



Hydrophobia - все чего-то боятся...

Кто-то боится пауков. А кто-то закрытых пространств. Героине игры же повезло меньше - недолюбивая воду она оказывается буквально запертой на захваченном террористами огромном "плавучем городе". Захватывающе? То ли ещё будет!

Знакомьтесь, Кэйт

Главная героиня Кэйт работает системным инженером на корабле, отвечая за безопасность. Так вот (внезапно!) через все системы защиты прорываются террористы, пытаясь захватить потихоньку тонущий корабль. Наша героиня старается спастись, попутно пытаясь помешать коварным планам террористов. Попутно, в лучших традициях игровых сурвайвалов ей мерещится какая-то девочка (no spoiling!).

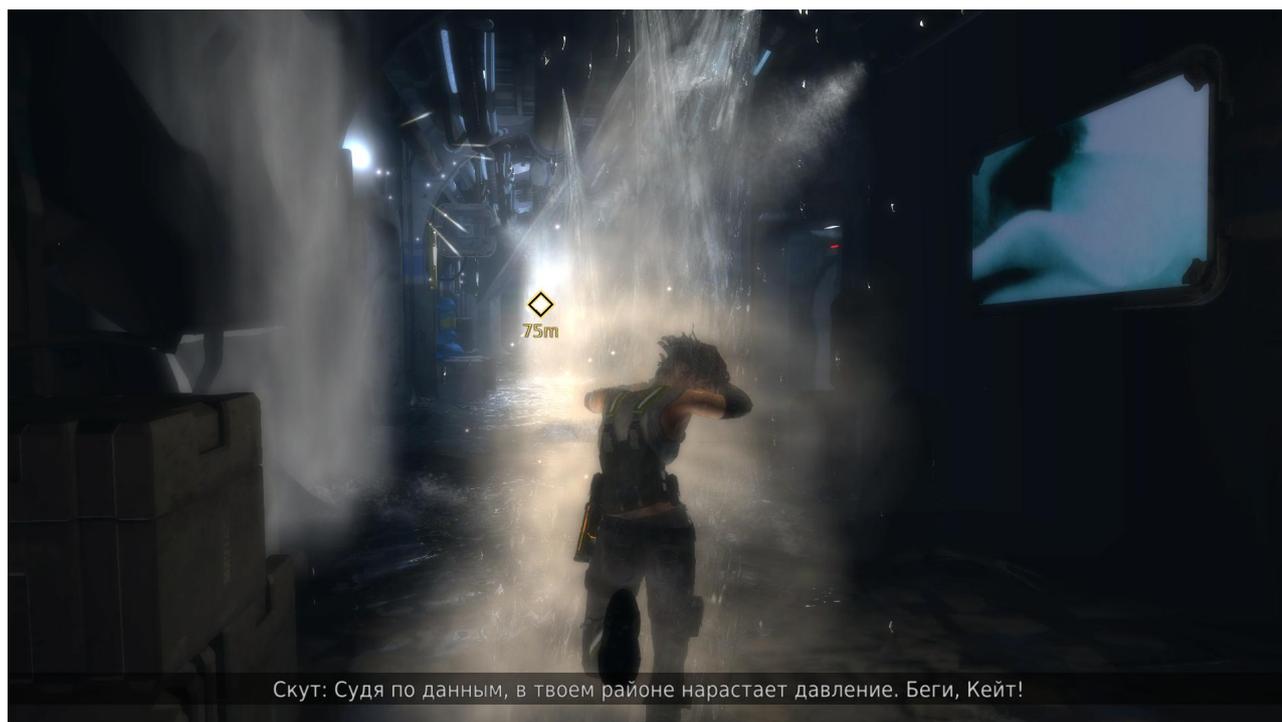
С первого взгляда, история довольно заезженная. Но это только поначалу. За классическими безликими командами от некоего доброжелателя (помните первый **Dead Space** ?

) скрывается вполне сносная интрижка, позволяющая

Hydrophobia

держат нас в напряжении почти до самого конца. История играет тут далеко не последнее значение, ведь игры такого плана всегда довольно личностны, и понятны, только когда почувствуешь себя в шкуре протагониста.

Итак, с историей всё в порядке. Поддача тянет на средненькую четвёрку. Что же дальше?



Геймплей **Hydrophobia**, сэр

Геймплей вполне сносен. Я давно мечтал об игре, с по-настоящему динамической водой, являющейся непосредственным игровым элементом. Не успели добраться до рубильника насосов воремя? Извольте покормить рыб.

Если бы меня попросили охарактеризовать геймплей в нескольких словах то я бы сказал "логическая аркада, с элементами шутера". Да, ведь Кэйт время от времени играть роль анти-террора, укладывая здоровенных мужиков пачками. Ну и физ подготовка у этих системных инженеров!

Но в каждой бочке с мёдом найдётся ложка дёгтя. Есть она и в **Hydrophobia**. В общем и целом, геймплей довольно однообразен, и восторг при первом заполнении отсека водой уже не появляется при следующих ЧП.

Во многом чувствуется недостаток финансирования. Игра, если кто не знает, на консолях распространяется только через онлайн магазин. Некоторые неплохие геймплейные элементы (карбканье по трубам, балансирование на тонких перемышках) превращены в УГ. Недофинансирование сказывается и на следующем пункте нашего обзора - графике.



Трудно нарисовать воду. А хорошо нарисовать воду ещё трудней.

Графоманам тут явно не место. Игру явно делали с оглядкой на прошлое. Шейдеры из 2005го порой довольно сильно режут глаза. Угловатые модели персонажей вынести ещё можно. Но вот воду, например, можно было бы прорисовать получше. Да и общий интерьер мог бы быть поинтересней. Впрочем, в такие игры мы играем явно не из-за графики.

История с **Hydrophobia** очень похожа на **I am Alive**, игра сначала предназначавшаяся для широкой продажи, в итоге получила лишь скромное место в **Xbox Arcade**

.Тенденция довольно печальная, большие боссы теряют интерес к проекту и просто пытаются срубить с него бабосов. Ладно,хватит о грустном.

Итог:

Оценивать Hydrophobia довольно трудно. С одной стороны, интересный, захватывающий,в меру сложный экшн. А с другой - не особо опрятная графика,

однообразность и фальшивящие актёры озвучки.

Итоговая оценка - 8.

Итак, после **hydrophobia** ищите, где бы поиграть в стратегии онлайн? На этом [сайте](#) собраны все самые лучшие бесплатные игры со всего рунета. Платить ничего не надо,elgames.net