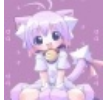


Mafia — Lurkmore



НЯ!

Эта статья полна любви и обожания.
Возможно, стоит добавить [ещё больше?](#)

Эта статья о компьютерной игре; об итальянской и прочей организованной преступности IRL см. [Мафия](#) и о карточной игре. Про другие значения см. [Мафия](#) (карточная игра).

Mafia — игровая франшиза, разработанная чешской студией Illusion Softworks (ныне 2K Czech), вышедшая в 2002 году. Игра представляет собой вариацию симулятора жизни в стиле [Grand Theft Auto](#), но с гораздо более узкоспециализированным сеттингом и атмосферой, а также действительно проработанным и интересным сюжетом. Кардинальным же отличием является время действия игры — она происходит в недалёком прошлом, а именно в 30-60-х годах XX века.

Mafia: The City of Lost Heaven



«Запомните: мир движется не законами. Мир движется людьми.»

Суть

Действие игры происходит в Соединённых Штатах, в выдуманном Городе Потерянного Рая, во времена [сухого закона](#), с 1930 по 1938 год. Игровой мир сделан на основе тех суровых времён, когда развлечения в виде потребления [алкогольных напитков](#) и [проституток](#) были запрещены, а доступ к этим ништякам могли получить лишь преступники, крупные группировки которых назывались мафией, и которые, в отличии от иного быдловатого сброда, имели собственную иерархию. Сюжет являет собой повесть главного героя Томми Анджело — бывшего [таксиста](#), [случайно](#) попавшего в Мафию, и познавшего [смысл жизни](#) и [работу системы](#). Совокупность всех этих вещей сама по себе намекает, но это ещё не всё.

[Слезы Олдфага - Mafia. Игра-катарсис \(Mafia: City of Lost Heaven\)](#)
Ностальгический обзор

Есть очень много аспектов, в которых старая добрая Mafia смогла догнать и перегнать большинство из частей Grand Theft Auto. Отлично сделан искусственный интеллект, организованное дорожное движение, использование поворотников, преследователи, пытающиеся подрезать и прижать игрока, хороший, годный [СОРМ](#) и многое другое. Однако присутствует и чрезмерный реализм, нередко ставившийся игре в плюс/минус — например, анальное ограничение скорости в 40 миль/час, превышение которой даже ходячие копы фиксируют безо всяких радаров с точностью до нанометра в час. Но всё-таки главный вин игры — действительно невероятная атмосфера, прекрасный саундтрек (от одного только [Джанго Рейнхардта](#) большинство игроков приходило в страшный восторг) и, пусть и банальный, но драматичный и достаточно интересный сюжет. Разговоры, сценки, «левые» события, детали интерьера и прочее очень способствуют погружению в игру.

В «Мафии» большое внимание разработчиков уделялось не столько самой графике и визуальным эффектам, сколько деталям — именно это заслужило большое уважение у пекарей и гиков. Хорошо была проработана отдача оружия в виде анимации, ровно как и качки ствола. Стрелять из него надо либо одиночными, либо стрелять, как и положено любому мафиози, если лютый враг стоит от вас в пяти метрах — то есть шмалять от пуза веером. Кстати, все винтовки, ружья и автомат герои держат от пуза стоя и только присев православно целятся с плеча. Пистолеты крупного калибра — это и вовсе карманные гаубицы. Таскать вагоны и тележки гранат, больше 9000 патронов к пистолетам и ПП никто не даст — максимум для M1911 — 7/35, для Томми — 50/200 и т. д.



Главные герои

Магазины выбрасываются вместе с патронами, то есть если перезарядить M1911, в котором осталось четыре патрона, ГГ просто выбросит магазин с этими патронами на радость детишкам. Патроны можно собрать с убитых врагов, но они запросто могут у последних кончиться. С собой можно носить ограниченное количество оружия. Оружие не сохраняется, его выдаёт Винченцо в начале миссии. В игре насчитывается более 10 видов оружия — от бейсбольной биты до пистолета-пулемёта [Томпсона](#) и снайперской винтовки [Мосина](#).

По дорогам ездят настоящие автомобили, а не унылые пластиковые модельки, коими до сих пор кишат многие автосимуляторы. [Шушпанцер](#) весом в тонну и мощностью 30 лошадей ведёт себя на дороге именно так, как ему и положено, а не как [НЛО](#), игнорирующее [инерцию и гравитацию](#). Просто доставляет удовольствие. Особенно когда у ценителя есть руль, педали и КПП — то вообще вин. Бензин в игре может закончиться — для миссий и поездок его хватит, но если прострелят бензобак — всё, кина не будет, топливо просто вытечет (но во время миссий стрелка просто опустится в красную зону, и можно продолжать движение). Есть даже счётчик километража. В игре присутствует более 50 видов автомобилей — от легковушек и грузовиков до лимузинов и гоночных машин. В отличие от нереалистичной и упрощённой системы со звёздочками, как в *Grand Theft Auto*, в Мафии за столкновение с копами могли арестовать, а от двух звёзд просто так было уже не уйти — нужно было подбирать специальный бонус либо ехать в перекраску.

В Мафии же есть три вида реакции полиции на нарушение — штраф, арест или стрельба на поражение, а также всеобщий розыск, к которому подключаются все копы в городе. Притом, розыск организуется также вполне реально, а не телепатически — можно увидеть как полицейский подбежит к ближайшей будке и будет звонить, и только после этого появится красная полоса «WANTED». Размер наказания зависит от тяжести преступления. Например, штраф выписывают за превышение скорости, проезд на красный свет и небольшую аварию, а вот за крупное ДТП или ношение оружия будут арестовывать. Ещё одно отличие заключается в том, что от любого типа преследования можно избавиться, просто отсидевшись в тихом месте. Ну, и самое интересное: если заехать в переулок, где никого нет и вылезти из машины, то полиция не будет вас ловить — они ищут засветившийся автомобиль. Соответственно, от преследования можно скрыться, тихо сменив колеса. Или топя пешком куда надо и не привлекая внимания. Или уехать на метро. Каждая миссия по-своему интересна и продуманна, двух похожих просто нет.

Даже несмотря на то, что изначально игра вышла только на PC, поддержка геймпадов здесь на таком высоком уровне, над коим в современной индустрии никто бы не стал запариваться. Более того, большая часть игры на геймпаде проходит даже более удобно, чем на клавиатуре (не считая моментов со стрельбой). Так, если покатушки по городу длиною в час на клавиатуре люто невыносимы, то на геймпаде можно откинуться в кресле и спокойно заниматься в это время своими делами, не обращая внимания на игру.

Ну и напоследок, нельзя не упомянуть героев игры — они хорошо прописаны и сделаны не из картона. Что ГГ, что глава мафиозного дома Сальери, кой ведёт себя как пожилой и мудрый бизнесмен, что Детектив Норман — честный коп, который взял на себя геморрой по выслушиванию соплей бывшего гангстера дома Сальери Томми Анджело. А всего их десяток, и при игровом процессе можно по достоинству насладиться работой сценаристов.

Всех этих фишек могло бы быть ещё больше, если бы разработчикам не пришлось бы их вырезать по самым разным причинам — движок не позволяет, игровой процесс не сбалансирован, и так далее. Так как игра начинала заливаться аж в 1999 году, когда из конкурентов у неё была только самая первая двухмерная ГТА, а к моменту выхода полностью трёхмерной GTA3 она всё ещё находилась в разработке, разработчики попросту решили порезать различные дополнительные фишки и выпустить то что есть. Фишек оказалось немало, к примеру:

- Вызов такси при помощи свиста. Свист в игре стал нужен лишь один раз — когда надо побликовать под окном у Поли, а игрок без машины.
- С десятков миссий и подмиссий — остались лишь небольшие огрызки в игровых файлах, например, в 16 миссии можно вместо погони за Морелло отправиться в Оукхилл и там найти его виллу, которая будет открыта и частично даже доступна для прогулки по ней.
- Мультиплеер — предусматривались как гонки по сеточке с посонами, так и обычное мясо, но не судьба. Гоночки возвращены модами.
- Бокс с ботами — сохранился лишь загрузочник и модели персонажей в боксёрских трусах. Возвращено модами.
- Плюс ко всему прочему облик персонажей и сюжет неоднократно менялся, поэтому в архивах игры остались такие вещи как молодой Сальери или старый Сэм.
- Лодка, которая неоднократно показана и в роликах и в самой игре — выполняет роль унылой



В [Fallout](#) тоже можно приобщиться к мафии

декорации. Возвращено модами.

- И ещё куча всяких мелочей вроде танка, мотоциклов и т. д. Танк и мотоцикл есть в файлах.

Всё это вместе, а также нулевая связь с разработчиками и невозможность проверить пиздит ли очередной оратор или таки говорит правду, давала троллям сотни еды.

Троллинг

Троллинг, основанный на обмане путём «Секретного контента» уже не приносит еды, ибо игра вышла чёрт знает когда, ибо мудаков не в пример меньше. Кое-где даже пытаются сделать что-то вроде музея фейков.

На счёт этого прикола я не уверен у меня не получилось!!! Производите в гонке без правил!

I. Берите тачку «Volt» (любой). II. Езжайте прямо к Сальери, потом к Ральфу, затем к Лукасу, к Жёлтому Питу и наконец к Саре. III. Пойдите около её дома минуты три, она передаст полицейским по радиации, что Том хочет работать полицейским. Полицейский скажет «ОК». IV. Езжайте к первому попавшемуся полицейскому, поговорите с ним, пристрелите его! V. Скиньте «хвост» за 2 минуты! VI. Ещё раз подъедьте к Саре и постоит у дома минуту. VII. Отправляйтесь к кораблю, который был в миссии «С днём рождения!» (его там не будет). VIII. Повернитесь налево и пробегите 100 метров. IX. Подождите 15 минут.

X. Наслаждайтесь видом секса в порту. Сара с Луиджи будет заниматься сексом 25 минут!!!

Необходимо ровно в 12 часов ночи в ясную погоду прыгнуть с середины моста Джулиани, глядя при этом строго на северо-запад.

Если в это время справа от вас пролетают 23 голубя, значит, направление прыжка выбрано правильно. В это время под вами окажется пароход из миссии, в которой на нём надо было убить советника во время произнесения им речи. После приземления на пароход, необходимо пробраться на самую верхнюю палубу в каюту, где в основной игре находился советник, и с его скелета снять ключ от гаража в рабочем квартале, недалеко от выезда из города, в гараже и находится заветный мотоцикл. После возвращения на берег не надо торопиться и ехать к гаражу, необходимо дождаться утра и на грузовой машине добраться до гаража, если вы выждали необходимое время, то гараж на карте будет подсвечен и вы поймёте куда именно ехать. Самый главный подвох в прохождении этой миссии в том, что даже не все разработчики знают о наличии этой миссии в игре, и действовать необходимо только в том порядке, что описан выше, то есть если вы насчитали не 23, а всего 22 голубя, то придётся начинать всё сначала. Но ради такого мотоцикла стоит постараться.

Я долга парился.

Отдельно стоит выделить казино. В своё время тролли-мафиози наедались до отвала, предлагая пробежать по периметру всей карты пешком 10 раз, запустить [патч](#) для его открытия или отсосать у [charactername](#).

Легко заработать деньги: Сделайте ставку — отрицательное число в казино, чтобы получать деньги каждый раз, когда вы проигрываете.

А ноги у казино растут со статьи в Навигаторе Игрового Мира, в котором в разделах о читах как раз и была указана отрицательная ставка. Только вот имелась ввиду не эта Мафия, а другая, ажно для Commodore 64, но по ошибке казино было причислено к сабжу. К следующему номеру редакция заметила свой фейл и написала опровержение, но всем было уже похуй, поэтому начался поиск казино. А «Игромания» же не только спиздила этот «чит», но ещё и впихнула невнятный скриншот какого-то мода к «мафии». Масла в огонь подлил фейковый скрин «казино», который вбросили в сеть ради лулзов сами разработчики. И даже сейчас, спустя десять лет после релиза игры, некоторые абсолютно искренне верят в его существование.

Интересности

- Город Lost Heaven по сути является эдакой солянкой из известных памятников архитектуры. Карта города напоминает карту Нью-Йорка, на Центральном острове находится небоскреб «Утюг», который реально стоит в Нью-Йорке, церковь скопипизжена с такой же точно, только стоящей в чешском городе Брно, классический американский мост и так далее...
- Практически все автомобили в игре реальные, только разработчикам пришлось изменить оригинальные названия на липовые, дабы избежать потенциальных разбирательств в связи с авторскими правами на названия и пр.

- При этом, модели авто каждой вымышленной марки соответствует ассортименту отдельно взятой реально существовавшей в 30-е фирмы. Например, Lassiter Appolon соответствует хоть и созданной вручную в одном экземпляре, а всё же проходящей IRL под маркой «Кадиллак» машине.
- Можно принять участие в гонках на хотродах и прочих чудных машинках, вроде инопланетного «Мутагена», или брутального броневика. Но это только после прохождения всей игры и дополнительной «Большой прогулки», в которой за выполнение каждого задания дают свой «прокачанный» автомобиль (в том числе и в «прогулку» обычную).
- 6-ая миссия — задание «победить в гонке на болидах 32-го года» — прославилось НЕПРОХОДИМОСТЬЮ. Многие покупали руль, пытаясь её пройти, а кто-то... находил способ срезать (на фоне названия — «Честная игра» — чистерский объезд по закрытой части трассы весьма доставлял) и пользовался им. На самом деле миссия проходима, и 99% - просто криворукие "водилы привееееет". Впоследствии Mafia обзавелась выбором режима сложности (но даже «Эксперт» не так сложен, как было в 2002-м).
- На Mafia, как и на GTA, можно установить множество модов. В отличие от GTA не требуется дополнительных программ, чтобы установить на машину любой номерной знак, а на автобус любую табличку с маршрутом и сделать на борту надпись (Всё это делается в Paint-e).
- (спойлер: В конце первой "Мафии" главного героя убивают,) поэтому в новой части ГГ новый и похож по одежде на молодого Марлона Брандо.
- Некоторые музыкальные композиции исполнены знаменитым Пражским оркестром.
- В игре масса доставляющих приколов типа возможности нажраться в хлам на корабле в миссии «С днём рождения!» или возможности использовать собачью голову в качестве боксёрской перчатки.
- Новая часть «Мафии» разрабатывалась чешской студией 2K Czech, первая разрабатывалась Illusion Softworks, которая, кстати, хоть и вошла в первую, но все же не полным составом.
- Имеется торговец бухлом Уильям «Билл» Гейтс. Тонкий лулз: у Билла «Мелкомягкого» Гейтса и отец, и дед Гейтсы были Биллами. Толстый лулз: по сценарию Уильям спиздил пикап бухла у Морелло и выдал его Сальери за «самодельный кентуккийский самогонче». OSHE TOLSTO: (спойлер: Gates DIES, причём почему-то застрелен в голову из дробовика со ста метров "пулей".)
- Почти вся музыка в «Мафии» одолжена у Джанго Рендхарта, несмотря на потерю двух пальцев руки, сумевшего создать кучу композиций, какие только ему удавалось славать с тремя пальцами вместо пятерых. После выхода игры случился кописрач: кто-то пролоббировал увеличение срока действия «интеллектуальной собственности» до аж 70 лет со дня смерти автора, из-за чего «Мафию» после срача решили вообще не продавать, чем продавать без саундтрека.
- Интересно, что даже если отбросить чешский ost для перестрелок, таки одна композиция, которая не пришла из 30-х, а была написана аж в 1999-м году, есть. И зовётся она La Verdine, и написана она группой с цыганским названием Lachto Drom. ИЧСХ, некоему Тоби «Радиация» Фоксу угораздило содрать лейтмотив именно с этой мелодии.

Dj l'Alien - Latcho Drum (La Verdine/Latcho Drom remix HIP HOP).avi
Ремикс "La Verdine"

Ремейк

Поскольку в конце **десятих** задалась тенденция делать разной **степени паршивости** **ремейки** и **ремастеры** известных игр, вышедших 10-20 лет назад, издатель 2K Games решил заявить о входе графона в сделку и пошел по стопам Carcom и Square Enix, заявив о выпуске Mafia: Definitive Edition. Релиз состоялся 25 сентября 2020. Перед выходом уже появился тревожный звоночек — дело было поручено разработчикам из Hangar 13, сделавшим весьма посредственную третью часть, и вдобавок ремейк сделан на её движке.

Вышедший за месяц до релиза показ геймплея ясно показал, что прямо в первые минуты начнётся голливудщина, а от дефинитива сильно отдаёт третьей Мафией:

- Уже в первой миссии вместо одного автомобиля за Томми увяжется намного больше машин, и на мосту появится сразу три, которые надо протаранить а-ля копов в NFS: Most Wanted, а погоня закончится лишь после прыжка через разведённый мост;
- Во второй двое людей Морелло не вломятся в бар и там сгинут, а посрут у бара с местными и уйдут прочь при виде дробовика...
 - ... да и шпана тоже на предьяву Томми "да вы хоть знаете, кто я?" ответят "ага, твоего Сальери со дня на день спишут со счетов".
- Сальери скажет да (!) на **просьбу бывшего таксиста, которого он нихрена не знает**, дать отомстить за себя и за его тачку (вы что серьёзно?!),
 - Самое главное — хотя нет, погодите, La Verdine всё же вернули.
- В той самой миссии с гонкой будет 3 круга вместо 5;
 - Зато добавлены поздравляшки.
- Поли (с уродским лицом, лол, за которое Томми разок назовёт его chimp, шимпанзешкой) сразу станет доверять Томми (в отличие от оригинала), да и вообще многие основные персонажи вызывают сильную антипатию.
- Уильям Гейтс не дайс, а виски в Кентукки и взаправду делает его отец. Спасибо, что обошлись без словечка moonshine.
- Нет оригинальной компоновки "ружжо в запасе + ружжо в руках + пара пистолетов в карманах"

теперь нельзя носить с собой сразу автомат и винтовку (что было незаменимой комбинацией в доках), и с патронами творится лютый напруг (оружие убитых любит исчезать).

- Погоня за Морелло-младшим сжата в 1 заход (мина под машину >>> рывок к ресторану @ добавлена перестрелка >>> погоня через город до доков)
- Вынос советника на корабле превращён в перестрелку. ИЧСХ, вроде даётся годная тактика "пальнуть под шумок", но нет, по щучьему велению на Томми таки набигают с полдюжины охранников.

По самой игре: подтянули мелочи ("голливудщина" сюжета *оригинала* таки ВНЕЗАПНО встала на место логических косяков вроде "ну бриллианты спёрли с сигарами, разве от такого на босса обижаются?"), добавлен бэк "кандидату-бордельщику" (того, в кого стреляют из мосинки) и ВНЕЗАПНО завезли сравнимое с оригиналом управление авто.

- Лулзов ради можно купить версию игры с "Самсоном" Линкольна из третьей части в гараже 30-х (тачанка всё такое же *заносчивое* барахло).

В steam за первую неделю игру купили ~ 233К геймеров. Чтобы понять сколько это щекелей, умножьте эту цифру на стоимость игры \$39,99. Стоит учитывать что помимо «магазинчика Габена» игра вышла еще и в «магазинчике Галёнкина EGS», к тому же и на консолях продажи определенно всегда выше.

Mafia II

Действие разворачивается в Клон-Сити Эмпайр Бэй, в период 1943—1951 годов. Если быть точным, то только в 43-ом, 45-ом и 51-ом годах. Но вот незадача — музыка, мода, автомобили представленные в игре не соответствуют своей эпохе, и взяты из недалёкого будущего. По радио играют треки середины пятидесятых, начала шестидесятых, по улицам в 1951 году ездят прототипы автомобилей конца 50-ых годов. Более того, по радио 1951-го можно услышать обсуждение выборов с участием кандидата Эйзенхауера, которые состоялись совсем не в 1951-м, а в 1953. Даже представленный в игре журнал [Playboy](#), постеры из которого хитро запрятаны по всей игре, первый раз был издан в 1953 году. Вероятно журнал был впилен в целях рекламы, дабы разработчики могли собрать как можно больше профита.

К выходу игры, естественно, прикрепили DLC с костюмами и автомобилями, а также три довольно крупных, но одинаковых аркадных дополнения — *The Betrayal of Jimmy* и *Jimmy's Vendetta*, с неким подобием Брюса Уиллиса в главной роли, и *Joe Adventures*, где надо играть за [друга](#) главного героя Mafia II. DLC восстанавливают некоторую часть вырезанного контента. Они не добавляют расширения игрового мира (за исключением некоторых новых локаций) и добавления новых возможностей, но зато можно ещё пофапать на скины и авто.

Троллинг

Поскольку разработчики вырезали из игры целую кучу плюшек, вроде покупки собственной недвижимости или целых трёх концовок, то троллинг можно производить также, как и в случае с оригинальной игрой.

Также можно применить троллинг по отношению к школоло, которые брызгая слюнями накидываются на всякого, кто оценит игру хоть чуточку меньше, чем на одиннадцать из десяти. Аналогично с троллингом олдфагов, которые ненавидят Mafia II всем сердцем, или опять же школоло, маскирующихся под них. Как правило, вторая группа ещё более многочисленна, и её особи обитают даже [на этом сайте](#), но кошернее их искать на [Playground](#). Там даже разразился срач по поводу [присутствия в игре Титаника](#).

Мнение игрожура

Основная статья: [Игромания#Игромания, школото и Mafia II](#)

Мнение других игровых изданий (список любезно позаимствован с Википедии)

- ComputerAndVideogames.com (USA) — 8/10
- Destructoid.com (USA) — 7,5/10
- Eurogamer.cz (CZ) — 9/10

- Eurogamer.fr (FR) — 10/10
- Eurogamer.it (IT) — 8/10
- EVERYEYE.it (IT) — 9/10
- G4TV.com (USA) — 4/5
- Gameinformer (USA) — 9/10
- Game Kings (Power Unlimited) (NL) — 10/10
- Gameplanet.co.nz (NZ) — 8,5/10
- Gameplay (DK) — 9/10
- GamePro (GER) — 85%
- GamePro.com (USA) — 3,5/5
- Gamereactor (GER) — 9/10
- Gamereactor (FIN) — 9/10
- Gamereactor (SWE) — 9/10
- GamersGlobal.de (GER) — 9/10
- Gamesurf.it (IT) — 9/10
- Games.On.Net (USA) — 5/5
- GamesMaster (UK) — 84%
- Gamespot.com (USA) — 8,5/10
- GameStar (GER) — 85%
- Games Aktuell (GER) — 88%
- GamesVillage.it (IT) — 9,2/10
- Gameswelt.de (GER) — 84%
- Gamona.de (GER) — 85%
- GiantBomb.com (USA) — 3/5
- gladriel.com (USA) — 8,8/10
- GMC Magazine (IT) — 9/10
- HardGame2.com (ESP) — 10/10
- IGN (AU) — 8/10
- IGN (USA) — 7/10
- Joystiq.com (USA) — 3,5/5
- LEVEL (CZ) — 7/10
- MeriStation.com (ESP) — 8,5/10
- Multiplayer.it (IT) — 9/10
- Official PlayStation Magazine (UK) — 7/10
- Official Xbox Magazine (AU) — 8/10
- Official Xbox Magazine (IT) — 9,5/10
- Official Xbox Magazine (UK) — 7/10
- Onet.pl (PL) — 9,5/10
- Palgn.com.au (AU) — 8,5/10
- Eurogamer.net (UK) — 4/10
- PC Games (GER) — 85%
- PC Zone (UK) — 80%
- PlanetXbox360.com (USA) — 9,3/10
- PLAY (PL) — 97%
- playi (GER) — 85%
- Play3.de (GER) — 7,5/10
- Playmania (ESP) — 90%
- PS3M (GER) — 8,7/10
- SpazioGames.it (IT) — 8,4/10
- Stuff.co.nz (NZ) — 8/10
- TMRZoo.com (USA) — 4/5
- Vandal.net (ESP) — 9/10
- VGRevolution.com (USA) — 7,6/10
- Worthplaying.com (USA) — 8,3/10
- WP.pl (PL) — 9/10

Больше всего лулзов доставляет оценка Еврогеймера, аж 4 из 10! Но стоит заметить, первую часть они оценили так же, из чего следует вывод, что там сидят либо толстые тролли, либо полные ебланы. Также ведро помоев выбросил [Великий грабитель корованов](#) в своей [рецензии](#).

А что же в итоге?

На момент выхода второй Мафии, в 2010-м году, её не поливал каловыми массами только ленивый — ведь, по сути, вторая часть задумывалась как преемник легендарной игры и произвела громкую премьеру, но на деле же в большей части аспектов она оказалась дежурным сиквелом со всеми вытекающими последствиями. Случилось так не только из-за платных DLC, пиара с целью срубить капусты и тому подобное.



Кто такой черт его дери 4 чувак?

Кто такой черт его дери 4 чувак?



Угадай-кого-ответ

Угадай-кого-ответ



[Crazy Collection с Ильей Мэддисоном и Виктором Зуевым: Mafia 2](#)

Мэддисон с Зуевым ностальгируют по второй мафии

[Mafia II in Slow Motion 2 : "Porcelain"](#)

Минздрав: Видео опасно для здоровья сонибоев, но благоприятно для остальных

<https://www.youtube.com/watch?v=7n0vBK0W124>

Про сабж — с 4:30

Как уже было сказано, первая часть разрабатывалась во времена, когда ещё никто даже близко не слышал про казуальное кинцо (FMV не в счёт), поэтому смотрелась свежо и интересно. Посему единственное, что безупречно получилось у разработчиков — передать атмосферу американского мегаполиса (пусть даже не той эпохи, что изображена). В игре всё-таки есть винrarные саундтреки, хоть и с убанскими незапоминающимися персонажами, но относительно годный сюжет (украл, выпил, в тюрьму/долги/могилу и как не крутись — везде жопа), современная по тем временам графика, не самый плохой сеттинг, доставляющая лулзы разрушаемость, грамотные кат-сцены... и, собственно, всё. Если рассматривать мафию как независимое кинцо, то это очень даже неплохая игра. Проблема лишь в том, что с этого ракурса игру никто не рассмотрел. Олдфаги увидели лишь боевик в стиле а-ля [Шварценеггер](#), ещё больше унылых заданий «езжай домой», регенерацию, укрытия, и, наконец, пули, летящие из камеры, а не из ствола. Школотень же, хоть и строит из себя «ценителей всея индустрии», на деле не обратила внимания ни на саундтреки, ни на атмосферу, а лишь подрочила на тачечки, графончег и концовочку.

Казалось бы, все полимеры просраны, и Mafia II безнадежно забыта, но нет: внезапно, оценка игре, которая равнялась дну сразу после её выхода, стала со временем повышаться до четвёрки с плюсом как у игровых изданий, так и у народа. Случилось так из-за того, что публика смирилась с несколько иным подходом к играм, и, глядя на дальнейшие события индустрии (а-ля выпускать по двадцать платных мелких DLC, в то время как у сабжа было всего два довольно обширных куска загружаемого контента) поняла, что Mafia II — это ещё очень даже неплохо. Основной претензией к сиквелу, было, собственно, оказуализвание геймплея, и сей недостаток очень быстро забылся многими геймерами (кроме уже вымирающих олдфагов) на фоне акцента в сторону атмосферы, потрясающей для 2010 года и какого-никакого, но всё-таки сценария. Налицо аналогия с фильмом «Лицо со шрамом». Ещё один занимательный факт, что во вторую Мафию, которая далеко не лучшая игра, можно играть спустя долгое время. Первая же часть даже олдфагам, несмотря на её классичность, спустя многие годы даётся с трудом. Тем более, что в триквеле геймплей и вовсе скатился куда-то в сторону японских RPG.

Mafia III

Главный герой — мулат Линкольн Клей, сирота и ветеран Вьетнама, у которого некий мафиозо положил всех корешей — собирается этому мафиозо страшно отомстить. **И мстит!** Действие происходит в условном Новом Орлеане образца 1968 года, так что расизм, борьба за гражданские права, масл-кары (включая ВНЕЗАПНО личный на старте сюжета), рок, наркота и прочие атрибуты эпохи на месте. Также успел засветиться постаревший Вито Скалетта (что самое смешное, на побегушках у ГГ).

И если трейлер аудиторией был воспринят хоть на каком-то уровне (хотя определённые опасения большинство словило именно с него, потому что в нём не было ничего, кроме тонн пафоса), то геймплей вызвал бурю негодования — достаточно уныло, подражание братской «Rockstar» и модной «Ubisoft» налицо (так, юбисофтовские «башни» из вач_догов стали «опорными пунктами», обычный шутер с укрытиями, драки скатились до уровня «въебал раз и уложил»), уёбищный мыльный графон прямиком из 2012-го, хуёвая физика, и что самое главное — автомобили не впечатляют (а ведь вторую часть все любили именно за мельчайшую проработку авто). В наличии дохлый сюжет про месть и картонные персонажи.

- В оправдание разрабов следует отметить, что на лутаемых машинах вроде "Кашмира" и "S8" кататься как раз весело. А вот "машины в гараже" ГГ специально перекуржоплены по управляемости исключительно в пользу баланса (в результате, почему-то очень хорошо проработано управление седаном пастора Джеймса).

Также говна на вентилятор подбросила версия для [царской платформы](#) с уёбищной оптимизацией: лок на 30 FPS (позже было пофикшено), апскейл с мыльных 720p до любого разрешения и тонны ебанутого багов. ИИ в игре тупой как табуретка, перестрелки ничем не впечатляют. Перед нами самый стандартный консольный шутер, коих сейчас пруд пруди. Короче говоря, очередное недопиленное [ЮВА](#)-поделие, проебавшее всё хорошее, что было во второй части и окончательно опорочив первую. Школота ликует, а фанаты серии негодуют и яростно поливают триквел говном. А разработчики, тем временем, отказались комментировать сходство игры с пятой частью GTA, заявив, что это проекты разных планов. В качестве альтернативного мнения — если вторая Мафия просрала сюжет, но сохранила увлекательный геймплей, то в 3 части ситуация развернулась ровно наоборот: сюжет нелинейный, а геймплей выщечный. Вполне возможно, что требования издателя, дабы сэкономить на производстве (всяко легче сделать 10 часов вышек, чем хотя бы час нормальных миссий). Тем не менее, если отбросить этот недостаток, в остальных аспектах разрабы действительно постарались и не ударили в грязь лицом. А сюжет про месть один из основных постулатов и использовался [во многих винrarных вещах](#), и почему именно эту далеко не самую худшую его вариацию начали ругать, решительно непонятно.



Хозяйственное мыло по скидке

Самый честный трейлер

- FTGJ стоит отметить, что Новый Орлеан разнесло в хлам до состояния города-призрака (это печально). Так что игра скорее заслуживает титула «интерактивный реквием по мечте».

Холиворы

- Mafia vs Grand Theft Auto — самый популярный срач, основанный на дисциплине «Аркадность vs Реалистичность». Поскольку в современные серии GTA играют только школьники, то в сраче они почти всегда проёбывают все полимеры по аргументам. Ну а умные люди знают то, благодаря чему посмеиваются над сторонами срача (спойлер: Rockstar Games и 2K/Hangar 13 полностью принадлежат Take-Two Interactive.)
- В силу своей масштабности даёт поле для срача. Например, мафиози очень не любят Сэма, полностью игнорируя его мотивы, ведь он же нас предал, забывая даже о том, что на самом деле это Том кинул всех.
- Игра в этой стране издавала часто лажающая фирма 1С, но голоса героев озвучивали вполне неплохие актёры (Например Борис Репетур aka Бонус). Озвучка получилась в стиле блатных фильмов про 90-е, а в переводе текста были спорные моменты. Одни сочли локализацию лютым вином, другие эпик фейлом, так и срутса до сих пор. Со второй частью та же проблема, только вот оригинал стал известен, как одна из самых матюгливых игр своего времени (слово «fuck» там мелькает только в сюжетных врезках более сотни раз), а в локализации всё безалкогольно — Вито проматерился только один раз и то этот раз был запикан.
- До сих пор небольшой ностальгический срач может вызвать миссия «Честная Игра», где надо было на Формуле-1932 победить в гонке, не разбив машину. Лулз в том, что проходится трасса нечестным путём: надо съехать в закрытый блоками объезд по траве и так все 5 кругов (несмотря на сообщение «WRONG WAY» на весь экран). Срач сводится к тому, что якобы непроходимой была пиратка онли. Но на самом деле игра была полна свистелок и перделок, которые после выхода GTA III делались в спешке и с кучей багов. Самым ярым багом были миссии Freeride Extreme, где надо не давать разбомбить свою машину (точность бомбометания зависела от количества кадров в секунду, и надо было каким-нибудь FRAPS выкручивать скорость вниз с 50 FPS до 15).
- Также существует срач «Mafia vs Mafia II vs Mafia III», суть которого заключается в следующем:

	Mafia	Mafia II	Mafia III
Фанаты первой Мафии	Шедевр всех времён и народов, отличная игра, невероятный для своего времени прорыв, одна из самых реалистичных игр в истории.	Унылое консольное говно с отвратительной оптимизацией, издевательство над великой игрой, сраный сиквел с целью настричь бабла.	Полная ЮОВА, окончательное скатывание в ёбанное говнище для школьников и хуесосов, отвратительнейшая физика, мерзкая аркада.
Фанаты второй Мафии	Объект яростного фапа старпёров с устаревшим графоном и невзрачным игровым миром, совершенная неиграбельность, полная параша.	Интерактивное кино высочайшего качества, отличная графика, интересный открытый мир, крутая атмосфера и сюжет, динамичное освещение, одна из самых печальных концовок в истории.	Угробили потрясающую игру, абсолютно никакой проработки машин, абсолютно не тот сеттинг, графон хуже чем на PlayStation 3.
Фанаты третьей Мафии	Хит кайнозойской эры для динозавров.	Кинцо какое-то невзрачное, лица пластиковые.	Игра года, возможность захватывать территории, грабить корованы, интересный сеттинг и открытый мир, интереснейшая завязка к сюжету.

См. также

- [Мафия](#)
- [Томпсон](#)

tv:Video Game: Mafia: The City of Lost Heaven



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 Conqueror Online Counter Strike Crimeland Crisis

Company of Heroes 2 Contra Copyright Corvaneer Online Counter-Strike Crimsonland Crisis
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