



Три года прошло с момента выхода первого **Prototype**. Первая часть была именно "прототипом" - увлекательный геймплей за Алекса Мерсера замыкался не самыми интересными квестами и отсутствием хорошего сюжета. Сегодня мы посмотрим исправились ли разработчики за эти три года.

Первую часть игры вы "узнаете" буквально с первых кадров, но при этом Prototype 2 выглядит куда более изящнее, злее, собраннее, вообще не уступает [играм дракам для мальчиков](#)

Главный герой теперь не Алекс Мерсер, а злощипый негр Джеймс Хеллер, бывший военный, пытающийся отомстить всем и вся в том числе и Алексу, из-за которого (как думает Джеймс) погибла его семья. Силу Джеймс получает именно благодаря протагонисту первой части. Практически с самого начала игры нам уже доступны все сверхспособности, которые раньше открывались лишь к концу игры. Джеймс прыгает как белка-летяга, взбегаает по отвесным стенам, кидается автомобилями и голыми руками "рвет" танки и вертолеты практически с первых кадров. Новой фишкой **Prototype 2**

становится "поглощение" любого горожанина, а также перенимание его способностей и внешнего вида. Так, например, съев военного, диверсию на военной базе окажется сделать намного проще. За съедание же монстров вы получаете очки, за которые качаете способности - станете быстрее бегать, дольше летать, восстанавливать здоровья на месте и многое другое.



Обзор Prototype 2 - Gamersnation

Автор: Павел Титов
10.06.2012 16:50

Сюжетные задания во второй части куда интереснее чем в первой. Джеймс исполняет роль эдакого Агента-47 - наемного убийцы для которого личность и важность цели не важна. Вообще "заказы" на людей составляют львиную долю всех заданий. Но благодаря многочисленным способностям, каждый раз убийство будет происходить по разному и это просто не успеет надоест (здесь Prototype 2 очень напоминает первую часть Assassin's Creed). Также Джеймс при поглощении генетического материала может увидеть любопытные воспоминания из жизни своей жертвы. Сюжет и город надо сказать не особо улучшились за эти три года. Эти две составляющие служат просто декорациями для мести одного единственного актера - Джеймса Хеллера. Даже горожане не обращают внимание на бегающего по отвесным стенам негра и смотрятся просто кучей биомассы. Впрочем может именно так и выглядит толпа в глазах **сверхчеловека**.

Однако плохо проработанный город и местами скомканный сюжет никак не мешает получать удовольствие от игры. Быстрая прокачка и звериный драйв с успехом скрашивает все недостатки и делает **Prototype 2** лучшим симулятором сверхчеловека. За что разработчикам и большое человеческое спасибо.