

Prototype — Lurkmore

«My name is Alex Mercer... I am the reason for all of this. They call me the killer, the monster, the terrorist... I'm all of these things. »

— откровения ~~Усамы бен Ладена~~ главного героя.

Prototype (*Промомун, Прататуне, Прототайн, Шпрототайн, Проститун*) — серия консольно-компьютерных игр в **якобы** жанре экшена нового поколения от канадской студии Radical Entertainment. В реале все обернулось многочасовым **У.О.В.А.**-побоищем, особенно во второй части, где Радикалы сделали попытку снабдить сей аттракцион вменяемым сюжетом. Вышло — **как всегда**.

Суть

Приятственно иногда попить кофейку в рабочий перерыв и пострелять пару сотен тушек в каком-нибудь **годном** клёне наследнике zombie shooter'а. Прототип возвел изничтожение полустгнивших супостатов в абсолют, предоставляя нехилое разнообразие их отправки на тот свет и превращая массовый дестрой в краеугольный камень серии. Игра вся из себя **ГТА**-подобная помесь beat'em'all, слэшера с элементами RPG и даже (!) **стелс-экшена**. Главный герой — перекачанный **анаболиками** вирусом мужик в неизменной куртке со светящейся **НЁХ** на спине. В процессе игры мутирует, получая способность отращивать в любой момент гигантские когти, лезвия, **щупальца**, весла и прочие кавайные вещи. Все это сопровождается невозбраным выпиливанием людишек в гигантских количествах. Людишки радостно распадаются на составные части, обильно заляпывая улицы города **кетчупом**, **оторванными конечностями** и **шматами мяса**. У нас имеет широкое хождение в первую очередь как симулятор массового геноцида.

Собственно, технические характеристики:

- Прохождение представляет собой процесс превращения ГГ из начинающего воителя, только и способного на хлипкие удары кулаком, в матерую тварь, выносящую в одиночку целые армии. Из князи в императоры, в общем, ничего сверхъестественного.
- Человеческая жизнь не ставится ни во грош. Максимум, на что способны элитные войска по борьбе с биологической заразой — красиво умереть от рук мутанта (хотя во второй части они научились отвешивать главному герою ответные пиздюли прикладом винтовки). Судьба любого прямоходящего существа в Prototype предрешена — он взорвется **кровавым дождичком**.
- В игре присутствует полная свобода действий. С учетом того, что ГГ бегаёт со скоростью гоночного болида (**и даже по стенам**) и сигает на **100500** метров, ход разрабов более чем предсказуем. В первой части город был застроен картонными коробками, и делать среди них было абсолютно нечего от слова вообще, во второй — коробками пополигональной. Теперь можно послушать **байки горожан** и посмотреть, как бомж копается в мусорном баке.
- Особый цинизм ситуации придает и то, что аптечки в игре бегают на двух — реже на четырех — ногах. Прототип идеального оружия способен в прямом смысле **сожрать** любого врага, тем самым поправив свое здоровье, что и создает **комический эффект**. Попутно мы присваиваем чужие воспоминания и составляем полную картину творящегося в городе **беспредела**. Не ускользает от внимания и факт того, что ассимилирование протекает при помощи вирусных **щупалец**, что, в свою очередь, дает килотонны вдохновения художникам, повернутым на соответствующей тематике.
- Главный герой чаще всего убивает сознательных граждан с таким изощренным садизмом, что **Фредди Крюгер** с грустью скрежещет перчаткой. В лучшем случае — просто пробьет ударом кулака грудную клетку насквозь, в не самом худшем — засунет щупальце в задницу так, что торс перестанет составлять с ногами единое целое и улетит в неведомые дали. Серьезно.
- Пропаганда зловещей корпорации Гентек, призывающей «Сдать родственников на опыты», доставляет.
- Несмотря на творящееся вокруг мракобесие с супермутантами, суперсилами, суперсолдатами и прочим **оружием возмездия**, большинство из них имеет вполне себе реальные основы, как то: **термобарические снаряды**, истребляющие все вокруг с завидной эффективностью, «**Абрамсы**» (во второй части обзавелись отбойниками и кавайными кирдык-миниганами, позволяющими творить на улицах «**Большого Яблока**» **феерическое шоу**), «Апачи» — в общем, все то, что может продать **дядя Сэм** страждущим для борьбы со злобным вирусом. Ясное дело, герой все это добро **использует не по назначению**.



Обложка альфа-версии **какбе** намекает



И вот про это вся игра.

PROTOTYPE 2 Accolades Trailer

Типичное времяпровождение в игре

- ГГ способен перевоплощаться в любое существо своей комплекции — хоть в случайного прохожего, хоть в бомжа, хоть в [зазевавшуюся девицу](#) — достаточно сожрать оригинал. Тем же макаром можно скрытно потреблять солдат, проникать на военные базы (вот вам и весь стелс) и устраивать их обитателям мелкие пакости вроде локального артобстрела. О таких [не совсем естественных](#) вещах как бабуля, отрывающая башню у танка, и говорить не приходится.
- Саундтрек, полный клинического идиотизма и пафоса.
- Ко второй части прилагается совершенно упоротое Radnet-издание, содержащее в своих недрах полноценный набор супермена — и ни одной дополнительной миссии. К парочке бессмысленных скинов, тупых соревнований, роликов о разработке и баловства с гравитацией прилагались: стрельба лазерным лучом из глаз (и не просто так, а с характерным «[пиу-пиу!](#)»), бесконечное планирование, а также неимоверно доставляющая возможность отправить врага в полет богатырским пинком [под вражескую же задницу](#). В целом издание чуть более, чем полностью уныло, однако [пицл схавал](#) и остался доволен.

Ключевые персонажи

- **Алекс Мерсер** — бывший [нерд](#), биолог по призванию, просиравший свое будущее в лабораториях по изучению генома и успешно протестировавший на себе разработки. Сирота, из родственников — только сестра, посему обозлен на все прогрессивное человечество. Умеет практически всё: бегаёт, прыгает, летает, жрет врагов, учится их мудрости, пилотирует военную технику, стреляет почище любого снайпера — универсал, одним словом. Облачен в черную куртку, жилет с капюшоном и рубашку, которую не заправляет принципиально. Немного похож на Роршаха из «Хранителей», но отличается [абсолютной беспощадностью](#) и неприменимостью суперспособностей на пользу обществу. Страдает от аллергии, в чем легко можно убедиться, просто оставив клавиатуру в покое на пару минут. При этом он, как и совы из «Твин Пикса» — не то, чем кажется: *(спойлер: Алекс Мерсер и не Мерсер вовсе, а живое воплощение вируса, взявшее форму и личность своего первого носителя.)* Неудивительно, что благодаря своей отрицательности и харизме (к слову, в первой части она сводилась исключительно к умению красноречиво молчать) Алекс завоевал популярность в [массах](#). [Очень одинок](#) и пребывает в думках о создании лучшего мира [со всеобщим равенством и процветанием](#).



Во второй части переквалифицировался в главного антагониста и ради создания этого самого мира угробил кучу народу исключительно из гуманистических соображений, но случилось [вестимо что](#). Породил своей предположительной смертью нескончаемые [потоки нытья и срачей](#), которые идут по сей день. Фанаты свято верят в его триумфальное возвращение. Кстати, в русской озвучке Алекса озвучивает Артем Кретов, голос телеканала РЕН ТВ. Ничего не напоминает?

- **Джеймс Хеллер** — [афроамериканец](#), бывший сержант морской пехоты [США](#), с [богатым военным прошлым](#) и [тяжёлой судьбой](#), протагонист второй части. [Nuff said](#). Словосочетание «тупой вояка» слишком мягко для сего индивидуума — по уровню [ай-кью](#) приближается к овощу. Жена и дочь (якобы) погибли во время эпидемии, в чем крошка Джим, разумеется, [винит вышеописанного Мерсера](#). Все время ходит с угрюмой рожей и проводит ладонью по лысине, [убежденный скинхэд](#). Переводится на зараженную территорию с желанием [отомстить Алексу и/или погибнуть](#). Хеллер не забывает крыть противников дивной помесью мата и жутких оскорблений (в русской версии эффект утерян, увы), выпиливает всех в пределах досягаемости с завидной креативностью ([ибо способен убить как голыми лезвиями, так и любым подручным предметом](#)). При этом его постная физиономия озверевает и становится довольно кавальной. Периодически доставляет своими шуточками, касающимися в первую очередь гениталий. По способностям самую чуть уступает Алексу, плюс, появился [еще один](#) перк — заваливание любого злодея (а главных в Prototype 2 аж два) простым везением. Использует легальный чит — гигантские [непробиваемые](#) щиты, отражающие ракеты и способные поглотить любой урон, да еще и шипами во фрагов огрызаться. Алсо, Хеллер имеет несовершеннолетнего отпрыска по имени Майя, которую очень любит и всячески опекает, зверски убивая любого, кто косо смотрит на дочь. Фэндом его ненавидит за ассимиляцию Мерсера и стремится уничтожить, [ибо нехуй!](#)



Собственно, сама серия

Предтечи

Год эдак 2005. Вышедшая на голубые экраны картина «[Халк](#)» радует глаз, [продюсеры](#) набивают карманы, а группа канадских бездельников думает, чем бы заняться. Решение приходит неожиданно: сделаем-ка игру по фильму! Низкополигональный зеленый мужлан в фиолетовых труселях носится между коробками, олицетворяющими город, прыгает за версту и выносит танки, которые взрываются от одного его появления. Игруля вышла вполне годной, заработав высокие оценки от критиков и фэнов. После этого разрабам хотелось ещё [большого](#).

Первая часть

И вот наступает 2009 год. Летом тихо, без всяких помпезностей состоялся релиз. Пять сил — когти,

мышечная масса, лезвие, хлыст, кувалды, возможности вроде виденья в темноте, перевоплощение, бег по стенам — чего еще нужно для счастья? Сюжет **особо не блистал**, целиком и полностью состоя из штампов и идеально уместаясь в одно предложение: «**Вирус вырвался на свободу**». Из бездны плохих оценок игру вытащили фонтаны крови, дистиллированное веселье в лице уничтожения всего сущего и разнообразная боевая система из пятидесяти с хуем эпичнейших приемов. И если вторая часть давала почувствовать себя супеггером с первых секунд, то первая поначалу иногда показывала небольшие ростки хардкорности и даже относительной жесткости, а для тупого школика, не освоившего толком боевку — тяжеловатой была вся игра. Не только финальный босс — рядовые охотники заставляли нубов сражаться кирпичами и перепроходить отдельные миссии не раз и не два. Все заканчивается **ядерным взрывом**, а главгерой, вылезая из его центра, отряхнувшись и произнеся **проникновенный** монолог, уходит в неизвестном направлении. Если при прочтении этого абзаца у вас сложилось впечатление, что сие творение — очередная YOWA — вы удивитесь. Это настолько YOWA, что является практически пародией на жанр, хотя разработчики и не подадут вида.

В итоге первая часть окупилась (для подобного проекта 2 миллиона впаренных покупателям дисков — это огого!). Радикалы, почуяв **выгоду**, пошуршали мозгами и занялись созданием сиквела.

Вторая часть

Состоялся анонс продолжения, и фанаты начали в спешном порядке впадать в ахуй. **Негативная реакция общественности** была спровоцирована в первую очередь заменой главного героя на какого-то незнакомого вояку, да еще и Алекса главным плохим делом! И это еще полбеды. Дело в том, что Мерсер во второй части эпопеи превратился в невообразимого, просто **сказочного долбоеба**, совершающего нелогичные поступки, пиздящего ради развлечения людишек и создающего целую армию себе подобных для захвата мира. Графика похорошела и заиграла новыми красками, геймплей не изменился ни на йоту, под нож легла система прокачки — и все ради удобства консольщиков. Сюжет, и раньше-то не особо аховый, окончательно скатился в маразм, стал изобиловать ВНЕЗАПНОСТЯМИ (тут вам и священник, внезапно выясняющий, что Мерсер готовит экстерминатус всей планеты, и т.д., внезапно понимающая, что нигра ей нравится и она его хочет) и **роялями в кустах** (Выжившая вопреки всем законам логики и природы Мая Хеллер — далеко не единственный рояль, тысячами их игра наводнена). А ведь разработчики когда-то гордо надували щеки и заявляли, что только бездушный сухарь не проникнется к персонажам симпатией и сопереживанием, а также что (**цитируя по промту**) «**новый протагонист понравится вам еще больше старого**». Временами сценаристы действительно пытаются нагнать драмы **выпилом персонажей** или демонстрацией их богатого внутреннего (психологического, в контексте игры эта поправка важна) мира — безжалостный и лысый полковник Рукс, который отдает приказы о расстрелах мирного населения по десять раз на дню, передающий привет своей маленькой дочурке, доставляет. Остальные картонки, по ошибке сценаристов названные персонажами, не вызывают ничего кроме гомерического хохота. Зато атмосфера умирающего от **зомби-апокалипсиса** города получилась — пальчики оближешь, со всеми так любимыми пиплом штампами: зловещими экспериментами, шашлыками из человечинки и молоденькими **путанами**. Все это сопровождается вполне себе солдатским юморком («У нее длиннее, чем у меня» — далеко не самая двусмысленная), касающимся расчлененки, ебли с трупами, расизма и других приятных вещей. А уж новоприобретенная сила «**щупальца**» — вообще подлинное признание разработчиков в любви к **хентаю**. Отростки из чистого вируса насиловали всех, до кого могли дотянуться, с неистовостью машины мщения (одна из причин, по которой представительницы прекрасного пола игру потребляют). Присутствует физика упругого тела с возможностью запустить любой объект на тех самых тендрилах в воздух и подвесить его, людей вообще рвет на куски. **Человек-паук** резко меняет ареал своего обитания и остается не у дел. Проект угробили: вышеозначенная причина — народ ни в какую не хотел ебашить полюбившегося персонажа — и неоригинальность увиденного. По-настоящему свежих идей сиквел не предложил, а отдавать кровные за коробочку с негром-убийцей, когда в дисководе еще вертится зеркальный кругляш с практически идентичной первой частью, мало кто захотел. Итог — экономическая несостоятельность проекта и многочисленные увольнения из студии хитрожопой Активижн.

Будущее серии

Будущее у игры пока относительно пессимистичное — разработчик лишь анонсировал тайтл под названием «Incredible project», но вряд ли это как-то связано с вышеописанной серией. Тем не менее, права на серию по-прежнему принадлежат издателю Активижн, и якобы на каком-то там официальном сайте было размещено обнадеживающее послание, глаголящее о скором возобновлении работ и создании новой части, за которую примется явно иной разработчик.

В свободное время

Но все эти безобразия рано или поздно приедаются. Обыватель забывает на пройденную гаму, **мозговитый** начинает искать новые развлечения. Тонкий троллинг электронных человечков подразумевает некую комбинацию ивентов, которые имеют место в геймплее.

- Можно подвесить тендрилами в воздухе около 100500 трупов, заскринить их и слать друзьям дивиться (альтернативы нет, ибо мультиплеер не завезли).
- Хохмы ради можно завалить Мерсера в финале одними кулаками. Да, все настолько просто.
- Можно кинуть солдата с небоскреба, взять ракетницу и подстрелить его в полете.
- Можно уебать танк с ноги. Также можно сбить вертушку зубодробительным апперкотом.

- Можно вообще ничего не делать, а просто бродить по городу, слушая рассказы пушечного мяса.
- Можно сыграть с гидрой (гигантским червяком) в волейбол машиной.
- Можно кидать людей на винт летящего вертолета.
- В отдельных миссиях людей можно [кидать в доменную печь](#).
- Можно рубить винтом вертолета зомби (классика!).
- Можно взять вирусный гранатомет, прийти на военную базу и обратить там в зомби большинство персонала. Оставшиеся солдаты героически обороняются и погибают, а вы ловите лулзы.
- Можно кататься с пригорка на мусорном баке. И попутно отстреливать попавшихся солдат из термобарической ракетницы.
- Можно перевоплотиться в какую-нибудь девушку и гнобить уже ей всех подряд.
- Можно пролететь через весь остров, прыгнув на вертушку с когтями и промахнувшись.
- Можно отправить вертолет в неведомые дали, связав его щупальцами с автомобилем и отпустив.
- Можно использовать людей как общественный транспорт.
- Можно установить биобомбу на базе и свалить. Изумлению военных, разбуженных веселым чавканьем, не будет предела.
- Можно подойти к человеку на крыше и напугать его так, что бедолага, извергая тонны кирпичей, спрыгнет вниз.
- Можно писать бегом по стене огромные надписи вроде «[ХУЙ](#)».
- Можно отрывать у танков и вертолетов ракетницы и пулеметы и использовать их по назначению.
- Можно спасти отчаявшихся самоубийц в Красной зоне (но это уже для извращенцев).
- Можно зачистить всю базу вояк методом стелса.
- Можно играть в футбол оторванной головой суперсолдата.

В интернете

Порожденные мемы

- **Великая куртка Мерсера** — самый распространенный из дальнейшего списка. После выхода игры народ в спешном порядке стал требовать себе деньги на такую курточку, доводя родителей/жен до белого каления. Производители, ясное дело, почуяли профит и стали такие куртки варганить и продавать. Встречаются как экземпляры ручной работы, в деталях повторяющие оригинал, так и совсем богопротивные, с крылышками, отпечатанными на принтере. Отдельное удовольствие составляет идти в данной амуниции по улице: прохожие провожают незнакомца с вызывающим рисунком на спине долгими взглядами. Косплееров (уже с лезвиями, когтями и прочим каваем) в последнее время расплодилось как тараканов.
- **[TAGGAAAAAART!!! YOU'RE SUICIDAL MORON...!](#)** — во время предпоследней миссии ополумевший вояка удирает от протагониста на термобарическом танке, собираясь прорваться к мосту (обстреливается точечным артиллерийским огнем) и свалить из зоны заражения. Мерсер, обнаружив в себе невероятный приступ харизмы (напомним, большую часть игры [молчит](#)), его преследует и вразумляет соответствующей фразой.
- **[DAT MERCER'S ASS](#)** — обтянутый в грубую джинсовую ткань объект [воздыханий](#) всей женской половины фэндомы. К слову, на Девиантарте существует целый «Храм задницы Мерсера».
- **ПРАТАТУПЕ** — русскоязычный недомем, зафорсенный школоподобным пользователем [Вконтакте](#). Изображает упоротого Мерсера с соответствующими [быдлофразами](#) вроде «Прататупе ставт лойс, кароч».
- **Готовимся к жаре** — виной всему [абсурдоперевод](#) первой части, словно вышедший из-под пера классиков Промта. Привел к появлению целой ватаги совершенно упоротых диалогов. Несоответствие окружающей атмосфере безнадеги и всеобщего увядания лишь подогрело аппетит народных масс.
- **[It's raining day!](#)** — обнаружение больших толп народу в первой части всегда было поводом, чтобы включить щит. В этом режиме главный герой несется подобно [боевому зверю известной породы](#), сметая все на своем пути. Людей подбрасывает вверх и [шмякает об асфальт](#).
- **Кондиционер** — якобы имбоватое оружие (в реальности этот безобидный атрибут крыши любого офиса не раз спасал главгероя от вертушек, которые в игре любят налетать пачками и ВНЕЗАПНО), выпиливающее все формы жизни в радиусе метания не хуже, чем мутировавший палец ноги из этого вашего [Фоллаута](#) за номером два. Говорят, даже [Супермен](#) может быть побежден при помощи кондиционера, так-то!
- **Стекло** — если кондиционер является универсальным оружием, то обычное стекло по версии фанатов Прототипа является чуть ли не универсальной защитой, непробиваемой и непреодолимой даже [Б-гом](#). А виной всему игровые механики и следующий из них факт: [главгерой не может в разбивание стекол](#) на небоскребах во время эпичного бега по стенам — оно максимум трескается. По чести говоря, бьющиеся стекла в игре таки есть: в автомобилях (игнорируются фанатами как не подвергающиеся воздействию героя напрямую) и в одной из миссий по обороне от набегающих зомбаков защитного экрана в первой части (после обнуления полосы прочности выплывает надпись

«Миссия провалена», сам момент нарушения целостности не показан).

- **Ты ненастоящий Мерсер** — Prototype породил целую прорву блогов и акков Вконтакте, ведомыми личностями, [воображающих себя Алексами Мерсерами](#) — им-то обычно и адресуется эта фраза. Возникла благодаря одной из фанатских теорий — согласно ей, клоун печального образа, по ошибке названный Мерсером во второй части, является косплеером, злым клоном или ещё бог весть чем. И да, на текущий момент 99,9% из этих блогов в стагнации, остались самые упорные и упоротые.

Порожденные срачи

- Prototype vs. [InFamous](#)

Алекс Мерсер и Коул МакГрат стали лютыми противниками еще до выхода их игр. И хотя адекватные и мыслящие логически пиплы регулярно заявляют, что в этих играх нет ничего общего и что спор смысла не имеет — стоит кинуть на просторах интернетов вышеописанный клич — тут же слетится целая армада школотени и начнет хардкорную дискуссию, приводя одни и те же аргументы. Суперсилы в открытом мире — какая уж там логика? Спасибо, что хоть в плагиате друг друга не обвиняют (хотя Prototype успешно называли «Инфаймоус [с кишками](#)», а InFamous — «Прататупе для консольщиков и электриков». Алсо, чаще всего стоящие по разные стороны баррикад — [личности, первый раз игравшие именно в ту игру, за которую душа болит](#).

- Mercer vs Heller

Еще более несостоятельный срач. Алекс — няшка по всеобщему признанию, но исключения встречаются. Либо это просто тролли, желающие позлить фанатов. И если вышеописанный спор чаще всего идет с применением аргументации, то этот — с угрозами, цитатами нацистов и толстым, **ОЧЕНЬ толстым** троллингом. Удел [нубов](#).

Критика

- Большинство [геймеров младшего возраста](#), воспитанных на проектах с непомерно раздутым бюджетом, справедливо считают игру [Y.O.B.A.](#), какой свет не видывал. Хотя большинство его как раз не видывало и не играло. Аргумент «В Прототипе можно сбить вертолет каратистским ударом ноги» можно заранее выбросить на помойку как смехотворный.
- После выхода второй части большинство фанатов свалило, напоследок громко хлопнув дверью, предварительно пообещав выдернуть разрабам ноги и вставить их туда, где осознается полный смысл слова «rain». Из-за Мерсера, из-за кого же еще. Дальше угроз, козе понятно, дела не пошли.
- [Графон](#) как в первой, так и во второй части для своего времени совсем [не торт](#).
- Суперсолдаты. По уровню **НЕНАВИСТИ** для большинства игроков эти качки со вставленными в позвоночник железными штырями и проводками в мозгу вплотную приближались к шавкам из [Modern Warfare](#). В первой части эти бестии были сильны и злоебучи: они обладали охуительной скоростью, карабкались по стенам как эти ваши ассасины, засекали героя прямо в маскировке и вообще здорово портили настроение. Ах да, еще на уровне сложности «хард» заставляли Алекса принять ислам парой ударов. В общем, анальные боли и разрыв шаблона [ниасилившим](#) боевку, но привыкшим в игре ко своему всесилию, были обеспечены. С одним убером школота ещё кое-как справлялась, осыпая его градом ударов аки Джек Чан и выхватывая пиздюлей от [ответной комбо-атаки](#), но группы из троих таких уродов рвали жопы казуалам только так. Алсо, убер мог запросто схватить гг и приложить его позвоночником о свое колено (полоска здоровья от этого действия, понятное дело, также ополовинивалась). Избежать кары можно было только одним способом — успеть нажать за промежуток времени, стремящийся к нулю, левую (или правую, по усмотрению игры) кнопку мыши. Из-за говнистого интерфейса и слабой реакции школоты как минимум в 50% случаев сделать это можно было только уповая на удачу. Додуматься включить броню и либо пиздить их щупальцем с приличной дистанции и закидывать всяким хламом типа машин (долгий и унылый, но безопасный вариант), либо наносить [несколько быстрых ударов лезвием и перекачываться до получения ответки](#) (папский вариант - после переката успеть долбануть суперсолдата шипами из земли, которые очень удобно объединены с когтями, к тому же единственная вещь, способная пробить блок любого врага больше обычного человека) ЦА игры так и не смогло. После чего отправилось ныть в интернет о якобы «непобедимых» суперсолдатах, из-за чего последних во второй части занерфили в говно, превратив в очередное унылое мясо. Тем не менее, для тру-фанатов уберы остались няшками и любимцами, кошерно хрипящими ругательства сквозь банки противогаса. Только светятся они теперь словно новогодняя елка, как и большинство противников в сиквеле. Видимо, для того, чтобы Хеллер видел, что у него там на обед.
- Сюжет. Он весьма незамысловат, что в целом характерно для игр подобного жанра. Ситуацию усугубил основной способ его подачи — через воспоминания специальных неписей. В теории затея неплоха — игрок сам по кусочкам собирает всю историю, что дольше поддерживает интерес к игре. На практике же если игрок не нафармит пару сотен появляющихся в рандомных местах меченых болванчиков, он увидит только короткие брифинги перед миссиями вместо нормальных катсцен и краткое содержание вместо сюжета, выполненное в лучших традициях «Колобка»: выполнить пару заданий у одного персонажа — перейти к следующему, смыть, повторить.
- Как ни странно, геймплей. Большинство способностей и приемов игрок пользуется только несколько раз, просто чтобы хоть как-то развлечься, после чего напрочь о них забывает, ибо

достойного применения им разрабы не придумали. Где-то к середине игры даже распоследний казуальщик успевает наиграться практически со всеми фичами. После этого делать в игре нечего, остается только проходить унылые и однообразные сюжетные миссии, что в сочетании с вышеописанными [особенностями сюжета](#) сильно портит общее впечатление.

- ИИ феноменально туп. Враги способны исключительно на нестройное набигание. Интеллект же прохожих никакой даже по меркам ГТА-образных песочниц. Простые гражданские реагируют на абсолютно любое событие одинаково — они бегут. Достаточно напугать одного лемминга, как кругом начинается паника — едва завидев его остальные также бросаются в бегство. Направление бега случайное, неписи будут бежать от протагониста, к протагонисту, в стену, под танки, падать с обрывов. С одной стороны, благодаря этому (и графону) игра идет на весьма средних компах, с другой — атмосфера теряется, и вскоре даже кровавое убийство в стиле фаталити из МК вызывает не больше эмоций, чем потребление аптечки.

Фэндом

Фэндом у Прототипа [небольшой, но гордый](#). Образы персонажей фанам нравятся до умопомрачения, но... славянских художников раз-два и обчелся, в этом легко убедиться, зайдя на Девиантарт и не только. В понятие «фанат» обычно включают:

- **Умение запилить эпичнейший пейринг.** Как сообщалось ранее, Мерсер — тот еще одиночка. Да и вариантов у него не так уж много, потому что местные женские персонажи... в общем они есть, иногда двигаются и издают звуки. Ситуацию надо исправлять! Он-то больше всего и страдает: его пейрингуют со всеми подряд, даже с самим-собой-вирусом. С кем только ему не приходилось миловаться: и с [Ларами Крофтами](#), и с [Сарами Керриганами](#), и с [Янусами Просперами \(Элис\)](#), даже женской версии командора [Шепарда](#) досталось. А так как обыватели Девиантарта — те еще извращенцы, парочки получаются не вполне традиционные. Проблеме взаимоотношений Алекса и [Дезмонда](#) посвящено 99% создаваемого артыстами контента. Самое интересное, что [пидорасней](#) назвать все это добро язык не поворачивается: все-таки Мерсер способен менять пол (да что там пол!) за доли секунды.
- **Создание фанперсов на коленке.** Мерсера и его развитых, а также Джеймса фанатам, очевидно, не хватает, и они рисуют своих, с каваем и миниганами. В преобладающем большинстве случаев фанатский персонаж воплощает [образ автора, только с лезвиями](#), чаще всего они [никому не известны и не интересны](#) и придуманы для [пейринга с Алексом](#). Пригодны лишь для того же мусоросжигателя, в который Джеймс отправлял страждущих.
- **Объяснение вселенной игры с точки зрения реального мира.** Прототип — вселенная научнофантастическая, являющая собой сборную солянку из многих произведений про зомби и зловещие вирусы. Черт, да тот же Веном из Ultimate Spider-man прыгал через весь город, ломал асфальт под ногами и ассимилировал людей аж за четыре года до сабжа! А посему так довольно интересно наблюдать за фанатиками, [пытающимися объяснить ляпы и особенности сюжета серии](#), призвав на помощь всю доступную логику и рациональность. Обсуждение того, каким образом Мерсер ставит раком законы сохранения массы и импульса, а также особенностей вирусного хайвмайнда и образа мышления местных слабоумных вояк, ведётся и по сей день.

Алсо

- В свое время Мерсер со своим бритоголовым коллегой успел засветиться в доставляющем мульте Zero Punctuation. За подробностями и прочей спискотой [сюда](#).
- Не раз и не два в интернетах было подмечено, что некоторые зараженные девушки чрезвычайно напоминают мутантов из Bioshock'a второго. Таким образом, радикалы были уличены в [невозбранном](#) плагиате. Кому-то пришло в голову, что это Элизабет, оказавшая вместо Парижа в Нью-Йорке — и понеслось.
- Существуют аж два комикса на тему. Первый повествует ([рисовка](#) классическая) о приключениях копов в зараженном городе, второй (рисовка играет красками и богопротивна) — о становлении Мерсера как злодея.
- В ранних артах второй части Алекс появлялся убежденным сединами с лицом а-ля [Данте](#). Народ срал кирпичами, представляя, [во что это может обернуться](#).
- Некоторое время поступала информация, что в производстве находится фильм под названием «Прототип». И хотя повествовал он о побеге экспериментального человекоподобного робота, фанаты до последнего надеялись, что он О СОКРОВЕННОМ. Обернулось все дичайшим фейком — некто Марсело Гриона в своеобразной манере потроллил заинтересованных лиц, не скупившись на рекламу и создание довольно приличного трейлера.
- Существует также качественная, но совершенно упоротая короткометражка, с невообразимым сюжетом о плюшевом медвежонке и попытке Алекса его купить для своего племяша.

- Несмотря на заверения разработчиков в том, что *(спойлер: Мерсер убил свою девушку-предательницу, подкараулив ее в лифте, фанатё старательно делает вид, что он ее пощадил и занялся непристойным)*.

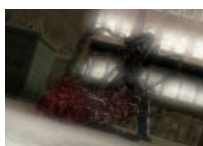
Галерея



Основная разница

Сам процесс истребления

Тентакли такие тентакли



[Go back to Japan!](#)

Этого вы не увидите в игре

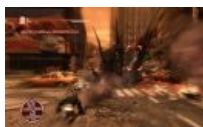
Справедливость торжествует...



...а Мерсер демотивирует.

Звериная жестокость в Prototype 2

Беги, Хеллер, беги



Кавай и еще раз кавай.

Фап-фап-фап

Такие дела



[Пони-Мерсер](#)

[Amazing horse](#)

Видео

Ссылки

- [🚧 Сабж-группа](#)
- [Педипротокиция](#)
- [Всевозможные блоги, посвященные Мерсеру](#)



Игры

1C 3dfx A challenger appears Action 52 Aion Alignment All your base are belong to us
Angry Birds Angry Video Game Nerd Another World Arcanum Assassin's Creed Baldur's Gate
Barrens chat BASKA Battletoads Beat 'em up BioWare Bitches and whores Blizzard Blood
Brick Game Bridget Carmageddon Chris-chan Civilization Combats.ru Command & Conquer
Company of Heroes 2 Contra Copyright Corovaneer Online Counter-Strike Crimsonland Crysia
Daggerfall Dance Dance Revolution Dangerous Dave Dark Souls Dead Space Demonophobia
Denuvo Deus Ex Diablo Did he drop any good loot? Digger Disciples
Doki Doki Literature Club! Doom DOOM: Repercussions of Evil Dopefish DotA Dreamcast
Duke Nukem 3D Dune 2 Dungeon Keeper Dungeons and Dragons Dwarf Fortress Earthworm Jim
Elasto Mania Elite EVE Online Everquest 2 F-19 Falcon Punch Fallout Fate/stay night
Five Nights at Freddy's Flashback FPS GAME OVER Game.exe GameDev.ru GamerSuper
Garry's Mod Giant Enemy Crab GoHa.Ru Gothic Granado Espada Grand Theft Auto
Guilty Gear Guitar Hero Half-Life Half-life.ru Heroes of Might and Magic Hit-and-run Hitman
HL Boom Homeworld I.M. Meen Ice-Pick Lodge IDDQD Immolate Improved!
It's dangerous to go alone! Take this. Itpedia Jagged Alliance Kantai Collection Katawa Shoujo
Kerbal Space Program Killer Instinct

ae:Prototype urban:Prototype tv:Prototype en.w:Prototype (video game) w:Prototype (игра)