажа из романа Джозефа Конрада), который перевозит подразделение колониальных морпехов на планету LV-1201. База Вейланд-Ютани на планете молчит уже шесть недель, и морпехи получают задачу разведать причину потери связи, а также спасти выживших людей, если таковые найдутся. Два десантных корабля вылетают в местоположение КПО, но сильные ураганные ветры повреждают челнок, в котором находится Гаррисон, и тот вынужден совершить аварийную посадку. Гаррисон с несколькими другими десантниками отправляется восстановить работу навигационных систем посадочной площадки, однако взрыв мины-ловушки с обвалом тоннеля отделяет его от товарищей. Затем Гаррисон становится свидетелем того, как Хищник уничтожает группу выживших людей. Добравшись до КПО, он запускает генераторы и посадочный маяк, позволяя десантному кораблю успешно приземлиться.

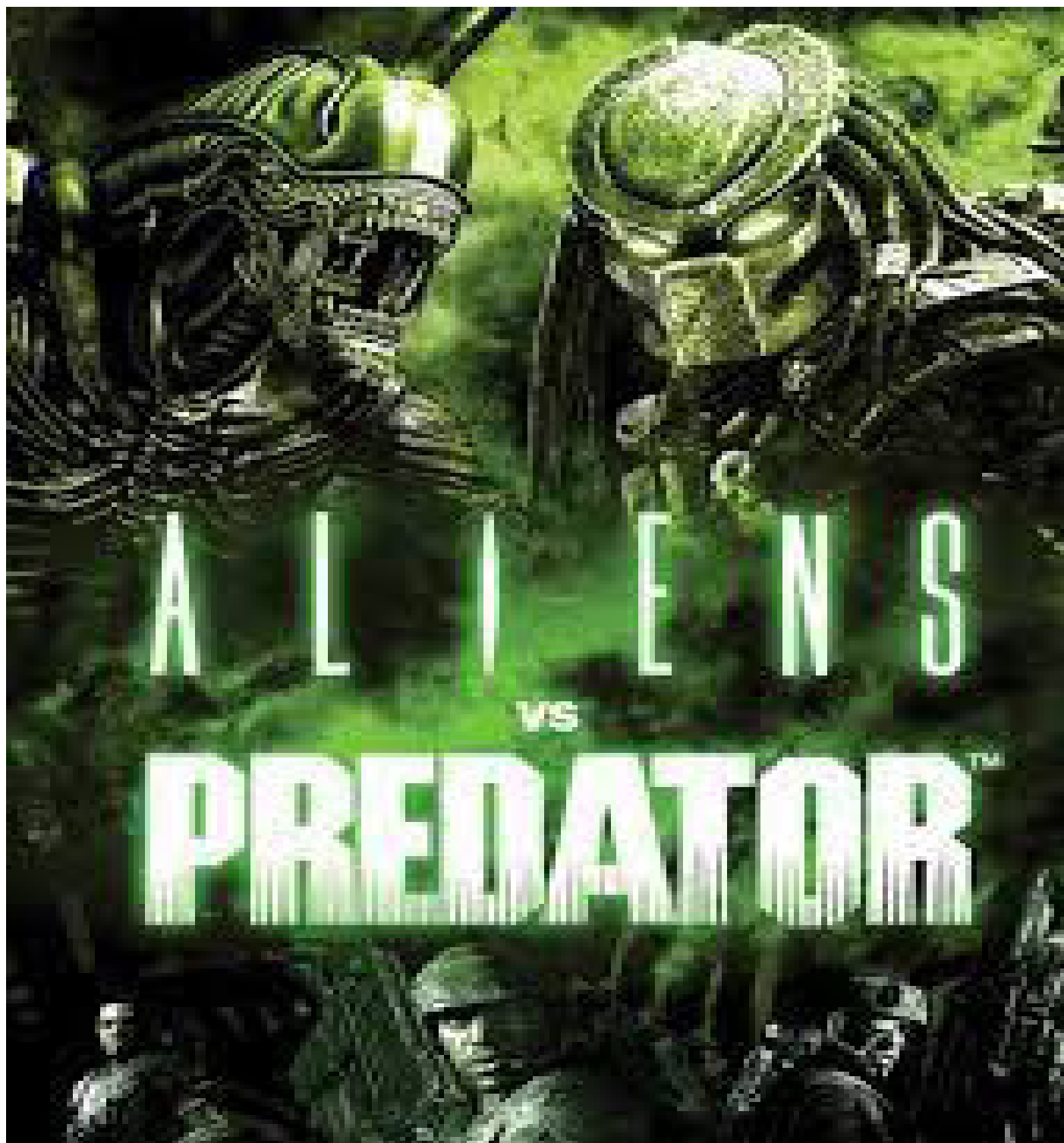
Майор Маккейн поручает Гаррисону спуститься на нижний этаж и активировать системы безопасности сектора, чтобы обеспечить защиту посадочной площадки и корабля. Внутри комплекса всюду возведены баррикады и видны следы ожесточённой борьбы. Добравшись до пульта управления на 4-м уровне, Гаррисон активирует систему безопасности, однако это пробуждает Чужих и обратно ему приходится пробиваться с боем. Отряд сержанта

Холла, вошедший в КПО со стороны складов, также подвергся нападению, и Гаррисон на бронетранспортёре спешит им навстречу. Встретив солдат, он узнаёт, что сержант Холл была захвачена Чужими, и решает спасти её. По её индивидуальному датчику он находит здание, в котором Чужие устроили Улей, однако Холл уже заражена и погибает на глазах у Гаррисона. Крик новорождённого Чужого пробуждает Улей, и Гаррисону приходится спастись бегством, отбиваясь от толп монстров (поток врагов бесконечен). Добравшись до бронетранспортёра, солдаты возвращаются обратно на посадочную площадку. Один из отрядов («Белая команда») остаётся в КПО охранять площадку, а основные силы десантников направляются в Капсулы для поиска и эвакуации выживших людей. Однако ведущие в ущелье тоннели заблокированы системами безопасности, и кто-то должен пройти к пультам управления по вентиляционным системам. Гаррисон вызывается добровольцем. Пробираясь от пульта к пульта, он открывает путь одному бронетранспортёру, который по возможности прикрывает его огнём пулемётов. Взломав последний пульт, Гаррисон отключает систему безопасности тоннелей, открывая проезд всем транспортёрам, однако это вызывает сбой в работе систем безопасности Капсул.

После того, как морпехи прибывают в Капсулы, Эйзенберг и Рыков сообщают им, что внутри Уля ещё остаются учёные-археологи. Морпехи отправляются их вызволить, но это оказывается уловкой, чтобы избавиться от морпехов. При попытке Гаррисона установить связь между КПО и «Верлоком» ему отключают доступ, а предложившая подключиться с другого терминала

Содержание

Капитан Джон Прайс : Из Туманного Альбиона в Украину.....	2
Фронт дома : искусство выживания.....	4
Легко ли быть сверхчеловеком ?.....	7
Далекая-далекая галактика стала еще ближе !.....	12
Не то чтобы малыш и уж точно не Йода... ..	13
Ужас из глубин космоса и великий охотник... Кто же победит?.....	15
Морская пехота vs Инопланетяне.....	22



Компания «Total Games»

Адрес: Кременчуг, ул. Правобережная, 46

тел. 0675456793

total-games@gmail.com

Сайт: www.totalgames.com