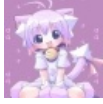


System Shock — Lurkmore



A long time ago, in a galaxy far, far away...

События и явления, описанные в этой статье, были давно, и помнит о них разве что пара-другая олдфагов. Но Анонимус не забывает!



НЯ!

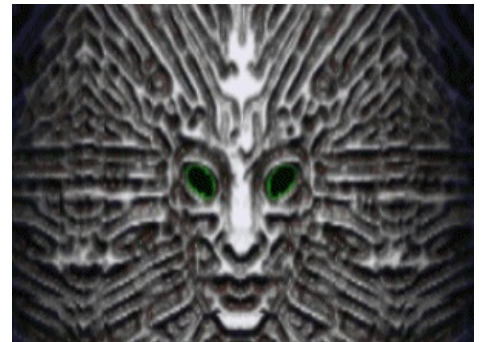
Эта статья полна любви и обожания. Возможно, стоит добавить [ещё больше?](#)

System Shock — винрарная жанрово верная [киберпанковская](#) игра от Looking Glass Studios в двух частях о приключениях [безымянных](#) хакеров на космических объектах, неумолимо погружающихся в пучину столь же космического пиздеца. [Корованы](#) грабить нельзя, зато можно взламывать [банкоматы](#) репликаторы.

System Shock 1

Вышла в далеком 1994 году под [MS-DOS](#) и, внезапно, [Мак](#). Руководитель проекта — Уоррен Спектор, до того работавший над [Ultima Underworld](#), чуть позже — над первоначальными концептами [Thief: The Dark Project](#), а много позже прославившийся руководством разработки первого [Deus Ex](#).

Через полгода после первоначального релиза на [флоппи-дисках](#) вышло дополненное издание — «enhanced CD-ROM version» с аудиологами, видеороликами и SVGA-режимами вплоть до 640x480 (первоначально — только VGA 320x200). Пусть этого видео было всего на четыре минуты, но без дополнительного контента первое издание выглядело сушим кастратом. Сам Уоррен Спектор позже назвал выпуск первой версии [страшной ошибкой](#), стоившей LGS больше 9000 проданных копий игры.



You've been [pwned](#) by S.H.O.D.A.N.
1.0

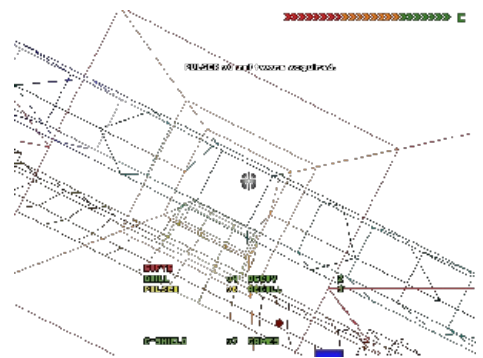
Сюжет

В 2072 скучающий хакер взламывает сеть мегакорпорации TriOptimum, и через пару часов [пативэн](#) уже увозит его на орбиту Сатурна, где некий топ-менеджер делает [предложение, от которого нельзя отказаться](#). После взлома местного [ИИ](#) хакеру в качестве награды в голову вживляют хай-энд кибер-интерфейс и на полгода отправляют баиньки на полечиться. Проснувшись, ГГ обнаруживает, что взбесившийся ИИ внезапно превратил изрядную часть команды в киборгов и мутантов, а остальных за ненадобностью перебил.

Всё, что остается делать ГГ — бродить по станции, отстреливать встречную мразь, добывать оружие и поневоле предотвращать [уничтожение всех человек](#).

И что там есть?

- Запредельно харизматический антагонист — цифровая стерва с москоразрывающей озвучкой (only in CD-version), сравниться с которой может разве что [GLADOS](#).
- страшные, Страшные, СТРАШНЫЕ!!!! темные коридоры с усиливающимися от палубы к палубе ходячими, летающими и ползающими пиздецами.
- Большой выбор оружия — от годных пушек до никчемных пукалок, плюс [лазерная рапира](#).
 - Для всего огнестрела пули делятся на зелёные и рыжие (противопехотные и против техники соответственно), пара рыжих "иголок" для шприц-пистолета выносят робота не хуже полной обоймы шприцов-tranq.
- Ещё большой выбор гранат, [таблеток](#) и примочек вроде джетпак-сапогов и ночного видения(имхо, бесполезная хрень, фонарик круче).
- Почти настоящий трехмерный мир — не Descent, конечно (и то пока в киберспейс не полез), но и не псевдотрёхмерный [Doom](#). System Shock также был фактически двухмерным (каждая карта состояла из тайлов 64x64 штуки), однако движок умел в наклонные поверхности, высоты и «как бы»



Киберспейс

помещения-над-помещениями, реализованными, однако, сменой карт. Также в движке присутствовала одна из первых реализаций динамического освещения, благодаря которой уровни получились намного живее унылых серых коридоров Doom-а.

- Киберпространство же! Можно плавать, как рыба в воде.
- Звук. Эмбиент, эффекты, логи и мейлы. Looking Glass Studios, ёпта!

Но в том же году вышла ещё одна поразившая умы спинной мозок **игра**, которая отвлекла внимание **широкой общественности** от голоса SHODAN. ИЧСХ, аудиодневники из этого вашего третьего Дума придумали именно в первой части Шока. Так что не верьте эффективным менеджерам, девелоперы. Особенно не верьте их фетишу «чем раньше, тем лучше»: продукт должен выйти «*в подходящее время*», а это не всегда синоним «не опоздать». Иногда оказывается, что надо было не спешить с доделкой и релизом, а додрачивать до блеска рук и вылезать на рынок, так сказать, к свободной кассе. Такой вот **всем печальный урок**.

- FTGJ, стоит отметить, что DOOM обязан успеху экономией на графоне (ему не требовался **Voodoo**, хотя и Шоку он был не необходим), а потому он просто имел шансы хорошо распространяться по флоппинету. В это же время, 10 дискет для сабжа было неприлично много, и потому было бы вернее производить сразу CD-версию игры (с голосом Шодан и войс-логами) как бы после волны хайпа на дум.

System Shock 2

На 1995 год, Looking Glass Studios с их же сценаристом, - Кеном Левином (впоследствии создателем игры **Thief: Dark Project** и серии **Bioshock**), разрабатывали и трудились над игрой по сериалу **Star Trek** с названием **Voyager**. Но по непонятным причинам, издатель игры, вдруг, **ВНЕЗАПНО** отменил её разработку, после чего Левин сотоварищи решил замутировать свою студию разработчиков, с **баблом и карточным домиком**, собственно коим и являлась **Irrational Games** и представляла из себя на начальном этапе небольшую комнату по типу кладовки во все том же офисе Looking Glass Studios, с несколькими разработчиками и соответствующей **атмосферой**, где они трудились над грядущим шедевром. В последствии, многие концепции и наработки из отмененной игры - **Star Trek: Voyager**, перекочевали в System Shock 2. (*спойлер*: Пруф: 1)<http://imgur.com/a/Mnt3u>



S.H.O.D.A.N. 2.0 смотрит на тебя, как на **насыкомое**. И заметь, задолго до **Нахемы**.

2)https://www.reddit.com/r/startrek/comments/369968/screenshots_from_a_cancelled_star_trek_voyager/ 3) Статья в **Педивикии** [https://en.wikipedia.org/wiki/Voyager_\(video_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Voyager_(video_game))). 1999 год. Виндовз 98. Уоррен Спектор занят **Деусом**. У LGS уже есть Dark Engine, оставшийся от двух серий **Thief**. Объединив усилия с **Irrational Games**, две конторы выдают следующую серию Шока. Киберпанка становится немного меньше, а мутантов и драмы значительно больше.

Геймплей тоже поменялся — появилась самопальная ролевая система, вполне оправданная сюжетом, балансом и даруемой реиграбельностью, сделав SS2 одним из каноничных кроссверов **FPS+RPG**. Правда, чтобы разобраться в работе навыков ГГ и их влиянии на стратегию и тактику игры, **Обливюна** было недостаточно. Чтобы добавить игроку баттхёрта, оружие сделали нереалистично быстро ломающимся (а сюжетное обоснование этому, к сожалению, вырезали), патроны — редко встречающимися, а возможности развития персонажа ограничились.

Отдельно следует отметить атмосферу. Хотя графика была средненькая, даже по стандартам тех времён, было страшно. Нет, серьёзно, было страшно. Музыка, звуки, голоса, общее впечатление заставляет даже сейчас даже опытного игрока, не раз прошедшего игру, **даже с читками** вполне себе нервничать, например, в месте, где первый раз попадается медсестра-киборг. И это-то при вполне освещённых коридорах! Не то, что эти ваши современные хорроры.

В сюжет добавили парочку внезапных поворотов, в движок — кооперативное прохождение (но первое прохождение все равно должно быть соло. Иначе вся атмосфера пропадает нахер, так как одиночество — один из основных игровых аспектов), и выдали на свет невъебенный по своей мощи хит.

Как назло, мимо опять **кто-то** пробежал и всё испортил. В прокате игра, превысившая все ожидания фанатов, не оправдала надежд

издателя. Electronic Arts зажал франшизу себе, а ещё через некоторое время LGS распалась, и о продолжении не стало быть и речи. [Sad but true.](#)

Сюжет

Через 35 лет после событий первого SS ебнутое человечество лишь загнало себя ещё глубже в противостояние мегакорпораций и мирового правительства. Тем временем лучшие умы человечества отменяют [Эйнштейна](#) и делают возможным [Сверх-световой Двигатель](#). Спонсирует это торжество разума незабвенная TriOptimum и, разумеется, вскоре создаёт [принципиально новый](#) космический корабль «Фон Браун», а чтобы эти известные жулики не оставили с носом правительство, к кораблю приставляют эскорт в виде эсминца «Риккенбекер». TriOptimum, помня про SHODAN, загоняет в свой корабль ИИ, чуть менее, чем полностью состоящий из дыр в защите (и это — [фича!](#)) Сырой двигатель [течёт](#), командование обоих кораблей готово перегрызть друг другу глотки, а тут ВНЕЗАПНО сигнал с [Тау Кита 5](#) и всё заверте...

Главным персонажем является [безымянный](#) солдат (ID: G65434-2) с «Риккенбекера», который через месяц после первой высадки на Тау Кита просыпается от криосна с головной болью, полным телом запрещённых кибер-имплантатов и отсутствием каких-либо воспоминаний. Затем с протагонистом связывается, похоже, единственный уцелевший член экипажа ([спойлер](#): на самом деле — недобитая SHODAN) и мы пол-игры выполняем её указания за драгоценные кибер-модули.

Ничто не забыто

Коммьюнити фанатов небольшое, но преданное.

По состоянию на 2011 год первая часть доступна в виде [«просто установи и играй»](#), хотя и немного тормозит, зато прикрутили mouselook. Вторая часть оборудована фан-патчами, загрузчиками и модами, в том числе подчищающими размытые оригинальные текстуры (в октябре модами подправили космос, воду и цветы на подоконниках — стало весьма симпатично). Привыкшие ко всему игроки могут поменять и геймплей.

Вторая часть 14 февраля 2013 попала-таки в продажу на [gog.com](#) и в [стиме](#) со всеми нужными патчами чтобы работать на новых шиндос и в высоких и широкоэкранных разрешениях. По отчетам очевидцев, играющих впервые, кирпичи заставлял откладывать так же как и в прошлом тысячелетии. Первая часть также выпущена на GOGe в сентябре 2015 г. Правда, купившая права на игру студия позвонила разработчика System Shock Portable и потребовала снять сборку с задачи, заодно намекнув на то, что доработки по увеличению разрешения, мауслук мод и прочие труды придется подарить бесплатно. За ребят обидно, но зато теперь можно купить, скачать и играть.

А в ноябре 2015г. студия NightDive, выкупившая права на Шок и выпустившая в GOG и Steam обновлённую версию первой части, принялись не абы за что, а за ремейк первой части. А разработку третьей части передала студии OtherSide, созданной выходцами из оригинальной Looking Glass, во главе с самим Уорреном Спектром. Скриншоты ремейка уже есть в сети, от третьей части же лишь сайт-тизер, где Шодан очень прозрачно намекает на то, что протагонисты обеих частей недостаточно хорошо постарались, чтобы отправить суку в /dev/null. В конце июня 2016 на кикстартере была запущена кампания по сбору бабла на ремейк первой части. ИЧСХ, основная сумма в over900000 \$ была собрана за первые 10 дней (во многом потому, что вместо голых обещаний, как это обычно бывает, разработчики выложили небольшую демку игры, чтобы показать, что настроены они серьезно). Короче: ремейку точно быть, и выход назначен на 2019 год. Следует отметить, что в разработке ремейка участвует главный концепт-художник всех этих ваших систем-шоков и биошоков — Робб Уотерс, а также Терри Бросиус — голос ШОДАН и [Виктории](#). Еще и Крис Авеллон (Fallout 2, New Vegas, Planescape Torment) вызвался помочь со сценарием — дабы диалоги и



OH SHI~



Человек, напоминающий главгероя, сейчас станет [героем](#).



[GLADOS](#) и [S.H.O.D.A.N.](#) глазами [deviantart](#).

сюжетные повороты в игре 23-летней давности стали более логичны, эпичны и годны.

UPDATE: NightDive просрала все полимеры и разработка вышла из-под контроля. Ремейк заморожен, но разработчики всё ещё обещают выпустить его. Пруфлинк: <https://www.kickstarter.com/projects/1598858095/system-shock/posts/2115044>.

Разработчики вернулись, послушали фанатов и решили сделать реальный ремейк Шока, а не обычный космо-шутер. Релиз в первом квартале 2020-го. Пруфлинк: <https://www.pcgamer.com/nightdive-talks-system-shock-remakes-change-in-direction-expects-release-probably-q1-of-2020/>.

Сюжетных и локационных модов мало (но их есть, и парочка даже годных на фоне тоски по оригинальной игре), потому что по стандартам серии нужен сильный и **непредсказуемый** сюжет.

Палтус

Компания «Фаргус» (либо один из её говноклонов) создала свой «перевод» SS2, превратив хардкорный винрар в хардкорное говно. Были изнасилованы не только тексты и голосовые сэмплы (с абсолютно ущербными актёрами-мудаками и кривокуро использованными саундфордж-эффектами), но и надписи на текстурах.

vass_suit: «Анализ: Это непрерывно возбуждающийся образец психкреатива. Это остатки некоторого изделия, большого комплекса, в задачи которого входила создание псионик проекций. Можно временно приостановить деятельность данного остатка, но разрушать его нельзя, так как велика вероятность, что проекция будет поддержана исходным организмом.»



Разработчик в треде, все в машину.

— Палтус

Bioshock

2007 год. Irrational Games уже давно 2K Boston, а Левину всё ещё слышится знакомый голос. Не в силах вырвать Шодан из жадных лап издателя, Кенни запиливает свой Шок.

Вместо космоса у нас теперь водные глубины, вместо пси-навыков — плазмиды, вместо Многих — Папочки и готичные **Лоли**. Куда-то делся ИИ, но всегда найдется добрый персонаж, который найдет способ вовлечь главного героя в какую-то жопу.

Был ли Бишок вином или фейлом — так и не понятно. Он был одной из игр, о которых громко кричали «некст ген», а вышло не пойми что, хотя **некоторым** и **нравится**. По мнению игроков, как наших, так и буржуйских — лютейший вин. Средний рейтинг на gamerankings.com ≈ **95%**, что символизирует, и третье место среди всех релизов на PC после приключений **ЖЫда с монтировкой**.

А ещё Бишок прославился апогеем **копирастии**: кроме того, что нужно обязательно активироваться через **интернеты**, игру можно было проинсталлировать только дважды. То есть дважды наверху у тебя винда — иди за новой копией игрушки, и ниипёт. В локализованной версии от 1С прилагалось пять активаций; также, с сайта 1С, можно скачать утилиту по отзыву активаций. Некоторые умельцы делали еще проще: устанавливали «лицензионку» и перекидывали ресурсы в папку с «пираткой». Правда, повозиться приходилось, чтобы все заработало как надо. Разумеется, альтернативно-лицензированная версия в очередной раз избавляет от гемороя. С другой стороны, на **сайте краклаба** уже давно существует кейген к онлайн-активации **секурома**, где приватные ключи для Bioshock были сграблены изначально.

Одной из самых ярких идей Bioshock'a стало высмеивание стандартного для всех шутеров безволия героя, который делает все что говорят голоса



Pedobear approves (кавайные лоли в моём страшном мире виртуального пиздеца? нет пути!!!1)

Pedobear approves (кавайные лоли в моём страшном мире виртуального пиздеца? нет пути!!!1)



Кавай во второй части.

Кавай во второй части.



Старшая сестрёнка одобряэ.

Старшая сестрёнка одобряэ.

по рации. Would you kindly become [an hero](#)?

Сюжет

Изначально город Восторг, в котором происходит действие аж 2-х биошоков появился по желанию левой пятки некоего Андрея Раяновского - американского богатея совкового происхождения. По итогам зафейленного строительства утопий [странами известными](#), он решает построить на дне атлантического океана свою [с художниками и исследовательницами](#). С этой целью [с расходом немыслимого количества ресурсов тайно](#) возводится огромный город с замкнутой системой жизнеобеспечения и промышленностью. В эту убер-станцию свозятся ученые, творческие личности, интеллигенты и прочее небыдло. Но т.к. небыдло даже при наличии самых фантастических технологий работать не может и не хочет в принципе, пришлось завести до кучи и быдло, чтобы было кому ворочать мешки и чистить сортиры. Для сохранения статуса рая на земле суровые рожи [рабочего класса](#) должны были присутствовать в экосистеме в минимальных концентрациях, пахать каждому из них пришлось за 3-х, что естественно, не могло закончиться хорошо. Пока элита погружалась в потреблядство, сумрачные гении проводили забаненные на поверхности эксперименты над людьми и игрались с биотехнологиями, приведшими в итоге к клепанию умственно отсталых киборгов, мутантов и новых вооружений, дабы пороховая бочка тлела еще веселее.

В общем, игрок появляется в тот момент, когда основное веселие уже поухло, а гражданская война выдохлась сама собой из-за недостатка пушечного мяса. Местное население частично полегло в начавшейся во время восстания рабочих бойне, частично мутировало и частично разбежалось по баррикадам, превратившихся в гнезда параноиков. Игровой процесс состоит из:

- отстрела мутировавших бедолаг;
- отстрела поехавших от адамовой зависимости наркоманов;
- отстрела окончательно впавших в психопатию интересных личностей;
- отстрела окопавшихся посреди туннелей выживальщиков просто потому, что иначе они не пропускают;
- отстрела мирных [папочек](#) и [сестричек](#) ради прокачки и облегчения процесса убиения первых 4-х категорий;
- разрушения остатков функционирующей техники и оборудования, а то само оно что-то еще не поломалось.

В общем прохождение представляет из себя трэшовую перестрелку с бомжами на помойке - постапокалипсис во все поля. Также попутно можно встретить немало стёба на тему потреблядства, врачей-убийц, современного искусства и игровых штампов. Ну и пару годно обыгранных сюжетных поворотов прилагается.

Bioshock 2

Вторая часть вышла в 2010 и представляет собой классическое «[тех же щей, да побольше влей](#)». Создатели первой части в лице 2K Boston (снова ставшей Irrational Games) ушли делать Bioshock Infinite, отчего разработку второй части доверили совершенно сторонним мудакам. По причине отсутствия мозгов, таланта, и простого профессионализма вышел лишь дежурный сиквел, по степени наполнения больше похожий на аддон к оригиналу, чем на полноценное продолжение. Некоторые элементы и вовсе были выпилены, например, головоломки по взлому, которые, к слову, еще после первой четверти оригинальной игры были способны заебать в край человека, который пытался взламывать все своими силами. На замену головоломкам пришла простенькая мини-игра типа "нажми вовремя кнопку".

В игру добавили альтернативное повествование и перенесли лет на десять вперед, дабы хоть как-то оправдать кривые добавки к сюжету. Проект не спасло даже то, что в числе руководителей был замечен некто Джордан Томас — автор Shalebridge Cradle из [Thief: Deadly Shadows](#).

В итоге, пара заключительных уровней в первой части, где ГГ приходилось надеть на себя костюм «большого папочки» и защищать



Засада

сестричку во время сбора адама, была просто **размножена** раз этак в десять. Поначалу это было показалось вином: нечасто в играх не пугают хрупкостью человеческой жизни, а дают здоровую дрель и кучу мяса для фарша. Однако, несмотря на громкие вопли разработчиков «оседлай всю мощь Большого Папочки», сам папочка, получился на редкость рахитичен. Резиновый скафандр и модные ботинки, подбитые свинцом, держат максимум пару ударов ножкой от стула, из-за чего думать о «хрупкости человеческой жизни» приходится постоянно. В результате вместо экшена, повествующего о буднях сурового подводного **бульдозера**, получился чуть ли не хоррор сурвайвл с постоянной беготнёй от врагов и скрытым передвижением.

Также был основательно перелопачен весь арсенал, добавлено множество видов несбалансированного оружия с малополезными апгрейдами (например, абсолютно бесполезный Ricochet Enhancement к пулемёту). В качестве нового холодного оружия добавили давнюю мечту игроков, дрель — эффектную, но оказавшуюся довольно бесполезной, учитывая хилость «папочки» и никакой размер бензобака. Плазмиды остались практически без изменений, зато теперь применяются одновременно с основным оружием. На замену фотоаппарату из первой части пришла видеокамера, с помощью которой можно снимать домашнее **гуро** с участием противников и всё так же дающая по итогам исследований различные плазмиды, тоники и бонусы к урону.

Сначала могло показаться, что весь геймплей заточили под разборки в мультиплеере, но сам мультиплеер на момент релиза оказался абсолютно сырым, с кучей **багов**, лагов на пустом месте, уебанским интерфейсом и неработающей системой подбора игроков. Таким образом, будущего не было и у мультиплеерной составляющей.

Отдельным пунктом стоит выделить невероятно уёбищное портирование с ПК на консоли и обратно. Результатом этого дикого **рукожопия** явилось полное исчезновение меню выбора плазмидов и оружия из ПК-версии, в первой части по умолчанию вызывавшемся по нажатию клавиши «Shift». И если в оригинале даже в разгар жаркой битвы можно было вызвать это меню (игра автоматически ставилась на паузу), спокойно выбрать оружие, тип боеприпасов к нему, необходимый плазмид и вернуться в полной боеготовности, то во второй части остается лишь лихорадочно перебирать пушки и плазмиды прямо посреди боя, или убежать в укрытие и уже там подбирать нужную комбинацию, и пара плазмид+оружие только осложняет выбор в такой обстановке. Вдобавок, при смене всего одного плазмиды в Генном банке, их набор (и, соответственно, распределение по клавишам) полностью перетасовывается в лучших традициях **корейского рандома**, заставляя либо заново учить распределение по клавишам, либо ходить только с одним постоянным набором, либо вообще положить болт на распределение и бить врагов тем плазмидом, который в данный момент оказался под рукой. Примечательно, что в консольной версии меню на месте и такой вакханалии не наблюдается. Сами 2К утверждают, что неведомая сила помешала им не только сделать, но и просто перенести меню из первой части во вторую, а если бы и сделали, оно бы не работало на такой конфигурации, и вместо этого они решили выпилить его **KEM** из ПК-версии, дабы не «портить течение игры». Оставив консольную версию «испорченной», зато с меню, ага. Гневный тред на официальном форуме **прилагается**, а также **ещё** и **ещё**, **тысячи их**.

В остальном же в игре присутствует всё то, что было и в первой части: ретро-музыка, стильные декорации, графика и эффекты уровня 2007-го года, дневники обитателей, враги каждый с яркой индивидуальностью — если понаблюдать за ними, то всё так же можно подслушать интересные разговоры, а в одном месте и спор двух мутантов по поводу действий героя из первой части, каждый из которых отстаивал свой вариант концовки. Враги, геймплей, окружение — всё то же самое. Но, по сравнению с первой частью, больше **утонувших уровней** в ущерб проработке персонажей.

В октябре 2013 игра была обновлена в Steam и получила неплохую акцию. Суть такова: игру отвязали от **GFWL**, который умер в 2014, все его функции перенесены на Steamworks, добавлена поддержка геймпада, которую вырезали из-за криворукости (как раз из-за отсутствия поддержки геймпада и отсутствовали меню выбора плазмидов и оружия). К сожалению, разработчики сделали все обновления, кроме переноса на Steamworks, очень посредственно. Кроме того, игру умудрились засрать **говнокодом** до такой степени, что комп, тянувший игру на максималках с огромным fps, теперь будет постоянно давиться с подвисаниями и снижением fps на пустом месте.

Bioshock Infinite

В 2009 году Кен Левин высвободил-таки Irrational Games из лап 2К и взялся за **Bioshock Infinite**. На сей раз вместо либертарианско-океанских глубин (со стеба над которыми начинается первый трейлер) приключения грозилась происходить на **летающих островах** махровых **консерваторов**.

Первый геймплейный трейлер, которым разработчики соблаговолители заинтриговать комьюнити вышел крайне противоречивым: с одной стороны — кинематографичность уровня AAA-шутеров до полного головокружения от творящейся воздушной свистопляски; с другой — как-то всё это выглядело слишком уж дохуя скриптованно и до стонов напоминающе предыдущие биошки.

Игра таки вышла 26 марта 2013 года, породив, как и первые части, неплохую драму. Пугающе высокие оценки почти всех рецензентов не должны смущать скептического анона — игра, несмотря на некоторые недостатки, определённо вин. Коридорам Восторга пришли на смену аэротрассы Колумбии с трансгрессируемыми ништяками. И, разумеется, концовка — настоящий бенчмарк для слабого мозга. В общем и целом, **Infinite** можно считать таким ремейком первой части, который сменил сюжет о пиздеце в отдельно взятом рассаднике вседозволенности, на историю о **квантовой физике** и мультиверсе для гуманитариев, а декорации города подводного — на города воздушного.

Разумеется не обошлось без локальных трагедий и срачей, воистину шекспировских тонов. Так, некий смекалистый дизайнер, взалкавший легально забить на свои прямые обязанности, без обиняков заявил Левину: что мол игра, которую они делают — **оскорбляет**, ага. Левин же, прикинув, что и вправду чем-то таким попахивает — ибо сюжет неиллюзорно даёт прикурить всяким там мормонам-рабовладельцам — взял и повырезал из лепимой нетленки особо острые моменты. Правда, какие именно — увы, неизвестно.

Дальше — больше: некий любитель казуистики, купивший игру, представился **набожным христианином**; после чего заявил что игра, дескать оскорбляет и его религиозные чувства тоже. И опять прокатило! **Оскорблённому вернули деньги**, а тот, радостно потирая ладошки, продолжил наяривать в игру, доставшуюся ему по сути **бесплатно**.

В **этой стране** Infinite так же успел стать источником **страстей**, но уже по другой причине: из-за полного отсутствия русской локализации. Тщемта, изначально игру планировалось локализовать, но специально обученные слоупоки **1С** успешно проебали все дедлайны и в итоге были посланы издателями в **закономерное пешее**... В результате: игра с кучей важных диалогов, без которых изысканным жирафам и сюжет-то постигнуть невозможно, не говоря уже о концовке — ушла в продажу *даже без русских субтитров*. Естественно, хомячки взвыли. В рекордно короткие сроки было собрано свыше 5000 подписей, которые возмущённое рукомяюнити и предъявило «2К». От такого напора Кен содрогнулся, и испугавшись, что русские пошлют на него «**Длань Пророка**» IRL, пообещал субтитры... В результате «**Биошоцк Бесконечный**» заимел-таки интерфейс и субтитры на русском, однако ходатаи сочли подачку менее, чем ничтожной: Во-первых, далеко не у всех МНУ стабильно тянет игры с субтитрами, когда возникает непреодолимый конфликт приоритетов: то ли читать, то ли играть; до-вторых, субтитры соизволили выдать только **РСшникам**, обкорнив тем самым консольфагов; d-третьих, давали голодной Маланье олады — она говорит «спечёны неладно!». Но это уж, как всегда.

Разумеется, не обошлось и без нового витка замшелых холиваров, наподобие: «учите английский, быдло! Оригинальная озвучка завсегда правильной и прельстивей!» и «в России все игры должны быть на русском! Какого хуя я обязан учить буржуйский, или ломать глаза на срные сабы?!» В общем, посыпались совершенно незаслуженные оскорбления в адрес вполне себе неплохой игры. И это печально. В итоге знающие аглицкую мову продолжили играть в игру, а незнающие продолжили болеть анусом.

Но, тем не менее, есть ещё богатырьчики в этой стране, не желающие мириться с юридической позицией Левина и К^о — 17 ноября 2014 некие CGInfo запилили свою локализацию **с исправлениями дефектов и Анной Молевой** — **найти можно здесь**. Остались неперевоенные текстуры и реплики + спорная атмосферность, но **всем как всегда**.

Ну и конечно, стоит добавить, что своим успехом, по большей части, Bioshock Infinite обязана не столько **красивому дизайну и хитроумному сюжету**, сколько Элизабет. Героиня получилась **такой обаятельной и няшной**, что просто **nuff said**. (если бы ещё не

навязчивые попытки ткнуть в рожу игроку скажем такие мелочи как окровавленные прокладки девчужки в одной из сцен перед первой с ней встречей ГГ, ога) Девчужка абсолютно не мешается под ногами, не страдает типичными болезнями AI (вроде застревания в дверях) и всячески старается помочь: подносит патроны, кидает монетки, снабжает медикаментами и солями, заменившими в третьей части «еву». Иногда прям-таки выручает, подкинув аптечку герою на последнем издыхании. А если Букера всё-таки завалили, то вытаскивает его с того света, вкатывая дозу живительного адреналина. Без труда вскрывает замки (хоть и просит за это отмычки). Во время адовых перестрелок она обычно не высовывается, и не мечется под перекрёстным огнём. Правда, иногда может отвлекать в разгар боя попытками подкинуть маслят, когда это в общем-то и не то, что бы к месту. Также в **концовке**, Элизабет нам говорит что: «всегда и везде должен быть маяк — **главный герой** — и **конечно же** город», что **как бы нам намекает**... такой персонаж не мог пройти незамеченным, и Интернет тут же отреагировал **фанартом** разной степени **качества**.

<https://www.youtube.com/watch?v=1WDQ4FhslSk>

Дебютный трейлер

<https://www.youtube.com/watch?v=31-NAkq8YEY>

Чуть более поздний

[BioShock Infinite Gameplay \(10-Minute Demo\)](#)

Первая демонстрация геймплея
<https://www.youtube.com/watch?v=kEBwKO4RFOU>

Уже в более-менее зрелом виде
[VGA 2011: BioShock Infinite Exclusive Trailer](#)

Новый трейлер с VGA. Немного огорчает копипастия из старых роликов.

[LITERAL BioShock Infinite Trailer](#)

Хороший, годный **жавер литерал**
[Литерал \(Literal\) : BIOSHOCK INFINITE](#)

Наш вариант литерала
[Bioshock Infinite : Constants and Variables : Music video/Tribute \(Warning Spoilers\)](#)

[BioShock Infinite: Burial at Sea - Episode 1 Trailer](#)
Восторг утонул... Но он обещал вернуться и рассказать как.

Rule 34 тоже в стороне не осталось. За неполные полтора года были созданы **тысячи** картинок, **гифок** и даже одна **флэш-игра**. Когда Кен Левин узнал об этом, у него случился неиллюзорный **баттхерт**. Он даже **сравнил** лизопрон с тем, «как если бы вы дрочили на фотки своей собственной дочери». Тут он, правда, допустил неточность: не *собственной*, а *его* дочери, и уровень его «отцовского» возмущения вполне соответствует, кстати^[1].

BioShock Infinite: Burial at Sea

Вдохновленные вином, IG начали клепать DLCшки к игре. Первое дополнение представляет собой перестрелки с волнами врагов, а вот остальные два — сюжетное дополнение **Burial at Sea** (Episode One и Two соответственно), и какое! Разработчики замахнулись ни много ни мало провести причинно-следственную связь между событиями BioShock Infinite и BioShock 1 соответственно. Ну и там "по мелочи" - объединить 2 вселенные в 1, объяснить некоторые сюжетные и технические ляпы, о которых сразу как-то не подумали. Что и было с успехом сделано, при чем на 3,5 новых заплатки добавлено штук 15 дырок, но ведь вы все равно будете в это играть, так ведь?

Действо вновь происходит в подводном городе Восторге из Bioshock, но персонажи те же самые. Ну, почти те же: Элизабет повзрослела, отрастила волосы и начала курить. Алсо, действие дополнения разворачивается аккурат перед началом локального **пиздеца** в подводной утопии, так что игроки получают возможность лицезреть **Восторг, который мы потеряли** в полной красе. Концовка первого эпизода разрывает мозг **обывателя** не хуже, чем сам Infinite.

Второй, долгожданный и заключительный эпизод, выпущенный 25 марта 2014 года, заставляет игрока влезть в платье Элизабет, и взглянуть на мир её широко раскрытыми (от ужаса) глазами. Сюжет распидорашивает мозг окончательно, а геймплей из танкового экшена превратился в суровый стелс, потому как здоровьем бедная Лиза совсем не богата. Зато прилагаются ништяки в виде бесшумных прыжков, перемещений по вентиляционным системам и плазмидов, позволяющих видеть сквозь стены и самому становиться невидимым. И да, хэппи энда не будет. Good night, sweet princess... Таким образом, Episode Two, раскрыв все загадки и состыковав нестыковки, окончательно сшил две части игры, закольцовывая сюжет. Эпилог вышел мрачным, жестоким и бесповоротным. А «La Vie en Rose» останется в сердце фанатов навсегда.

Вдобавок ко всему, в феврале 2014 года, Левин разогнал практически всю студию Irrational Games, заявив, что устал от масштабных проектов. Казалось бы, всем спасибо, все свободны, но в мае он начал набирать студию вновь. Что-то тут не так...

Биогалерея

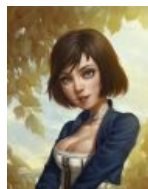
Добро пожаловать в Колумбию!



95% игрового процесса



Букер, лови топор! Чё молчишь? Не поймал?



Няша Элизабет



Тема еееек ножек раскрыта



И опять про соль



Хороший, годный косплей



Слуховой аппарат 80 lvl



До прихода Букера



Когда открыла не
тот портал...



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 Crysic
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

[w:System Shock en.w:System Shock](#)

Примечания

- [↑] Лулз в том, что *(спойлер: Элизабет таки биологическая дочь ГГ)*.