

MAFIA II

Криминальный экшен Mafia 2 уже дважды бывал на крупных игровых выставках, однако только на gamescom 2K Games показалось сердце игры — открытый мир площадью 25 квадратных километров.

Секрет авторов — умелое сочетание скриптовой режиссуры, свободного геймплея и особого внимания к деталям. С необычайной любовью обставлено даже такое обычное дело, как выбор пива из холодильника или одежды из шкафа. Побродив по квартире своего приятеля Джо Барбаро, главный герой Вито Скалетти отвечает на телефонный звонок и получает задание: приехать к автомастерской Майки. Пока он идет вниз по

Локализация Mafia II:

Представитель компании 2K Games на одном из последних интервью заявил, что у компании в планах издать игру Mafia 2 в России с полностью дублированным переводом и сейчас компания обещает, что в этот раз русификация игры не будет затянута, как было с первой частью. Игра выйдет

в свет сразу на всех платформах, в начале 2010 года.

Думаю, что для всех это очень хорошая новость. Ведь все поклонники с нетерпением ждут этой культовой игры, а полностью дублированный перевод добавит ещё больше живого интереса к атмосфере игры. Так что, с нетерпением ждём 2010 года и выхода Мафии 2!

лестнице к гаражу (такой есть возле каждого жилища Вито), перед его глазами разворачиваются мини-сценки: муж умоляет жену впустить его в квартиру, уборщица яростно драит пол... По словам помощника продюсера Mafia 2 Алекса Кокса, такие мелочи есть в каждой из более чем 100 закрытых локаций, причем без каких-либо подгрузок и с разрушаемыми объектами.

Интервью с заместителем продюсера Mafia II

Вышедшая в 2002 году, оригинальная игра Mafia буквально ошарашила некоторых любителей качественного экшена. Игра была похожа на отличный интерактивный гангстерский фильм так, что кажется, вообще возможным всё. Неудивительно, что сиквел мы ждем с не-

обузданным нетерпением. Чтобы немного успокоить ваше, хаждущее новинки любопытство, предлагаем вам интервью с заместителем продюсера Mafia 2 Алексом Коксом.

Корреспондент: Недавно релиз Mafia 2 был официально отложен. Как вы намерены использовать предоставленную отсрочку?

Алекс Кокс: Мы отложили релиз, чтобы по полной задействовать потенциал проекта – улучшить качество геймплея и сильнее заявить о себе на рынке.

Корр: Видео, которое вы возили на E3, по представленному в нем временному промежутку сильно отличалось от того, что мы видели раньше.

Алекс: Верно, новый трейлер представляет один из начальных эпизодов игры. Время действия – февраль 1945 года, еще гремит Вторая Мировая война, Empire Bay покрыт снегом, еду выдают по талонам, тяжелое дыхание войны ощущается повсюду. Вот в такой гнетущей обстановке и начинается игра. Вито, конечно же, молод и неопытен, он только что вернулся из армии и жаждет найти себя в жизни. Вито и Джо попытаются доказать мафии свою состоятельность, так что на этом этапе они всего лишь рядовые гангстеры.

Корр: В трейлере показано зимнее время года. Если не считать чисто внешних красот, будет ли погода влиять на геймплей?

Алекс: В первую очередь она влияет на вождение. Дороги покрыты льдом и очень скользкие, так что управлять машиной гораздо труднее. При таких условиях удирать от полиции в разы интереснее!

Корр: Игрок может свободно колесить по всему городу в две разные исторические эпохи. Это хорошо заметно по сравнению с прошлым видео.

Алекс: Очень многое в игре меняется с течением времени. Основное геймплейное различие заключается в автомобилях – в представленном эпизоде, разумеется, это модели 40-х годов. Помимо этого, люди на улицах носят зимнюю одежду, маршируют солдаты, по стенам расклеены военные плакаты. По радио крутят музыку тех времен, а ди-джеи и ведущие новостей то и дело возвращаются к теме войны.

Корр: Увидим ли мы, как персонажи меняются с возрастом? Можно ли будет сказать: «Вот он, тот парень, только на 10 лет старше»? Или персонажи будут в целом одинаковые, и процесс старения на них никак не отразится?

Алекс: Время наложит свой отпечаток на каждого из главных действующих лиц, а к та-



Alex Cox

ковым мы причисляем всех, у кого есть имя. Что же до обычных прохожих, то мы заготовили каждому по две модели: для 40-х и для 50-х, различающиеся стилем одежды, манерой

речи. Будут, конечно, и уникальные NPC для каждой эпохи. К примеру, солдаты во время войны и латиноамериканцы после неё.

Корр: Изменилось ли соотношение сил между тремя криминальными семьями в сравнении с тем, что мы видели ранее?

Алекс: Не хочется заранее раскрывать карты, но действительно, немало интересного случилось между миссиями «Пила» и «Доставка в номер». Судите сами: в первой Вито и Джо работают на семью Клементе, в то время как во второй ребята выкашивают ее на корню. Разве не любопытно узнать, что произошло в промежутке между этими заданиями?

Корр: В чем состоит цель миссии, продемонстрированной на E3?

Алекс: Задача предельно проста. Нам надо подкараулить одного парня и напичкать его свинцом из MG-42 (огромного пулемета германского производства, известного как «Пила Гитлера», отсюда и название миссии). Это одно из самых первых заданий, в котором Вито и Джо все еще пытаются выслужиться перед мафией. Здесь ее представляет Генри, третий по значимости персонаж игры. Будучи уже состоявшимся гангстером, Генри получил заказ на убийство и подрядил Вито и Джо сделать за него всю грязную работу.

Пулемет еще появится по ходу игры, но когда – не скажу.

Корр: А кто этот парень, которого нужно убрать?

Алекс: Цель зовут просто – Толстяк. Это мелкий бандит, который слишком часто переходил дорогу мафии. Он осмелился держать винокурный завод, не платя за «крышу». За эту дерзость ему пришлось поплатиться жизнью.

Корр: В ролике был парень с повязкой на глазу. Кто это?

Алекс: Его зовут Гарри, он продавец оружия в городе, специализируется на «неофициальном» военном снаряжении. Впоследствии вы будете нередко иметь с ним дело.

Корр: Основная изюминка трейлера – пальба из станкового пулемета. Это единственный раз, когда его можно взять в руки, или им можно будет воспользоваться и в дальнейшем?

Алекс: Пулемет еще появится по ходу игры, но когда – не скажу.

Корр: Будут ли показаны другие виды оружия, которые мы еще не видели?

Алекс: Оружие в демонстрации то же самое, что вы видели в задании «Доставка в номер». Если не считать MG-42, то тут весь классический арсенал мафиози: пистолеты, дробовики, автоматы Томпсона и т.д.

Корр: Можете немного рассказать о том, как развиваются миссии? Что-то подсказывает, далеко не все идет по плану.

Алекс: Тут вы правы. Парни ожидали легкой расправы, но убить Толстяка оказалось не так просто, и ему удалось удрать. Героям приходится преследовать его по всему заводу, перестреливаясь с его телохранителями.

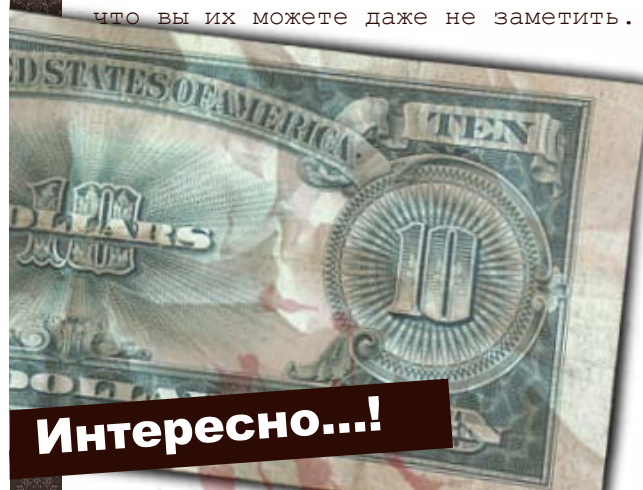
Корр: Первую Mafia очень любили за то, что любое задание там можно было пройти несколькими способами. Если ли альтернативное прохождение

у этой конкретной миссии?

Алекс: Эта миссия целиком состоит из стрельбы, так что здесь у вас нет иного выбора, кроме как без конца жать на гашетку. Конечно, это не относится к остальной части игры, но в «Пиле» у вас попросту нет времени на размышления.

Корр: Насколько сложно найти компромисс между сюжетными событиями и свободой действий?

Алекс: Это действительно непросто, но поиск идеального баланса – одна из наших основных задач. В Mafia 2 есть потрясающие сюжетные ролики, и иногда это единственная возможность рассказать цельную историю. Но геймплей превыше всего, и везде, где возможно, мы даем игроку свободу, чтобы обеспечить ему наиболее полное погружение в игру. Разработчики всегда находят способ украсить игру скриптовыми сценами, маленькими зарисовками, которые поддерживают атмосферу середины XX века. Но они настолько тонко привязаны к геймплею, что вы их можете даже не заметить.



Интересно...!

Сюжет для игры Mafia: The City of Lost Heaven, насчитывал примерно 500 страниц. Сценарий Mafia 2 насчитывает более 700 страниц. И это лишь основа сюжета, не включая дополнительных заданий, которые, разукрашивая прохождение первой части игры, нет никаких отсылок к сюжету Mafia. Для игрока не обязательно знакомство с предшествующей частью саги. Над Mafia 2 работает коллектив состоящий более чем из 120 человек. Работа по созданию игры ведется уже примерно пять лет. На создание каждого пешехода (NPC) уходило около трех-четырех недель. Система анимации симулирует работу более тридцати лицевых мышц. Действие происходит в вымышленном городе Эмпайр-Сити. Его площадь составляет примерно десять квадратных километров, что вдвое превосходит размеры застроенной части Лост Хэвен из первой части, как уже было сказано ранее. Новый город состоит из десятков уникальных в



Убить Толстяка оказалось не так просто