

Deus Ex — Lurkmore

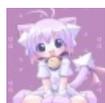


Резюме: Такъ верстають только
мудаки.
Автору: Вонъ изъ профессии!
Корректору: Выпилить немедленно!

Шаблон:Мар

Deus Ex (лат. *deus ex machina* — бог из машины (театральный приём такой)) — былинная киберпанковая условно-ролевая игра, знакомящая геймера со структурными подразделениями **ZOG** и нанотехнологиями. Духовный наследник **System Shock**. Породила две былинные драмы с выходом последующих частей.

Deus Ex первый, каноничный



НЯ!

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

Был построен на модернизированном движке от **Unreal Tournament**. Объединил в себе визуальные и акустические красоты Unreal Engine и вдумчивость **System Shock 2**, хотя атмосферой обладал своей, напоминающей обоих прародителей лишь отдаленно. Был условно-нелинеен: решения, принятые в ходе игры, влияли на дальнейшие события, но от последнего уровня с его вариантами выбора все равно было не отвертеться. Полное прохождение деусэкса без **читов**, **гайдов** и красных глаз занимает недели две. После чего его нужно пройти ещё два раза, так как в первый раз всё обычно делается не так и сюжет местами развивается не самым приятным образом.

Чем доставлял

- **Атмосфера**

Как ни банально это бы ни звучало, это так. Сюда входят и гармонично-темная картинка (все действие игры происходит в темное время суток), и великолепный трековый саундтрек за авторством Алекса Брэндона, и дизайн уровней и объектов — это почти современный мир, куда с великой осторожностью имплантировали хай-тек примочки вроде лазерных датчиков, тревожных панелей, охранных роботов и синих индикаторов на смесителях и унитазах. Оружие, в лучшем случае лишь отдаленно похожее на современные образцы, и два-три киборга были вписаны в это окружение с той же тщательностью.

Действие в основном происходило или в урбанистических декорациях, часто довольно мрачных — самые засранные кварталы Нью-Йорка, безлюдная среди ночи складская зона аэропорта, заброшенная ветка метро с бомжами и наркодилерами, или в каких-нибудь напичканных высокими технологиями лабораториях. Все вместе заставляло вспомнить слово «киберпанк» даже тех, кто его никогда не слышал. Хай тек, лоу лайф, все как полагается.

Для пушного угара по уровням были раскиданы книги и газеты, а на стенах общественных заведений попадались терминалы с последними новостями (новости были в духе **Первого канала**). Игроки их, как правило, не читали, а зря, бесполезный для прохождения текст добавлял еще +10 к атмосфере и +5 к погружению в игру.

- **Геймплейные нововведения**

Формально, DeusEx оставался шутером от первого лица. Практически, это была такая экшн-эрпoge со множеством непривычных для тогдашнего шутера элементов, вроде опыта и инвентаря с клеточками. При этом, РПГ от первого лица это тоже нельзя было назвать — динамика или стелс были явно шутерные, опыт давали не за убийство **всего, что шевелится**, а за выполнение главных и побочных миссий и залезание во всякие **труднодоступные места**.

Отдельной и самой, наверное, вкусной «фишкой» Deus Ex были **особые умения** — «Аугментации»,



Краткий пересказ статьи

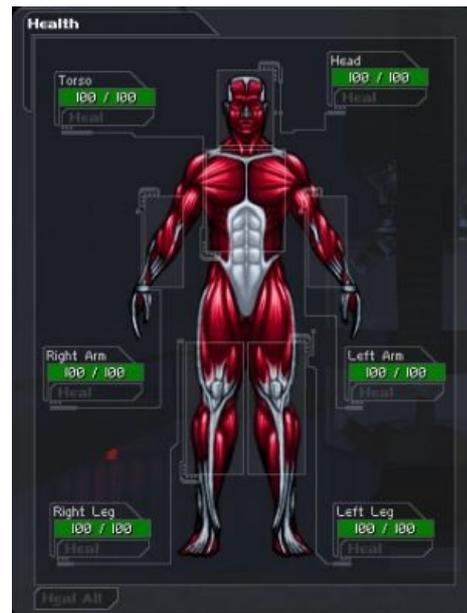
приобретаемые при внедрении в разные части тела специальных канистр с нанотехнологией. При согласовании с прокачкой обычных навыков позволяли развивать персонажа в соответствии с отыгрываемой ролью — от шпиона-тихушника до ходячего танка. Без согласования, соответственно, игра превращалась в натуральный геморрой.

Аугментации улучшались не за очки опыта, а установкой так называемых «канистр апгрейда» — маленьких **баночек**, припрятанных в надежных местах или (реже) выдаваемых за выполнение квестов. При том однозначным читом импланты не были — слотов было мало, канистр в мире — тоже, вставить их можно было только при помощи медбота (которого еще найти надо), вынуть — вообще нельзя. Допустившие ошибку при сборе желаемой комбинации (каждая баночка может начать одну из двух «своих» веток или повысить класс любой имеющейся аугментации) плакали кровавыми слезами. Не говоря уже о том, что весь этот зоопарк, начиная с банального (и необходимого) фонарика (точнее, люминисцентных клеток, полезных при манёврах в вентиляции) работал от одной весьма средней емкости батарейки, найти/зарядить которую тоже было не так-то просто.

В продолжении *Invisible War* нано-аугментации разделились на два условных класса: «легальные» — серийного производства и «подпольные» — с черного рынка, продаваемые **харизматичными** Омарами.

В игре была реализована комплексная система повреждений, что впечатляло даже на фоне идейного вдохновителя, **System Shock**. Тело игрока разделено на шесть зон: голова, две руки, туловище и две ноги; у каждой зоны своя собственная линейка здоровья. Если она упрётся в ноль, например, у одной ноги, то бегать и прыгать уже не получится. Лишившись таким образом обеих ног, можно только ползать. Иногда это приводило к забавным последствиям: представьте себе тело без ручек, без ножек, которое бодро шароёбится по штаб-квартире UNATCO, взламывает замки и жрет шоколадки (**пруфлинк**). От коих шоколадок эти самые руки-ноги вырастают. **ZOMG**.

В PS2 версии зон повреждения нет, а есть тупо глобальное здоровье, что скатывает игру слегка в УГ. Алсо, Аугментации в PS2 версии ставятся не ботом-машиной, а на месте. УГ-PS2 2:0.



Так выглядит пациент с точки зрения банальной анатомии.

• Сюжет и немного шизы

Собственно говоря, сюжет изменяется каждые полчаса — что, впрочем, вполне закономерно для квинтэссенции теории заговора, коей *Deus Ex* и является.

Для пущей загадочности рекомендуется **впервые играющим** взять начальную заставку и пропустить, потому что заставка сама по себе спойлер.

Завязка, казалось бы, проста как репа — в стране свирепствует эпидемия, и «злые» террористы **NSF** крадут канистру вакцины, но не успевают убраться подобру-поздорову. Отобрать канистру и есть первоочередная задача.

По мере продвижения по сюжету, доведётся побывать в разных местах — остров Свободы, Гонконг, Париж, Нью-Йорк, **Зона 51**, Ванденберг и даже ещё дальше. Все локации содержат некоторое количество **интересных личностей**, интересных компьютеров, интересных ящиков и интересных дата-кубов (местных нанотехнологичных блокнотов).

Регулярно будет выясняться что «всё **на самом деле** не так, а совсем наоборот», что, естественно, будет вызывать суматошные действия по коррекции только что содеянного. Будут затронуты самые знаменитые экземпляры параноидальной шизы, такие как **черные вертолеты**, **иллюминаты**, **Трёхсторонняя комиссия**, **Бильдербергский клуб**, **Орден Тамплиеров**, **Эшелон IV**, искусственный интеллект, **нанотехнологии** и многое другое.

• Deus Ex IRL

Игра была выпущена за год до **9/11** — и уже без башен-близнецов в Нью-Йорке, ибо их канонично «уничтожили террористы». Разработчики потом вяло оправдывались, де «на них не хватило места в текстурах» (тестурки были одним сплошным джипегом), **но мы-то знаем**. Эпидемия вируса «**Серая Смерть**» в сюжете появляется из лаборатории Гонконга — и через пару лет после выхода игры, из Гонконга начинает распространяться вирус **H5N1**. **Некоторые** до сих пор уверены, что он рукотворен, а разрабы предвосхитили/**узнали из будущего про** его появление. UPD из 2020-го: китайский коронавирус же! Ждем вакцину от Версалайфа! Также, паролем к компьютеру Гюнтера Германа в штаб-квартире UNATCO было слово «**zeitgeist**». Безусловно, всего лишь случайным совпадением является также то, что в 2000 году во главе крупнейшей в мире полузакрытой частной компании Cargill с доходом в 120 миллиардов денег становится некий мистер... да-да, Пэйдж. **Пока его зовут Грегори**. Чуть погодя на посту главы ВООЗ засветилась некая мисс Чоу, а ну и **Google** (и другой Пейдж(!)) же. Бонусные очки Гуглу за отказ от правила поведения «Don't be evil» в мае 2018-го.

Но самое вкусное — это глобальная база данных по всем человекам, разрабатываемая [Microsoft](#). Луркать [здесь](#) и [здесь](#).

• Разное

- В игре дают помахать почти [джедайским мечом](#), а вот [корованы](#), к сожалению, грабить нельзя. Зато можно грабить [банкоматы](#).
- JS передвигается по миру в основном на [черном вертолете](#). Кроме того, согласно ТТХ этого вертолета, которые можно найти в некоторых локациях, максимальная дальность его полета составляет, цитирую, «[over 9000 miles](#)». And «fuel's pure ethanol!». Авторы игры, разумеется, были в курсе, что к 2050 году с нефтью будет беда, беда. Так что этанол — весьма православный вариант топлива для вундер-Геликоптера.
- Также, в библиотеке Тамплиеров упоминается, что у них было [over 9000](#) владений.
- Несмотря на заявленный стиль — «шутер» — игру можно пройти совершив ровно одно убийство. Хотя и даже без него [можно обойтись](#). Это разумеется, не считая уничтожения ядерной боньбой целой военной базы — возможно декорированные трупами развалины были там и до этого.
- NPC плохо различают лежащего в отключке и мертвого супостата. В частности, таким образом можно избежать проблем с Лебедевым — получивший по башке миллионер-террорист рассматривается командованием UNATCO как убитый. Начальство и товарищи довольны, ручки не замараны, и вообще он потом помогает.
- В игре заведомо невозможно «раскачаться по максимуму» без читов и не пользуясь найденными в игре багами.
- Ущерб от выкуренной пачки сигарет уравнивается пятью банками колы.
- Мех-командос бояться удачно брошенного ножа больше, чем плазменного заряда. Впрочем плазменная винтовка в игре вообще [унылая](#), а ее выстрелы скорее напоминают лучи поноса. [Квакеры](#) недоумевают.
- В процессе игры можно невозбранно забухать различными спиртосодержащими напитками или упороться местными веществами. В одной локации возможно принятие около 20 доз наркотика, последствия [интересны](#).
- За неимением аптечек и шоколадок можно лечиться водой из кулера или питьевого фонтанчика. Из-под крана не получится.
- Над трупами заводятся мухи. В отличии от quake2-шных, мухи вполне живые, в них можно попасть из пистоля и расплескать кровавыми брызгами.
- Музыка, как и для первых двух [Анрылов](#) писали гуру [трекерной музыки](#) Александр Брэндон и Михиль Ван Ден Бос. Олдфаги до сих пор имеют папочку с рипнутыми модулями, которую изредка включают в плейлист. Можно просто юзать православный ModPlug Player и слушать *.UMX в оригинале. Если нет православного плеера mp3, его есть [здесь](#). А вообще запросто рипаются оригинальные треки в формате .it, которые на ура воспроизводит Винамп. А можно просто переименовать содержимое папки музыка на *.mp3 и без проблем скормить тому же Винампу.
- Относительно книги «Jacob's Shadow» за авторством Эндрю Хаммонда надобно заметить, что её в природе не существует. «Отрывки» из глав были написаны специально для игры.



Over 9000. Miles

Примечательные персонажи

JS Дентон^[1] — главный герой сабжа. Наноаугментированный по самые яички агент [UNATCO](#), хладнокровный, умный, в диалогах доставляет крутым голосом, иронией и поцреотизмом в умеренных дозах. Источает харизму. Все остальное — будет ли он святошей, покупающим шоколадки школьникам или порядочной сволочью, раздрарывающей этих же школьников из ракетницы, зависит от игрового стиля геймера. Алсо, стал одной из значимых причин фэйла DXIW, ибо превратился там в унылого философа, толкающего всякую ересь. За такое извращение над всенародно любимым персонажем хочется [взять и убать](#). Также является автором [двух ста тысяч пятисот catch-phrases](#), среди которых «**What a shame**» и сверхбрутальное безэмоциональное «**A bomb!**». Есть и гораздо более винрарные, но менее распространённые среди [интеллектуального большинства](#), не способного запомнить простейшие фразы на английском, некоторые из них:



- A bomb is a bad choice for a close-range combat.
- Bravery is not a function of firepower.
- I was never properly trained in its operation.
- You might as well tell me the rest. [If I'm gonna kill you, you are already dead.](#)

- My vision is augmented.
- I'm not big into books.
- You're gonna burn alright.
- Did something go wrong?.

Трейсер Тонг — китайский ученый, помогает JC в православной борьбе с ZOG. Мечтает аннигилировать интернеты и вернуть мир во времена деревенской жизни и потоков фекалий на улицах. Появлялся во всех частях.

Уолтон Саймонс — гэбист официально — местный Шойгу таки гэбист. Наноаугментирован, обладатель кошерных синих сосудов/прожилок/хз чего во всю рожу. Периодически навещается в UNATCO и довит на местное начальство. Алсо, замечательный, если не сказать эталонный пример харизматичнейшего злодея во всей красе.

Гюнтер Германн — расово верный ариец, мехааугментированный солдафон на службе UNATCO. Здоровенный качок, запомнившийся своим ломаным английским и мечтой вставить пушку себе в... нет, в голову (*спойлер*: как можно узнать из Invisible War пушку ему таки разрешили вставить. И даже заказали. Но кетайцы проебали все дедлайны). Алсо, автор локального мема:

Anna Navarre: «Are you sure you pressed the right button?»

Gunther Hermann: «I do not make mistakes of that kind.» Anna Navarre: «Your hand might have slipped.» Gunther Hermann: «No. I wanted orange. It gave me lemon-lime.» Anna Navarre: «The machine would not make a mistake...» Gunther Hermann: «It's the maintenance man. He knows I like orange.» Anna Navarre: «So you think the staff has some kind of plot...» Gunther Hermann: «Yes, they do it on purpose.»

— *ИЧСХ, бедняга Гюнтер действительно пал жертвой заговора техников, которые подсовывали ему lemon-lime вместо orange. Но ему никто не верил...*

В третьей части на этот счет есть пасхалки — внимательно смотрите телевизор в квартире Дженсена и прислушайтесь к разговору Беллтауэровцев в Верхнем Хэнша.

Икар — зловещий ИИ, созданный Пейджем. Неиллюзорно доставляет своими ВНЕЗАПНЫМИ и жуткими посланиями, произносимыми страшным потусторонним голосом, от которых школота ссытса, а олдфаги пускают скуные слезы.

Гелиос — ИИ, родившийся в результате слияния двух других. В свою очередь, с ним хочет слиться Боб Пейдж, чтобы *стать Б-м и захватить интернеты*. Сам Гелиос этого не особо желает, ему подавай Дентона для слияния, чтобы вместе с ним привести людей к светлому будущему. Мотивирует это своим техническим заданием:

I am a more advanced solution to the problem, a decision-making system that does not involve organic beings. I was directed to make the world safe and prosperous, and I will do that. You will give me the ability.

Это же подхватывается и Дентоном перед слиянием с Helios'ом:

This is what I was made for, isn't it? This is why I exist? All right, let's do this.

Мультиплеер

Как ни странно, в этой игре присутствует ещё и весьма винрарный мультиплеер. Хотя стандартных игровых режимов всего два, многопользовательский режим все равно был популярен. Игровой процесс обычно сводится к следующему: две команды хватают имеющееся на стене оружие и бегают по карте, истребляя друг друга. Казалось бы, ничего примечательного, но доставляющие мелочи таки есть:

- Гранаты. Можно ими кидаться, но гораздо интереснее лепить их на стены и залезать аки по лестнице в места, куда иначе добраться невозможно (достаточно всего двух). Алсо, с гранатами связано много багов, позволяющих скрыть их и, соответственно, привести врага в *недоумение*.
- Аугментации. Вносят тонны веселья. Очень доставляет наблюдать, как нубы пытаются убить вас из ракетомета, когда у вас включена агрессивная система защиты. Или, включив невидимость, **ВНЕЗАПНО** появляться в тылу врага. Впрочем, существует аугментация, позволяющая видеть «невидимых» игроков даже сквозь стены. Одноразовые рентген-очки также в наличии.
- Турели. На карте почти всегда есть автоматические турели и компьютеры, с помощью которых турели можно *невозбранно* захватить. Весьма доставляет захватить турель возле спавна врага и набирать *фраги*, просто наблюдая, как он пытается выйти из двери.
- РПГ карты и прочие извращения. Некоторым эстетам скучно играть на обычных картах, и они наделали множество, так-называемых РПГ-карт. Эти творения обычно представляют собой опасные для мозга неподготовленного человека уровни с вырвиглазной архитектурой и наполнением типа: «напихал всего, что в редакторе нашёл». Время на них обычно убивается изучением местных

достопримечательностей и, изредка, убийством друг друга, так как на многих картах оружие практически невозможно достать. Надо сказать, что на некоторых таких картах вполне можно играть и получать некое удовольствие.

Моды

Все актуальные моды находятся [на ModDB](#) и ежегодно получают какие-то премии. Всем интересующимся отправляться туда за скачиванием, подробности ниже.

Классические моды: на замену текстур (**New Vision**, есть две версии: основная с новыми текстурами окружения и экспериментальная с четкими старыми текстурами всего вообще), модели оружия и персонажей (**HDTP**, правда сюжетные персонажи становятся [слишком brutальными](#)), небольшие улучшения геймплея (**Shifter** и **Biomod**), **Kentia Launcher** для настройки полного экрана и комбинирования модов друг с другом.

Теперь про большие моды. С крупными модами обычно по дефолту устанавливается поддержка directx 9-10, OpenGL и фикс для широких экранов.

- **GMDX**. Разраб решил сделать самый грубый Деус еще грушнее, как сделали бы Ion Storm, если бы не загнулись. Последняя официальная версия под номером 9.0.3 (но уже наплодилось два форка). В ней официальная поддержка русского и [ГРАФОНА!!!11](#).

[Цепляйся руками за стены](#), убивай брошенными трупами, сбивай шлемы выстрелами, распыляй врагов по всей комнате, сжигай собак дротиком, закупайся в магазине — первые две из этих фиш в корне меняют геймплей. Игра стала намного суровее, а для сверхзадротов добавлен хардкорный уровень сложности. Теперь не получится открыть все двери, взломать все компьютеры, проплыть все трубы, если хуево качать соответствующие скиллы. Изменения: сильная правка баланса; появились перки; исправлены косяки движка, оружия и геймплея; значительно улучшенные ИИ и физика; добавлены детали в архитектуру и дизайн; заменены звуки; пара менюшек с опциональными геймплейными фишками. Автор вообще [хочет обновить всё](#), кроме сюжета и музыки. Мод использует фишки и ресурсы классических модов, и даже фишки для взлома из HR, но несовместим с другими модами.

- **Revision**. В разы расширяет локации и запиливает новый (и местами сомнительный) дизайн, пусть и на древнем оригинальном движке. Задротам принесли стимовые и внутриигровые ачивки, и режим выживания. Опционально идёт [осовремененная музыка](#) из оригинала, миллион усложнителей и других опций для нуждающихся, а также геймплейные моды **Shifter** и **Biomod**.

Разрабатывался добрые 7 лет. Пару месяцев до релиза разрабы мода о чём-то переговаривались со Square Enix, держа тему в секрете от остальных, а потом мод неожиданно зарелизился, причём официально только для стим-версии оригинала. На ModDB это тут же породило драму и понизило рейтинг мода, но уже в первый день умельцы нашли способ запустить мод под любую версию игры (*спойлер*: сейчас проще скачать файлы [отсюда](#), вместе с переводом мода)

Есть немного годных сюжетных модов, сложность разработки которых кроется скорее в [требованиях к сюжетной линии](#), чем в технических ограничениях.

- **The Nameless Mod**. Отдельного упоминания заслуживает потому, что: [The Nameless Mod Launch Trailer](#)
Трейлер TNM
 - Вместо претензий на подражание сюжетной линии оригинала и копирование реального окружения разработчики воссоздали некий Форум-сити — визуализацию различных форумов по обсуждению оригинальной игры. Представь родную [имиджборду](#) в виде города и поубивай всех нубов.
 - Игра очень даже в духе DX1. Правда, любители [слишком серьезного сюжета](#) останутся недовольны, зато озвучка, огромные карты, заговоры, геймплей, продолжительность, музыка, эпичные цитаты — всё это не хуже первой части, только побольше контента и лулзов, а багов меньше.
 - Вариативность бьет оригинал. В самом начале приходится выбирать одну из двух больших враждующих фракций, за которую ты будешь играть всю игру. Независимо от них будет выбор из двух «религий» на пол-игры, обе можно наебать. В каждом из перечисленных случаев будут свои уникальные миссии и даже карты. Ролевая часть лучше сбалансирована, и многие квесты можно проходить очень разными способами. Игра логично реагирует практически на любое развитие событий, которое можно создать без читерства, например, убийство квестовых персонажей(или неубийство). От такого сосет не только Деус, вообще все RPG-игры.
 - Куча стёба на тему DX, DX:IW и их связи с RL, всемирных заговоров, гейм-девелопмента, и, собственно, игрового сообщества.
 - Задание, где ИИ вызывает галюны у ГГ, дико доставляет.
 - Множество багов оригинала пофикшено и добавлены новые фишки: куча уникального оружия, вроде кулаков с разными перчатками, нескольких катан, двойных именных пистолетов, духовой трубки или утолщающей пушки; аудио- и видеодиски с настоящими обложками и библиотека с реальными статьями и рецензиями по DX1 и DX2; почту из хакнутого компьютера можно

распечатать на соседнем принтере; метро между локациями; патрули с собаками; магазин, где можно закупаться; даже **чяттик** в консоль запилили!

- Лучший мод 2009 по версии ModDB. По слухам, разработчиков поздравил сам Уоррен Спектор. **OMG GET IN THE CAR!!**1 Кроме того, игра понравилась разработкам из EIDOS, которые подарили скриншот на тот момент не существовавшего HR. Его можно найти как пасхалку.
- Почти одновременно с DX:HR вышло **неплохое поделие** фанатов из Этой Страны — **2027**. Внутри — директикс 9 с epb, музыка, хайрез-текстурки, диалоги, интриги, пасхалки и новое оружие. Забавно то, что действие происходит в том же году, что и приключения Адама Дженсена. Позволяет поболтать по Москве, пожрать шоколад «Алёнка» и разнести мусоров в куски мяса из ракетницы. Здесь даже был свой аналог Гюнтера, которого можно было грохнуть в середине игры, грохнуть в конце игры или же стать его братухой. По традиции последний уровень происходит на секретной базе и позволяет выбрать из трех возможных концовок, по типу морального итога сравнимых с концовками из оригинального Deus Ex.

Разрабы явно вдохновились DX2 в плане фиш — скажем, мод позволял убить абсолютно любого персонажа, кроме тусеров в ночных клубах (в клубах нельзя носить оружие) и пилота в начале игры. В сюжетном плане тоже: мод вполне сносно рассказывает о становлении фракции Омаров, а все организации можно послать нахуй и работать самостоятельно. Дизайн зимней базы, вместе с внезапным спауном противников, тоже из DX2.

- **Nihilum**. По словам игравших, геймплей хороший, а история достойная и параллельна оригинальной, однако специфический местный юмор и дерьмовая озвучка. Но энтузиастам нравится.

Также стоит упомянуть **Malkavian mod**, который был создан в духе **упоротого вампирского клана Малкавиан из Мира Тьмы**. Всего одна карта — переделанный штаб UNATCO (уже две), но доставляет неимоверно.

Unreal Revolution, хоть и получил награду, но был сделан как пародия на Human Revolution, то есть исключительно для сюжетных лулзов. В принципе, этот мод, как и предыдущий, можно пройти в ютубе, вообще ничего не потеряв.

Deus Ex: Invisible War

Былинная драма раз. Второй части стало настолько стыдно самой за себя, что само её название кагбе намекает на альтернативное происхождение. Вышла также на **Xbawks**, что говорит о многом. Несмотря на некоторое количество вина, люто, бешено нелюбима многими труЪ-фанатами, и эта нелюбовь бездумно копируется нубами.

Сюжет

Сюжет, хоть внешне и выглядит самостоятельным продолжением первой части, но суть остается неприкосновенной. Избранный выполняет приказы начальства, узнает много нового, много думает, мечется от фракции к фракции и в конце концов принимает тяжелый выбор, влияющий на судьбу всего человечества. Титры, занавес.

В чем тут вин

- Две новые кошерные фракции — **ПГМнутые** тамплиеры и суровые сибирские **Омары**.
- Возможность экстерминатуса всего человечества. Слава ребётам Омарам!
- Черный рынок с нелегальными канистрами нано-аугментаций и возможностью сделать себе небольшой гешефт.
- Смой американский флаг в унитаз и посмотри, как танцуют телки в униформах!
- Дежурных злодеев больше нет, и помогать можно кому угодно. Наебывать можно по несколько раз за игру.
- Интерактивность в целом выше.
 - Появился вменяемый (по сравнению с первой частью) стелс.
 - В 2072 году наконец-то научились залезать на ящики.
 - Натравливать фракции друг на друга можно в промышленных масштабах.
 - Можно ебнуть робота нанокатаной и превратить его в друга. А можно лично управлять турелями и раздирать врагов в мясо.



УВЛ! СР!

В чем тут фейл

- Мультиплатформенность.
 - За исчезающее консольное колесо на весь экран хочется взять и уебать.

- **Универсальные боеприпасы.** И ладно бы только огнестрел, но гранатомет с зарядами от шокера???
- Отмычки для механических замков и мультитулы для электронных приборов объединили в **волшебные палочки.**
 - Чо, думали, бомбы так же оказывают? Нихуя, вместо 4 видов взрывчатки из первой части появилось ПЯТНАДЦАТЬ, причём некоторые нельзя лепить к стене, а другие нельзя кидать. Это больше, чем слотов в инвентаре.
- Ужасно маленькие, просто крохотные уровни. В **Thief: Deadly Shadows** размеры уровней были прикрыты их детализацией и медленным геймплеем, но в **Invisible War** камерность не прикрыта ничем и бросается в глаза. Смешнее всего попасть туда, где уже был в первой части, и где то же пространство состояло из одной карты, а не из двух сильно урезанных (Остров Свободы — каноничный пример).
 - Правда, качество и размер карт в среднем растёт с продвижением по сюжету. Жилые помещения Тарсуса — 1 этаж, 4 комнаты, 2 человека. База Ванденберга — 3 здания по несколько этажей, улица, пара десятков врагов и пингвинов.
- Сюжет — нудная вторичная каша:
 - Вся политическая кухня по сути содрана с первой части. Спрашивается, нафига мы рвали очко 20 лет назад, если теперь приходится выбирать из тех же вариантов.
 - Персонажи унылейшие как личности, даже ключевые, даже из оригинала. В первом деусе были почти того же уровня диалоги, но угарные всратые анимация и озвучка это компенсировали.
 - Обычные нпс в деталях рассказывают все варианты прохождения. Это, блять, в серии игр, где исследование вариантов -- главная фишка. А сюжетные вечно ноют, если что-то пошло не по их планам.
 - Медленная скорость появления текста, а пролистать и перечитать в логах нельзя.
- В свое время был технический пиздец с установкой и запуском игры, тем более на нищесредских машинах (да и сейчас вылеты не редкость). Причина тому — **безблагодарность** выебывания с движком. Обжегшись на такой лаже, Ion Storm Austin успела хоть как-то допилить аналогичный движок для **Thief: Deadly Shadows**, проблем с коим у игроков было поменьше.
 - Кроме мультиплатформенности, разрабы хотели графона. Ради этого похерили даже логику в открывающей катцене. ЗАТО ВОЛОСИКИ ОТДЕЛЬНЫЕ! ЭКШЕН-СЪЕМКА! ЭФФЕКТЫ ЧАСТИЦ! ТЕНИ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ! Для демонстрации последнего на каждом уровне обязательно найдётся без причин болтающийся фонарь, висящий на уровне глаз.
 - И физику тоже хотели. Ну и получили говнофизику коробок и тел, даже кусков не остаётся. А оружие как было без отдачи, так и осталось, даже хуже стало.
 - Пробежали даже эпичнейшую заставку из меню первой части, навалив эффектов частиц.
- Извлекаемые, блеать, наноимпланты!!!
 - Кастрированная РПГ-система. Скиллы засунуты в импланты, в сумме урезаны почти вдвое. То, что есть, выглядит попсово.
 - Они ещё и расставлены по областям тупо. Имплант для глаз — регенерация, имплант для ног — высасывание жизни, имплант для черепа — невидимость. При том, что почти везде из трех возможных вариантов есть один, на фоне которого остальные бесполезны.
- Уже в первом городе на харде легко нафармить 30 отмычек, даже вскрывая всё подряд. Для полной прокачки необходимо 15 биомодов, под конец игры в инвентаре может скопиться 20 лишних штук. Десятки модов на оружие, при том, что на одно оружие можно поставить только два. Ну и десятки тысяч кредитов, которые тупо некуда тратить в таком количестве.
- В первой части на каждый пук была своя музыка, треть которой можно было занести в плеер. Во второй нормальное клубное музло от Kidneythieves, остальное — максимально незапоминающийся эмбиент в количестве 10 штук.
- Оружие, которое в середине игры показывают как суперсекретную новую разработку, через сутки имеет каждый второй.
- Перекос баланса в сторону игрока и отыгрыша роли ходячего танка.
- Гламурный облик ГГ, ориентированный на школьниц.

Алсо

Есть мнение, что вторая часть слита исключительно из-за кроссплатформенности, что привело к проебу всех дедайнов. Из-за этого игра вышла запиленной примерно на 2/3.

Project Snowblind

Справедливости ради, нужно отметить гомункулуса под названием Project Snowblind, выпущенного Eidos Interactive в марте 2005 года на приставках и PC. Изначально позиционированный как третья часть Deus Ex, этот уродец имел с великим и ужасным только общий сеттинг. Очевидно, на конечном этапе разработки поняли, что получилось УГ, и дабы не смущать олдфагов деуса срочно переименовали свой продукт. И это верно. Собрав кучу наград от журналистов, Project Snowblind был забыт всеми через пару месяцев. Fail.

Deus Ex: Human Revolution

| Если ты хочешь завести себе врагов, попробуй что-нибудь изменить



OMG IT'S BARRETT
GET IN THE CAR!!!

Немного истории

Возрожденная из пепла Ion Storm студия Eidos Montreal анонсировала разработку DX3 в октябре 2008 года. Фанаты высрали сотни кирпичей и побежали на убогий сайт, на котором крутился не менее убогий трейлер. Естественно, особо упоротые особи на основании мутного видеоряда сразу же [развернули сюжет будущего сиквела](#) и обозвали его говном.

Через два месяца Эйдос раздал геймерам болеутоляющее — [статью с концепт-артом](#). Лекарство вызвало аллергию у многих: убер-аугментации навроде «увидеть противника сквозь стену и убить его, пробив перегородку руками» и «спрыгнуть с небоскреба и приземлиться, зацепившись киберщупальцами за карниз» прибавило веселья только школьникам и троллям. При этом [полицейские роботы](#) и [нано-мечи](#) в первой части выглядели совершенно беспалевно, что какбэ говорит нам, что для творческого заимствования фиш нужны очень прямые руки.

Потом всё надолго затихло и лишь редкие слухи просачивались через официальный форум Eidos Montreal. И лишь анонс [Thief 4](#) [ТНН4F](#) удостоверил олдфагов в безблагодатности затеи.

11 марта 2010 года на конференции GDC 2010 Square Enix выдала второй официальный тизер с [горящим Икаром](#), полированными механическими имплантатами и попивающим вискарь [полуголым качком](#). Налицо влияние японских аниматоров, ваистену. При этом общее впечатление: годно и вполне в стиле первой части — сурово, многозначительно и как бы намекаэ... По крайней мере, фанаты поднапряглись...

[Deus Ex: Human Revolution - Extended CGI Trailer](#)
Может будет еще торт?

4 июня 2010 года нам представили полноценный игротрейлер, из коего можно было сделать вывод, что есть ещё наноботы в наноканистрах. Потягивания вискаррика со льдом стало существенно меньше, сурового [кибер-будущего](#), ПАФОСА и красивого мордобоя — существенно больше, от эффектов применения меха-имплантатов дружно кончают все гейм-фаги!

Потом вышло [геймплейное видео](#), но было уже поздно — фонаты уже вкусили [запретный плод](#). Также относительно недавно показали [то же самое](#), но с фейлом и уже в официальной обстановке.

31 мая 2011 года один из сотрудников конторы, занимавшейся для Eidos портированием сабжа на PC, повздорив с коллегой, спиздил винт одной из машин, на котором хранился текущий билд проекта. Как и следовало ожидать, уже к ночи на 1 июня, копия появилась на всех возможных трекерах. Анонимус, ознакомившийся с утёкшим билдом, заявляет: Деус [торт](#) даже в бете.

23 августа 2011 года на прилавках многих магазинов появились заветные коробочки стоимостью от шестисот до девятисот рублей. Фейл в том, что игра в России выходила 25 августа, а не 23, в итоге Стим посылал всех со словами: «Игра еще не вышла, дождитесь выхода, блеать!». В полночь часов игра начала устанавливаться.

Алсо, «[Деус Экс Человек Революция](#)» перевел на русский язык «Новый Диск». С одной стороны, перевод вышел не таким уж убогим, многим он даже [нравится](#). А кто-то играл в оригинале. Надмозги Нового Диска поступили оригинально и заменили оригинальный шрифт Eurostile на шрифт-линотип времён... в общем, Ренессанс этот шрифт видел, что, ВНЕЗАПНО, не может не доставлять при погружении в пучину мировых заговоров.

Примерно в одно время с игрой вышла неплохая книга «Deus Ex: Icarus Effect» за авторством Джеймса Сваллоу, малоизвестного в этой стране, однако отметившегося разного рода романами-фанфиками во вселенных Stargate, [Вахи](#), [Star Trek](#) и даже [Доктора Кто](#). События в книге происходят незадолго до событий игры и с другими персонажами. [Предыстория к предыстории](#), так сказать. Отдельный вин: в сюжете фигурирует еще совсем молодой Гюнтер.

Спустя некоторое время вышло DLC «The Missing Link». У Дженсена в самом начале отбирают накопленные навыки, от чего многие фанаты, усердно копившие праксисы, срали кирпичами, пока не находили свою экипировку. А потом и второй раз, когда выяснялось, что DLC наполовину состоит из линейного коридора, что смотрелось дико даже для HR, не говоря уж об оригинальной игре.

В 2013 году вышло переиздание «Director`s Cut», в которое впилили DLC, комментарии разрабов и нормальные битвы с боссами, просрав при этом локализацию.

Что делает HR каноничным

- Аугментации, [тысячи их!](#) А именно, 21 тип и в каждом варианты/апгрейды прокачки, изначально у ГГ стоит 11 аугментаций и ещё в 58 можно вкачать драгоценные поинты.
- Хакабельные терминалы, перепрограммируемые турели и выключаемые камеры. При этом процесс хака из тупого ожидания перед прогресс-баром,

как в первом DE, превратился в мини-игру «успей взломать до того, как тебя выкинули из системы» с ограниченным числом попыток. Более того, можно взломать, а при наличии аугментации «сильные руки» ещё и оторвать от пола ТУРЕЛЬ С ДВУМЯ МИНИГАНАМИ! Леня самому из пистолета «делать даунами» разнообразных супостатов? Принести заранее хакнутую турель! Белтаур-овцы следят за тобой, %username%? Принести заранее хакнутую турель! Роботы жаждут убить человека? Принести турель! Не можешь победить босса? См. выше. **Положительно не видно проблем, которые нельзя решить заранее хакнутой турелью.**

- Возможность **шароёбиться по вентиляциям** и складывать туда тела, незаметно появляться у супостатов за спиной и гуманно обезвреживать их тазером или импульсным ударом по ебалу. Или вообще **ныкаться по углам** и проходить уровни без боя, за такое даже некислую экспу дают. Для того же в игру запилена кошерная система укрытий, слегка топорная на вид («прилипнуть» спиной к ящику, обогнуть ящик, метнуться от одного укрытия к другому), но **SUPER эффективная!** Впрочем почти ничто не мешает даже в рукопашную отправить очередного солдата в страну вечной охоты или установить апгрейд и проводить приемы, которые дадут фору МК и «Матрице» по кровавости и технике исполнения соответственно. Или, наконец, прокачав силушку молодецкую и кольчугу подкожную, весело изображать из себя Терминатора 2 с миниганом наперевес.
- Рпг-подобная диалоговая система. Слегка смахивает на **масс-эффектовскую**, но разделения реплик по «мировоззрению» или другой тому подобной казуальщины нет и близко. Для болтливых игроков даже есть аугментация убеждения. Сказанное местами влияет на ход игры.
- Шоколадки и бухло! Сигарет нет^[2]. Зато можно **нажраться таблеток и сделать пару инъекций**, отчего болевой порог слегка возрастёт.
- Апгрейды для оружия, которые помимо улучшения характеристик и, местами, **внешнего вида последнего**, могут полностью изменить геймплей: к примеру, бронебойность, глушитель и лазерный целеуказатель превращает обычный пистолет из безобидной пукалки в суровую вундервафлю, валящую практически любого супостата с первого же попадания в голову на расстоянии метров до полусотни.
- Невъебных размеров уровни со сложной планировкой и кучей обходов, множество способов решить одну и ту же задачу.
- Электронные книги, выполняющие функции инфокубов. В лучших традициях!
- Необходимая атмосфера: за углом передовой клиники трансплантологии у горящих бочек греются бомжи и панки, которые любят слать Адама нахуй и грозятся продать его на металлолом, непосредственно перед тем, как получить **в табло**.
- Охуительная музыка, иногда откровенно подражающая саундтреку первой части. В одном месте есть граммофон, проигрывающий мелодию из первой части. К тому же по радио играют обрывки треков оттуда, а после финальных титров играет та же заглавная тема первой части. Алсо, даже не прислушиваясь, можно услышать, как оную насвистывают бомжи в Детройте. (Точно есть в Director's Cut, которая нещадно доставляет комментариями разработчиков).
- Ящики разных размеров, мусорные контейнеры, бочки, холодильники, которые можно пиздить из квартир невинных жителей и использовать как щит или даже как средство нейтрализации.
- Насквозь ебанутая система тревоги у обычных врагов.
- Неожиданный подход к созданию последнего уровня.
- Таки кошерная система рукопашного боя, которой можно устроить неслабый ББПЕ.

К слову о системе прокачки: скиллов в HR нет, а все улучшения уже установлены в Адама щедрым Сарифом изначально. Соль в том, что из-за предоперационной травмы из .357, мозг поциэнта не может с ними справиться. Выход — либо покупать **специальный софт**, который заставит мозг работать с выбранными аугментациями, либо долгим и трудным путём ждать, пока мозг разбирается сам по мере получения экспы. В своё время, правда, был баг, позволявший набить сразу два десятка уровней на взломе первого же терминала только вирусами.

Что касается сюжета: побочные квесты — есть, причём выполнение или отказ от некоторых слабо, но может повлиять на сюжет, а вот присоединиться к ZOG в середине нельзя. Концовка игры определяется в последней миссии. Квесты и ваше поведение влияют на игру незначительно, **sad but true**. Возможность получить пиздюлей впоследствии за бездумную игру — есть на 2 и 3 уровне сложности, а на самом легком предпоследний босс валится без хилок и с обновленным биоципом.

Консерваторов может огорчить автоматическая регенерация здоровья и отсутствие отдельных повреждений для частей тела, но на самом деле сделано всё по уму и погоды такие «послабления» не делают.

Перекаты и укрытия — в наличии, но как показала практика, легче или хуже игра от этого не стала — тем более, что нужны они больше тем, кто не вкачивал очки в стелс-импланты.

Пасхалки



Стальные яйца и прочие аугментации от Sarif Industries



Позабыты хлопоты... Остановлен бег — вкальвают роботы, а не человек. Да, УВЛ! И даже ачивки marksman Спасибо, турелька!

- Огромное кол-во еды для СПГС-ников, начиная от кода от лифта Шарифа (0451, замечено еще в первой части, где 0451 — код от будки спутниковой связи), камерами наблюдения [Big Bro](#) и заканчивая ZOG-овским «[Да будет так](#)» от Элизы Кассан.
- В игре попадаются отсылки на первую часть, вроде коробок с логотипом VersaLife, писем от Джозефа Мэндерли сотрудникам DPD с настоятельными рекомендациями не вмешиваться в дела работников плаща и кинжала и текстов с рассуждениями о том, что лет через 25 миром будут править корпорации, а наноаугментации вытеснят киберпротезы.
- За посещение женского туалета все так же можно услышать комментарий в свой адрес, ведь Причард следит за тобой.
- Боб Пэйдж и Трейсер Тонг (мелькает ровно секунду, а в предзаказной версии игры доступна миссия, где его необходимо спасти). Из этой самой миссии мы узнаем, что у него светящееся говно.
- В полицейском участке можно застать интересный диалог. Два детектива обсуждают «[Робокопа](#)». И [мякотка](#) не только в том, что создание киборга из почти мертвой тушки уже где-то было, одного из детективов зовут Алекс Мерфи. Более того, в русской локализации его напарника зовут Льюис, а жену Эллен. Прямо как в фильме Пола Верховена.
- Надпись в Детройте недалеко от баскетбольной площадки типа «[Меня зовут...](#)», что можно считать отсылкой к сериалу «[Жнец](#)» про ащкого сотону и его Б-гоугодного сына.
- Знающим людям могут доставить некоторые логины пользователей компьютеров. PDICK, HELLISON, PCADIGAN — Филипп Дик, Харлан Эллисон, Пэт Кадиган соответственно, известные писатели-фантасты. RDECARD — отсылка к Рикку Декарду, главному герою книги упомянутого Филиппа Дика «[Мечтают ли андроиды об электроовцах?](#)», а так же к фильму Ридли Скотта «[Бегущий по лезвию](#)», снятому по этой книге. [Митозиды](#) тоже рады, есть логин [MSTAINE](#), судя по переписке, хозяин компьютера — Дейв. Причём компьютер с этим логином расположен не где-нибудь, а в Ангаре 18.
- В одной из миссий игроку сперва предлагается посетить комнату [404](#), а потом — помещение в подвале под номером [802-11](#).
- Если в аддоне The Missing Link почитать описания людей в криокамерах, найдется один, чье имя неизвестно, но предлагаются варианты «Колодни» и «Рози», а также упоминается, что глаза человека скрыты зеркальными очками-имплантатами. Описание подходит к сквозному персонажу серии «[Муравейника](#)» Уильяма Гибсона, [Молли](#).
- Луркоёбам может доставить персонаж Anonymous X («Мистер X» в надмозглом переводе) в кепке с надписью [#chan](#).
- В [нескольких](#) терминалах можно встретить [нигерийские письма](#).
- В комнате хэншайского хакера можно увидеть листы с изображением [Forever Alone](#).
- А в шанхайских коммуналках можно найти дневник [хикки](#).
- Алсо неиллюзорно доставляет спам на компьютерах в Шанхае с рекламой средства для повышения потенции [по «древнему славянскому рецепту»](#).
- На складе Sarif Industries на каждом ящике имеет QR-код, который является ссылкой на сайт Sarif industries. <http://www.sarifindustries.com/>
- На одном из уровней почта на всех компьютерах содержит отредактированные куски текста объявлений в поезде из пролога первой [Half-Life](#).
- В DLC Missing Link (входит в Director's Cut) в английской версии хакер обращается к Дженосну *bratan*, а также использует в речи русские слова *obaldet*, и тому подобные.



Русификация прошла успешно.



В будущем нужно научиться подтираться ракушками^[3].

Также если в самом начале игры не идти за докторшей, а устроить обыск в её кабинете, то она будет подгонять игрока фразой «Идём уже, [Слоупок](#)». В локализации этот момент провафлили, переведа «копуша» — впрочем, с английского по словарю так и переводится.

Альтернативное мнение

Форумные олдфаги в большинстве согласны, что HR не такой уж и вин, как об этом орет, скажем, [Тоха](#). На игру года на безрыбье потянет, но до оригинала ей далеко. И даже по сравнению с [Mass Effect](#) все не так однозначно.

- Графика уровня так [Бишока](#) 2007 года. Только дизайн значительно хуже (но дизайн миссий вполне годный). К 2013 году, когда вышел Director`s Cut, от мыльных катсцен уже глаза вытекали.
 - Таки Бишок для 2007го года был почти-Крузисом и (на AMD и 2 ГБ RAM) принципиально не запускался, если видеокарточка не менялась на 512 мегабайт памяти вроде Radeon 1650-го.
- Тотальный копипаст. Сортиры и замки везде абсолютно одинаковы: будь вы в офисе Шарифа, китайском ночном клубе, секретных лабораториях или океанской базе Belltower, будьте уверены — вы увидите идентичные сортиры с опциональным люком вентиляции за последней кабинкой. Десятки квартир одной планировки. Вокруг Тонга, которому в катсцене (*спойлер*: приделывают новую руку), крупным планом показывают 4 чувака с абсолютно одинаковыми лицами, двое из них даже одеты одинаково. В 2000 году на это всем было насрать, в 2011 уже смотрелось странно. Хотя, [интерфейсы компьютерных систем](#) и сейчас во всем мире одинаковые.
- При разговоре с третъестепенными для сюжета персонажами у всех будет одинаковая деревянная

анимация. МЕ-фаги негодуют. Траектории передвижения врагов в помещениях очень предсказуемые и шадящие. Ещё в игре для всех одинаковые анимации ломания ебальника, и когда Дженсен вырубает противников ударом в толстенный шлем, это странно. А когда появляются громилы на платформах, то с той же анимацией Дженсен вырубает противника УДАРОМ В ГРУДЬ проваливающимся кулаком. (FTGJ: при ударе можно заметить вспышку из руки Адама, схожую со вспышкой при выстреле из оружия-оглушателя по площади — «PEPS gun»)

- Битвы с боссами отдали на аутсорс. Те долбоёбы не выкупили суть Деуса, и решили, что будет очень вариативно запереть Адама в маленькой комнатке с раскиданными патронами за каждой колонной. Шо вы говорите, нет подходящего оружия? Стелс, нелетальное прохождение? Кидайте бочки, хули. Основные разработчики долго извинялись, а потом запилили директорс кат, где изменены по сути только эти битвы. Теперь можно сбежать в соседнюю комнатку и убить босса не ручками, а турелями. Что уровни увеличались, боссам так и не сказали. Сюжетного оправдания, почему нужно убить одного пидора, вместо погони за главпидором, не появилось. Как и полноценной предыстории отношений с первыми двумя боссами.
- Вариантов прохождения одного отрезка в целом стало на порядок меньше, чем в оригинальной игре — нет таких же гигантских локаций, игра происходит практически в одной плоскости, дисбаланс в навыках и соотношении сложностей шутерного и стелсового вариантов прохождения. Разве что в отдельные моменты игра раскрывается на полную.
- Ущемленная интерактивность и скриптовая разрушаемость. По уровням разбросаны бесконечные картонные коробки и пластиковые контейнеры, будто абсолютно все переехали в новое здание неделю назад. При этом половина коробок привинчена к полу, и в очередной квартире из активных элементов может быть лишь холодильник, которым не сдвинуть даже стул.
- Ущербная прокачка. Навыков нет вообще, опыт идет на приращения. Опыт теперь дают, как и в любой сраной ММО, за убийства, но максимум — за оглушение руками, что вынуждает стелситься. И нахуя тогда эпичные лезвия в руках, которые шумно убивают, тратят энергию и приносят меньше опыта? Ещё надо отметить сильно разбалансированную, по сравнению с первой частью, систему аугментаций. Уже чуть дальше середины игры можно прокачать все сколько-нибудь важные способности.
 - Эти способности, кстати, весьма сомнительны. Пробитие стен, лезвия в руках и имплант убеждения — ок, хотя Дентонам и не снились. Визуальные примочки (карта уровня, выделение объектов по контуру, видимое поле зрения у камер), автореген здоровья, невидимость — хуйня, но казуалам сойдёт. Имплант приземления Икар и Тайфун — что-то невменяемое. Видимо, личное пожелание от японцев-издателей. В Mankind Divided с этим ещё хуже.
- Сюжет вроде бы и совсем другой, а вроде бы в деталях копирует первую часть.

(спойлер: Личный пилот, который живет в Китае и которого можно спасти или не спасти от смерти; посещение Китая: проблемы с Триадами, бар с шлюхами и серьезным бизнесом, встреча с Тонгом; близкий человек, работающий в той же компании, но внезапно перешедший на сторону террористов; параллели между боссами: Барретт-Гюнтер, Елена-Анна, Намир-Саймонс, Чжао-Пейдж; кнопка выключения приращений; параллели между конфликтующими группировками; концовки слизаны с оригинала)

- Принципиально разные концовки в игре достигаются всего лишь (спойлер: нажатием кнопки на одном из рядом стоящих четырех терминалов.) Даже близко нет того геморроя из финала первой/второй части, где в каждом случае нужно было выполнить определённую последовательность действий на нескольких картах среди толп врагов.
- Любой военный робот — огромная неповоротливая хуета на костылях. Ещё и предупреждает перед началом атаки или выпуском ракет.

Надо отметить, что многие разработчики третьей части — фанаты оригинала, а потому старались сделать достойную игру. А почти весь список проблем из-за того, что Eidos не решилась вложиться в игру по крупному после попыток повторить успех первой части.

А самое ужасное, что успех третьей части привёл к созданию Deus Ex Universe — конвейеру, в котором полно продуктов, но ни одного хорошего. Будто предыдущего конвейера не хватило.

Deus Ex: Human Defiance

Сабж оказался 8-битным [первоапрельским троллингом](#) разработчиков.

Deus Ex: The Fall

5 июня 2013 года На официальном канале Eidos Montreal на Youtube появился [анонс](#) новой игры в серии. [Внезапно](#), им оказался спин-офф HR для iOS с Беном Саксоном в роли протагониста, с которым многие фанаты знакомы по книге Deus Ex: Icarus Effect. Впоследствии разработчики [подтвердили](#) выход игры и для Android, отчего, впрочем, не легче. 25 марта 2014 [вышла](#) на PC. К сожалению, несмотря на превосходную графику, и постепенное залипание на игре намертво, игра обрывается, хотя ясно, что персонаж должен побывать в Австралии. Как пишет самый критичный и честный прохоженец [interes2012](#) — «Непередаваемо жаль, что игру не закончили. Видно множество не развившихся миссий, графика обалденная, я сначала её не понимал, а

[Deus Ex: The Fall анонс игры года](#)
Вся суть бурления.

потом привык. Можно с имеющимися деньгами и навыками начать заново. Я так и сделал.» Почему-то такое гавно, как рашен-высер Sabotain имеет больше миссий, чем вполне годный Deus Ex: The Fall. Что особенно хорошо — впервые системные требования не занижены (как с фейлом Hitman Blood Money, заставивший миллионы геймеров проклясть разработчиков) а завышены — игра прекрасно шпарит на одноядерных ПК.

Deus Ex: Mankind Divided

7 апреля 2015 года Square Enix на сайте twitch.com запустили загадочную видеотрансляцию, где нанятый за деньги и специально обученный студент изображал из себя жертву режима. Запертый в камере и периодически опиздюливаемый специально нанятыми безработными актёрами в одежде копов, он вытворял всякую хуйту на протяжении суток. Ивент должен был изображать кагбе отсылку к новой игре студии. Шоу было унылым, задроты в чатике вяло пытались понять суть происходящего, гадали, с какой игрой связан ивент и ничего не предвещало...

[Deus Ex: Mankind Divided - Announcement Trailer](#)

Первый трейлер Mankind Divided

[Как русские Deus Ex анонсировали](#)

Анонс сливалюшн

Тем временем в отдалённом уголке рунета под названием kanobu.ru, то ли специально, в ответ на [санкции](#), то ли просто лузлов ради, выложили анонс нового деусекса, и через короткое время удалили. Но кэш гугла помнит всё, и вскоре анонс игры и трейлер распространились с бешеной скоростью, сведя на нет старания японцев. Square Enix, сжав зубы и матеря прокляте рузке, провели трансляцию до конца, однако весь интерес к ней был утерян сразу после слива. Сам анонс теперь уже официально доступен [здесь](#).

Когда игра таки вышла, праздник подпортило то, что разработчики встроили туда блядский Denuvo. Когда же задроты добрались до самого процесса, выяснилось следующее:

- Графоний в игре очешуителен. Все на движке Dawn Engine, который, в свою очередь, основан на проапгрейженном Glacier2 от [последнего лысого](#), так что вид реально охуенен, хотя и жрет ресурсы как мамка на диете ночью из холодильника.
- Прохождение Human Revolution не повлияло на события в Mankind Divided: разработчики понадергали элементов из разных концовок. Фанаты живо припомнили, что то же самое произошло с провальной второй частью Деуса и назвали это «Первым звоночком хуйты».
- Новые аугментации. В отличие от порезанного оружейного арсенала, доставляют. Все они засвечены в трейлере, но без New Game+ получить их крайне тяжело. Зато осилившие получают и бесконечный крафт, и нелетальные отрубатели, и карманную EMP, и гранатомет (а точнее, кидатель взрывающихся ножичков), и ТИТАН, дающий неуязвимость ко всему, кроме EMP.
- Сюжет как минимум не хуже HR: повёрнутые на аугментациях радикалы, как и во второй части. Один из главных злодеев на этот раз — расовый хохол Виктор, здоровый аугментированный детина с [нарочито русским акцентом](#) из трейлера, действие же идет в Праге в 2029-м (по [канону](#) — год рождения Дентона-младшего, что не может не намекать поклоннику серии). Отсылок на остальные части тоже предостаточно, Иллюминаты не дремлют.
- Развилки. Их стало еще больше, чем раньше. НИ ОДНО действие игрока, даже самое мелкое, не остается без последствий в будущем. И даже прохождение финала отличается в зависимости от того, что и кто когда делал. Как следствие, свобода выбора — быть ли мне тварью продажной али право убивать всех подряд имеющим — тоже выросла в разы. Эдакий AAA-«Undertale»
- Для компенсации предыдущего пункта: сказать, что кампания короткая — это сильно ей польстить. Вся Прага содержит контента меньше, чем Детройт из HR. Кроме нее, крупных городов нет. Побочных миссий от щедрот души аж 13 штук. Сперва все надеялись, что будут аддоны и эпизоды, тем более, что концовка на это прозрачно намекает, однако игра показала неважные продажи, и, судя по всему, стала очередным "могильным камнем" серии, как до нее Invisible War. Впрочем, надежда живет, по интернету бродят сливы (увы, фейковые) по то, что в тайне от всех, разработчики уже готовят следующую часть.

На текущий 2020-ый год, серия пребывает в заморозке, а игроки ждут поляцкий Киберпанк. А Деус... ну, возможно, когда-нибудь серия еще возродится из пепла. Ждем и надеемся!

Галерея

Human Revolution



Теперь с [Alignmentom!](#)

Раз-два-три-четыре-пять, я таки иду искать... Ну и [кто тут хотел жареных тостеров?](#)

И [животноводство!](#)

См. также

- [Unreal](#)
- [Демосцена](#)
- [Киберпанк](#)

Примечания

1. ↑ JC Denton — отсылка к винрарному роману Филиппа Фармера «Конец времён» (The Day of Timestor), полного борьбы с Системой, разборки тайных организаций, биоаугментированных клонов, разворотов сюжета на 180° и эротики. Алсо подполье в заброшенном метро и вход в него через кабинку в туалете тоже оттуда. По заверениям разработчика игры Харви Смита, JC — это сокращение от [Jesus Christ](#), и Дентон должен быть его потомком, но от идеи отказались, дабы не превышать средний градус неадекватности по игре. Хотя иногда в игре напоминания встречаются, [вроде реплик отдельных персонажей](#).
2. ↑ Адам с сигаретой замечен в [трейлере](#) для Е3 ещё 2010 года, однако в игре он, видимо, заботится о своих свежаугментированных лёгких.
3. ↑ Разумеется, тоже пасхалка. Demolition Man, Сталлоне, все дела.

Ссылки

- [Стёбное прохождение игры](#) с активным использованием взрывающихся ящиков и бочек, плюс игровые приколы. На английском языке.
- [Flash-ролики](#), сделанные одним из членов русского сообщества Deus Ex.
- [Патч для первой и второй части](#), чтоб владельцы широкоформатных мониторов не чувствовали себя обделенными
- [Пейсательский](#) вариант



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 Crysis 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 HI Boom Homeworld I M Meen Ice-Pick Lodge IDDD Immolate Improved!

