



Немного истории: Как мы все знаем место действия переместилось в Нью-Йорк. Ах да и теперь нас зовут Алькатрас!



Костюм.

Его мы разберем максимально подробно. Так что же в нем изменилось? На первый взгляд ничего... Вообще следует сказать что начало игры довольно вялое: первая сцена напоминает большущий ролик украденный из какого-нибудь старого голливудского боевика. Тоже самое и с костюмом. Пока мы не найдем инопланетян (а это произойдет очень скоро) и не выьем из них вкусную плюшку, он будет напоминать нам жалкое зрелище оригинальной игры-где постоянно заканчивающаяся энергия не давала делать ,словом, ничего. Но с покупкой первых же модулей (одни из них дают больше времени находиться в режиме stealth или бежать, другие вообще дают абсолютно новые способности вроде прыжка с кулаком, а некоторые [видеочат нетбукмодель](#)) ситуация коренным образом меняется и к концу игры мы получаем слаженную машину по выкашиванию инопланетной дряни. Вообще в Crysis 2 «ощущение персонажа» настолько реально, что отдыхают такие монстры вроде Halo:Reach и Killzone 3.



Графическое исполнение как всегда на высоте, но все же есть поводы пожурить Crytek (от Них мы ожидаем большего). Самое главное отсутствие расширенных настроек графики. Удручает невыразительная лицевая анимация и не слишком высокое разрешение текстур. Игроков с хорошим железом разочарует отсутствие поддержки DirectX 11. Но все же игра находится на высочайшем уровне. Особенно радует высокий уровень оптимизация (до сих пор не прошли страхи Black Ops) за всю игру не было обнаружено ни одного бага.



Противники

Инопланетяне вернулись! Но в абсолютно новом обличи! Теперь это не ущербные кальмарообразные аппараты первой части ,а настоящие горы мускул в доспехах! Рядовые инопланетяне Crysis 2 (их официальное название цефы) по телосложению похожи на элитов из Halo, а бронированные сильно напоминают охотников все той же игры. Насчет инопланетян хочется сказать много приятных слов. Своим поведением они напоминают киборгов из первого Unreal Tournament (а кто не играл в него?!), а именно хаотично передвигаются по геометрии уровня (за ними очень занятно наблюдать через нановизор , а также с его помощью отстреливать).Вообщем эти быстрые ,интересные ,местами даже подлые противники встают противопоставлением солдатам. Мозгов у них с первой части так и не прибавилось. Но раздражает не их глупое поведение(неспособность организованно отходить и заходить с флангов), а их откровенное читерство. Оно заключается в следующем: солдаты ВСЕГДА знают где вы находитесь, даже в режиме stealth. Данное обстоятельство не только портит нервы но и делает невозможным в начале игры играть «невидимым убийцей».

Crysis 2 - Gamersnation

Автор: Павел Титов
25.04.2011 18:21

