

# Dead Space — Lurkmore



В эту статью нужно добавить как можно больше срачей на форумах и цензуры в австралиях.

Также сюда можно добавить интересные факты, картинки и прочие кошерные вещи.



**БЛДЖАД!**

Эта статья полна любви и обожания. Возможно, стоит добавить немного критики?

## DEAD SPACE

«Я вот всегда срался до усрачки, что в первом, что во втором, поэтому не играл в них, а смотрел, как играют другие ) »

— Антон Логвинов

**Dead Space** (рус. *Безжизненное пространство*, надм. *Мёртвый космос*, альт. *Дохлый космос*, *Убитый пробел*, *Дед с пейсами*, *Дед спец*, *Дедушка Космос*, *ДЦПэйс* и т. д.) — мультиплатформенный шутер от третьего лица в жанре survival horror полный **мяса**, **крови**, **чудесных сцен ужаса** и **насилия**. Оригинальная игра была разработана калифорнийской студией Visceral Games и выпущена загребущей Electronic Arts 21 октября 2008 года. **На сегодняшний день серия мертва.**



Собственно, суть

## Экскурс в историю

В 1990 г. вышел **одноимённый фильм**, в свою очередь, являвшийся ремейком **винрарного предшественника**. ИМХО трешачок, не дотягивающий даже до самого первого «Чужого» или «Нечто», но, ©official, название и лор позаимствованы именно оттуда. Однако общая концепция игры чуть ли не наполовину копирует "System Shock 2".

## Сюжет

В далеком будущем **конец света** тоже не наступил, и году этак в 2507 люди с Земли вместо газа, нефти и других земельных радостей имели только невменяемых размеров хуйцы, которые посасывали без соли. Поэтому **предприимчивые индивидуумы** из корпорации Concordance Extraction Corporation (С.Е.С.) решили чуток позаимствовать всю эту ископаемую роскошь у близко и не очень близко расположенных планет, благо на них никто не живет. В этих целях были запилены былинные корабли класса «Планетарный потрошитель», которые стали трясти различные планетки на предмет **ресурсов**.

Один из таких «потрошителей», с **няшным** и гордым названием «U.S.G. „Ishimura“», был отправлен в **систему Эгиды-7**, после чего нежданно-негаданно стал посылать сигнал бедствия. Команда спасателей, состоящая из **нигры-командира**, сисястой компьютерщицы, нашего протагониста-**инженера** (Айзек Кларк) и двух пилотов, прибывает на сигнал помощи и видит следующую картину: корабль дрейфует на орбите планеты среди космического мусора с потушенными габаритными и сигнальными огнями и, конечно же, не желает отвечать на вежливые обращения извне.

Недолго думая, наши герои довольно воссоединяются с «Ишимурой», попутно разжёбывая в говно свой челнок, в результате **неосторожного обращения** с автоматической стыковкой. На корабле, как уже можно было догадаться, царит страшный **Адъ и Погибель**. Двух безымянных пилотов почти сразу закономерно захавывают, все остальные, обоссавшись в свои **высокотехнологичные нанокостюмы**, принимаются бегать по кораблю от нычки до нычки, попутно выясняя, что «Ишимура» наводнена некрорморфами —дохлым экипажем, оживлённым неведомой хуйнёй, пробравшейся на борт с поверхности распотрешенной планеты. Колоритно смазанная кровью, гноем, слизью и говном мутировавшая мертвечинка резво бегает по тёмным коридорам, вылезает из вентиляционных шахт, пыгается сожрать гостей и вообще ведёт себя непорядочно. На протяжении нескольких часов, параллельно с отстреливанием местной живности и починкой потрёпанного корабля, игра рассказывает **сюжет о правительственном заговоре**, неведомой херне, управляющей указанной инопланетной дрянью — Обелиске — и прочая, прочая. Всякие предательства, подставные лица, безумцы-параноики и прочие **рояли в кустах** — в комплекте.

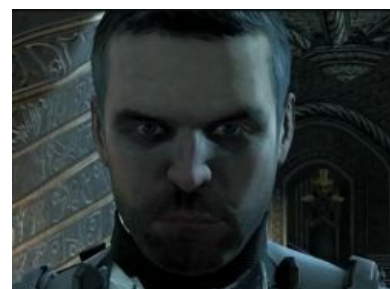
Как уже было сказано, по ходу игры мы узнаем о существовании некоего Маркера (**рас. надм.** «Обелиск»), который вызывает глюки и **оживляет мертвых**. Сие творение с виду напоминает усеянный россыпью инопланетных иероглифов пятиметровый хер и является артефактом религиозной секты — **Юнитологии**, что-то типа «все мы созданы, чтобы стать единым» (**лулз** в том, что дабы стать единым, нужно сначала слиться с инопланетным организмом, и только через смерть, а это, как вы знаете, не очень приятно).



U.S.G. Ishimura

## Наш герой

**Айзек Кларк** (реверанс в сторону **Айзека Азимова** и **Артура Кларка**) — главный герой игры: инженер руками и космический слесарь. Сын крайне положительных родителей: папана — выдающийся кораблестроитель — по существу забил на сына, а мамуля Айзека, воспользовавшись отсутствием супруга, ушла всем телом в лоно церкви Юнитологов и спустила почти все фамильные средства на **покупку привилегированного статуса** в сей **говносекте**. Посему Айзек вынужден был вместо учёбы в крутейшем ВУЗе пробиваться к свету сквозь говно в хоть и приличном, но всё-таки ПТУ. Отсюда у него и нелюбовь к Унитологам, по ходу игр перерастающая в безбожный НАТЕ с желанием учинить каждому сектанту экстерминатус крайне садистскими методами.



Айзек смотрит на тебя, **как на своего начальника**

Молчалив, как **Гордон Фримен**, сутул, как **сисадмин на пенсии**. В команду напросился из-за своей тян, входившей в состав экипажа «Ишимуры».

Примечателен тем, что являет собой образ обычного человека, а не очередного героя-терминатора. Во второй части обрел голос, который стреляет довольно банальными репликами и ругательствами, лицо, которым сверкает в каждой катсцене, убирая шлем по поводу и без, но осанку так и не исправил. В первой части выглядел как форменный слесарь, в рабочем дырявом комбинезоне, даром что постепенно наращивая броню на нем, но во второй начал носить облегающие суперменские костюмы, а в третьей превратился в настоящего терминатора, которому нипочем любые повреждения в скриптовых сценах, вроде бесконечных падений на спину с двадцатиметровой высоты. Алсо, в третьей части стал немного бородат.

## Оружие и прочие приبلуды

Так как действие происходит на рабочем корабле, наполненном суровыми **сибирскими** земными шахтёрами, то с оружием там дефицит. А посему придется организовывать несчастные случаи на производстве среди некрорморфов посредством различного инструмента, как то: плазменные и лазерные резаки для дробления горных пород, огнемёт, болгарка. Единственное оружие, которое можно (и нужно по сюжету) подобрать нахаляву — плазменный резак. Лулз в том, что этот самый резак идеально подходит для отсечения лишних конечностей некрорморфов, что является наиболее действенным способом их умерщвления, и при должном скилле с ним можно пройти всю игру. Остальное оружие и боезапас нужно покупать в магазине. Список оружия и всяческие его свойства есть в **педивикии**. Также Айзек может слабо бить неверных кулаком и грозно топтать ногой — вот тут силища будь здоров, трупы расчленяет на раз. Самое интересное, что делать эти действия можно только с оружием в руках. С пустыми же руками Айзек может только задавать стрелкача.

В некоторых местах попадаете верстак, на котором можно апгрейдить оружие, костюм, а также стазис или кинезис-модули (во второй части кинезис модуль можно прокачать лишь вместе с костюмом, и прокачка на

сей раз влияет не на радиус действия, а дает MOAR урона, ибо его применение в качестве нагибательного/лулзо-ловительного оружия стало значительно шире). Все апгрейды производятся путем встраивания в электрическую цепь оружия, костюма или стазис-модуля «силовых узлов» (XXVI век на дворе, ёпта), которые встречаются довольно редко, а потому использовать их нужно с умом. Кстати, во время шоппинга, просмотра инвентаря или работы напильником на верстаке игра не приостанавливается, так что сначала убедись в том, что ты один в помещении, анон. Сам инвентарь проецируется в виде голограммы прямо в пространство перед игроком в реальном времени, что на тот момент, да и на этот, весьма доставляет.



Попячивание неведомой хуйни из огнемётэ

Инженерный скафандр Айзека имеет свой набор вундервафель. Стазис — замедляет врагов, аки в Матрице, и помогает решать простенькие задачи с неисправными вертушками и дверями. Имеет свой отдельный заряд, пополняющийся около специальных **раздатчиков** стазиса и при помощи стазисных батарей. В первой части быстрой кнопки не имеет и вставить новую батарею можно только открыв инвентарь и активировав ее принудительно, что вызывает бурное кирпичевыделение при схватке с сильным врагом, когда стазис истощается, а вражина еще жив. Кинезис — **левитирует предметы**, генерируя собственное магнитное поле. Нужно для разгребания завалов и метания говен во врагов. Магнитные говнодавы — притягиваются к полу/стенам/потолку в невесомости, не давая Айзеку улететь в открытый космос. Запас кислорода — некоторое время Айзек может выживать в вакууме или в **газовой камере**. Герой имеет рюкзак и может таскать с собой четыре орудия убийства неправославной монстрины и несколько слотов для патронов, батарей, аптечек и прочего лута.

## Hand Cannon

«Real space. Real terror.  
Real foam. »

— Описание Hand Cannon

Dead Space 2 - Hand Cannon  
(reward for finishing hardcore mode)  
BANG BANG! PEW PEW PEW

Оружие из второй части и таки достойное отдельного упоминания. Открыть можно лишь пройдя игру на наивысшей сложности. Представляет из себя пороховую перчатку с вытянутым указательным пальцем. Да-да, ту самую, которую пиндосские любители всяких там бейсболов любят таскать на матчи своего любимого говноклуба. Суть такова: Айзек надевает перчатку, целится пальцем в монстроту, произносит несколько раз «**BANG BANG BANG!**», **вражину рвет в клочья**, игрок ловит лулзы. При использовании альтернативного огня раздаётся не менее доставляющее «**PEW PEW PEW!**». Никаких ограничений в использовании: боеприпасов (как и магазина) нет, скорость стрельбы равна скорости задрочивания левой кнопки мыши. Прицела тоже нет, но в этой вундервафле он, тащемта, нахуй не нужен. Кроме того, разрабы, для тех, кто **ОЧЕНЬ** сильно любит крафт, поставили **ОДНУ** пустую ячейку крафта в верстаке. Вероятно, чтобы проверить, насколько игрокам похуй на драгоценные и дорогие ресурсы в играх, доказывая, что не всех их ещё поглотило задротство и **манчкинизм**.

## Некроморфы

Продукт **заражения трупов** инопланетными бактериями. Сам процесс превращения трупа в то, что лучше отстреливать издалека и чем-нибудь крупнокалиберным, многим игрокам доставляет своей скоротечностью, так как он строится по принципу: летит заражающая **НЁХ** → видит трупак → хавает трупак → трупак в ускоренном темпе отращивает дополнительные конечности и, огласив округу не предвещающим игроку ничего хорошего воплем, бежит **ЕСТЬ** → некроморфы ловят лулзы, игрок начинает яростно материться. Поскольку некроморфы представляют собой ходячий труп с колонией бактерий на нем, жизненно важных органов не имеют. А значит, при отстреле рук и ног таки остаются «живыми», просто сделать ничего уже не могут. Могут мутировать в более сильный вид, предположительно из-за полной колонизации организма донора и общего некроза тканей, из-за чего некроморф из приятно розового превращается в отвратительно чёрный гниющий кусок мяса. При расчленении некроморфов из них выпадают деньги, патроны и прочие павэр-апы. Как к ним в желудок попали циркулярные пилы и заряды для импульсной винтовки, не знает никто. Хотя возможно, что ништяки были при себе у людей, когда они превратились в самоходных покойников или же бывшие владельцы были просто сожраны вместе с содержимым карманов.



Ну разве не ня?

Стоит отметить, что разработчики на славу постарались над разнообразием **андедев**, коих в игре насчитывается около 20 разновидностей. Тут вам и зомби с руками-косами, и мутировавшие детишки с вылезавшими из спины жалами, и висящие на стенах дальние родственники **барнаклов**, и огромные щупальца, внезапно выползающие из стены и хватающие вас за ногу, и прочая нечисть. Особенно доставляют боссы, по сравнению с которыми даже **Угх-Зан** нервно курит в сторонке. Люди, любящие черный юмор, также отметят некров как искусных троллей, ибо те прекрасно умеют «притвориться



веником» и затеряться среди обычных трупов, ожидая, когда игрок пройдет мимо них, дабы затем вскочить, аки Джеки Чан, и резво помчаться за [нямкой](#). Вставание после того, как Айзек метким выстрелом снес некрморфу голову, или же резкое вскакивание после «смерти» (несмотря на потерю пары-тройки конечностей) также присутствует («У нас и ноги есть, и руки, а голова нам ни к чему!»).

С полным списком некрморфов можно ознакомиться [тут](#) или [тут](#).

## Win or fail?

### Win

Заглавная тема интро и рекламного ролика «Twinkle, twinkle, little star». IRL это Allegretto Моцарта, которое тут исполнено на ЗЛОВЕЩИЙ манер.

Действительно неплохой сюжет, в котором есть религиозные фанатики, тайны правительства и прочие [знаки](#).

Приятное общее впечатление от технической и логической составляющей игрового окружения. Ишимура поделена на различные отсеки и каждый из них выглядит на удивление убедительно. Это и причальная палуба с проглядывающими через стёкла звёздами, и холодных оттенков мостик с огромным панорамным окном на весь зал. Палуба гидропоники с плантациями растений, отсек рудопереработки с футуристическими дробилками, машинное отделение и прочее, прочее. Практически ничего не выглядит надуманно или глупо.

Отличная система прокачивания Айзека, его оружия, костюма и стазис-модуля с помощью вышеописанных «верстаков» и «магазинов», что вообще нехарактерно для игр такого жанра. Причем, процесс апгрейда боевых причиндалов на «верстаке» с помощью впаивания в электрическую цепь «силовых узлов» весьма символичен: Айзек, всё-таки, инженер, а не какой-нибудь хуй с горы.

Годная атмосфера одиночества и уязвимости. Крайне неприветливые декорации и это комплимент, а не сетования, дизайнеры постарались на славу. Мрачная версия колыбельной [Twinkle Twinkle Little Star](#) как нельзя лучше вписывается туда. Для того что бы лучше понять всю эпичность этой песни, представьте себя в космосе в ограниченном пространстве космического корабля, по которому ходят жуткие монстры. Каждая минута может стать последней и твой голос единственное, что отделяет тебя от полного безумия. Ляпота одним словом. Прослушивание в полной темноте увеличивает выработку кирпичей в 2 раза.

НЕОЖИДАННО качественная русская локализация. Работу над Dead Space можно без зазрения совести ставить одним из эталонов. Качественный перевод, весьма хорошие голоса и интонации, качественная работа с игровыми меню и надписями. Все дело в том, что игру переводила и локализовывала сама EA (точнее ее российское отделение), а у них почти все переводы годные. Заслуженный вин.

Как уже упоминалось, всевозможные отсылки к культовым и не очень произведениям прошлого, тысячи их (сами некрморфы напоминают тварей из «Нечто» Карпендера и зергов, идея с Обелиском навеяна, очевидно, «Космической Одиссеей 2001», имя главного героя является отсылкой к двум НФ-писателям — Айзеку Азимову и Артуру Кларку, Церковь Юнитологии явно напоминает учение саентологии, сама идея живого корабля — из «Горизонта Событий» Пола Андерсона).

Анимации смерти героя, десятки их. Авторы проявили фантазию, в результате чего Айзека может разрубить пополам дверь, его могут разорвать на куски, ему могут оторвать голову и поместить туда некрморфа и так далее. Каждый раз все сопровождается заливанием десятками литров крови так что любителям гуру есть на что полюбоваться.

ВНЕЗАПНО годная игра от EA с неплохим сюжетом и проработанной вселенной (на ag.ru она получила 88% от самого [Номادا](#)). Собственно авторы игры (Visceral, EA — издатель) до этого сделали полторы долбоигры, и никто не ожидал от них ничего подобного. А движок у игры — вообще от Godfather, так-то.

P.S. [Небезызвестный малолетний долбоёб](#) в интервью [одному из говноканалов](#) этой страны посоветовал оператору поиграть в Dead Space. Маленький win.

### Fail

Чрезвычайно хуёвое управление. Помимо того, что Айзек не умеет прыгать (хоть это и не особо требуется), он вообще двигается так, будто одет не в высокотехнологичный костюм, а в скафандр советского космонавта 1970-х годов выпуска. И хотя с одной стороны, это можно объяснить тем, что герой наш — обыкновенный инженер, которому вдобавок далеко не двадцать лет (сорок три - сорок девять на



«Ишимура» в разрезе. Нашему протагонисту предстоит осмотреть достопримечательности каждого отсека

[Dead Space Twinkle Twinkle Little Star Boot Trailer HD](#)  
[Twinkle, twinkle, little star](#)

протяжении всей трилогии, если быть точнее), в чьи обязанности не входит умение использовать различные инструменты не по назначению для умерщвления всякой нечисти, это, тем не менее, многих раздражает. Во время разработки второй части игры ребята из Visceral Games таки осознали, что управление в первой части было совсем **некошерным**, и в Dead Space 2 Айзек стал двигаться уже более резво (тертый ведь уже!).

Репетативность. Когда с пола внезапно вскакивает монстр, которого ты считал мёртвым, или когда тебя запирают в комнате и из вентиляции начинают лезть монстры, это, конечно, интересно, но только первые десять-пятнадцать раз.

Финальные боссы: финальные ктулху выпиливаются столь просто что даже несколько разочаровывает. Правда разрабы постарались компенсировать это годными финальными заставками.

Недостатком можно также считать и то, что мертвые тела болтаются под ногами как полиэтилен, имея нереалистично малую массу. Хотя недоработанной физикой страдают многие игры.

Первый Dead Space довольно **сильно похож** на **System Shock 2**. Настолько, что там, блджд, даже приходится вначале запускать внутрекорабельную транспортную систему (в SS2 — лифт), потом забарывать нечисть на уровне гидропонических ферм путем применения к вентиляции кем-то ранее разработанного яда и т. д. И еще, не стоит забывать про финальный ролик DS, который очень уж похож на злоключения Реббеки и Томми из SS2. Вот только пугает Дед не в пример слабее. Такие дела.

Лифты. Тысячи их.

## Итог

Собственно:

- Адовый триллер, но никак не ужастик. Саспенс как таковой отсутствует.
- Не самые банальные персонажи.
- Неплохой киберпанк.
- Очень реалистичная игровая вселенная, даже невзирая на то, что действие происходит в далеком-далеком будущем.
- Озвучка и графика очень даже на уровне. Хотя с озвучкой разработчики таки перестарались.
- Геймплей также хорош, несмотря на хуёвое управление. Приходится вырабатывать тактику для каждого монстра. Это вам не **каловдутье** немцам делать.
- После того, как **Silent Hill** скатился в говно, **Resident Evil** стал шутером, а Alone in the Dark самовыпилился, Dead Space стал одним из немногих пристанищ для неценителей **инди** и любителей какого-никакого хоррора.

## Show must go on!

### Dead Space 2

«

- That seems like a bad idea. - Stick around, I'm full of bad ideas.

»

— Элли и Айзек

После первой части прошло три года, в течение которых наш герой регулярно посещал психолога, находился в стазисе и мирно пускал слюни, пока однажды его не освобождают из камеры со словами «**У нас тут пизде...**», после чего начинается зачистка станции, растянутая на 15 глав. В игре добавилось экшена (полеты на двигателях костюма а-ля Железный Человек в метро и космосе) и сюжета. На этот раз Айзека поймало злобное **правительство** для того, чтобы построить очередной Обелиск, чертежи которого (*спойлер*: спрятаны у героя в мозгах.). Из приятных мелочей стоит отметить увеличение арсенала, который теперь может удовлетворить даже гурманов с садистскими наклонностями, разделение скафандров на типы с бонусами (вроде +10% к ХП или урону) и няшную Элли в качестве напарницы.

Алсо, Айзек научился разговаривать, что тоже местами доставляет. Минимум пафосных речей, максимум кошерных ругательств<sup>[1]</sup>. И

вообще, во второй части становится понятно, что Айзеку нихуя не нравятся приключения. Ну вот совсем.

«I trusted you! Fuck you! And fuck your Marker!!!»

— Айзек *злитсо*

Непонятно зачем добавили мультиплеер, который представляет из себя жалкий огрызок режима «Сражение» из *лефта* и доставляет только первые два-три часа (если вы только не фан игры).

В общем, игра не скатилась в говно. Геймплейно даже уделала первую часть, но вот атмосферу немного упустили. Айзек из инженера потихоньку начал превращаться в терминатора.

Также стоит отметить то, что отсутствие русской озвучки (в этой стране игра распространялась на уровне субтитров) послужило созданию некоммерческого проекта. Полный 18+, но местами *очень доставляет*.

### Чем доставляет

Новая, еще более страшная вариация детской песни «Ring around the Rosie».

Еще более качественная и зрелищная подача сюжета, постановка кат-сцен тоже стала еще кошернее: больше анимаций и больше смертей. Сцена превращения человека в некрморфа крупным планом в самом начале игры способна вызвать *долговременную «медвежью болезнь»* у пугливых личностей и оргазм у всевозможных месье.

МОАР кошерного оружия. Запилили дротикомет, гвоздомет, снайперку, мины и *потехи ради*, перчатку Hand Cannon. Также если на компьютере присутствует сейв, где предыдущая часть игры полностью пройдена, в магазине появляется плазменный резак из первой части. Причем абсолютно безвозмездно, то есть, даром.

Некрморфы теперь могут напасть внезапно, решительно и беспощадно. В первой части при наличии поблизости мертвечинки играла оркестровая музыка. Теперь же, бродя по коридорам (особенно темным), будь всегда начеку, Анонимус. Почаще оглядывайся, держи резак наготове, чтобы не быть **ВНЕЗАПНО** попавшим в объятия *огромного черного некрморфа*.

Добавили хорошего, годного экшена — перестрелки в невесомости, полеты на реактивных двигателях, поездка на аналоге Белазы и т. д.

Снова неформатные, запоминающиеся герои. Даже Тайдмен и Стросс получились запоминающимися личностями.

Безумие ГГ: иногда у Айзека будут появляться галлюцинации, которые даже будут пытаться его убить (*спойлер: А на самом деле во время них сам ГГ будет пытаться стать героем.*)

Доставляющая концовка.

Интересный по сравнению с первой частью финальный босс. Хотя и снова же не крайне сложный. Однако может сразу же сделать **КРОВАВОЕ** (и необычное) фаталити, стоит только подойти поближе, ну и мудаки вокруг не(ё)го угнетают.

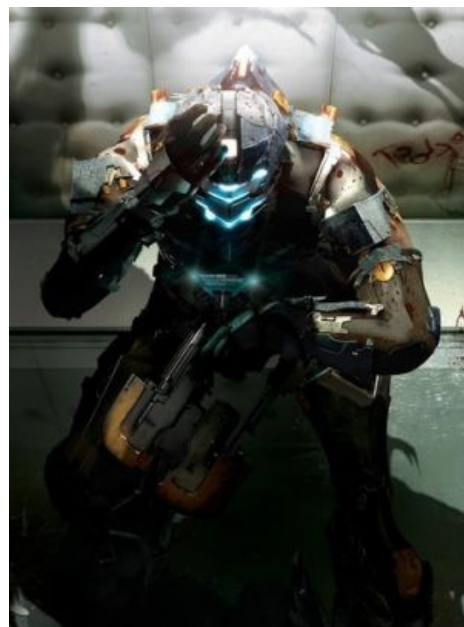
**БОЛЬШЕ** силовых узлов (в купе с количеством глав прокачка облегчается).

Всякие разные записи теперь заныканы в разных анусах уровня. Будьте бдительны!

И конечно же *ПЕРЧАТОЧКА ЛЮБВИ*, которая несет энергию Ци всем гостям Титана из Вселенских ебеней.

### Чем не доставляет

Мультиплеер. Идея была в том, чтобы создать аналог Left 4 Dead с нормальным коопом и адекватными игроками. У нас есть две команды, с людьми и некрморфами соответственно. Одна из команд должна выполнить задание, а вторая помешать ей это сделать. На деле же, это просто избивание младенцев, нет правда. Начиная от повизгиваний школьничка, который отбил от команды и был очень тепло встречен некрморфами до победоносных кличей вроде «Ха-ха, видели как я ево пАрвал???)»), когда у тебя нихуя уже нет боеприпасов, а на тебя втроем прут гыгыкающие мудаки. Также можно услышать очень много о своей маме, что также сказывается на адекватности игры. Поэтому, когда в следующий раз увидите



Почти фейспалм

мультиплеер от DS'a, смело издевайтесь и гоните его взащей, таких не берут в космонавты.

Косяк в экшен сценах. При слабом видеке их не всегда можно пройти с первого раза что вызывает желание разбить клавиатуру о монитор.

Дохуя и больше перекрашенных костюмов в дополнениях по сравнению с первой частью.

Слабые главы в конце.

И великая мощь Американского Рандома™ (когда у тебя нет патронов и мало здоровья, а в ящичках лежат лишь деньги, хочется [взять и уебать](#) (наиболее критично на последних уровнях сложности при ОЧЕНЬ жестком дефиците патронов, впрочем никто не заставляет тебя играть на харде)).

## Dead Space 3

### «Are you fuckin' kidding me? »

— Айзек в трейлере DS3

Пиар-кампания была будь здоров, но на деле получилось [не пойми что](#).

В игре теперь 20 глав, создана куча условностей, сам Айзек окончательно стал неубиваемым терминатором, который переживает крушение шаттла, падение в пропасть, кучу обычных падений на спину с двадцати метров, и даже крушение финального босса-спутника на поверхность планеты. [Неплохая](#) система крафта оружия и апгрейдов (собери что угодно из чего угодно (хотя опять таки не всем доставляет)), старые некроморфы в новом обличье (едоки напоминают своим нападением детей из второй части), двухсотлетние трупы, из которых отлично получаются новые некроморфы. Топливо, электричество, поезда, двери, базы, пушки, костюмы и прочие вещи на планете и её орбите совершенно нормально работают спустя 200 лет (даже складные шлемы были уже тогда, дорогой DS1-фаг), совершенно ебанутые последние главы (чего стоит задание по нахождению замороженных кусков монстра) с претензией на эпик, совершенно предсказуемый сюжет (опять юнитологи, опять самодельный Обелиск, вербовка Айзека в солдаты-спасатели и пр.). Профукана очень сильно атмосфера — переговоров и аудио-видеозаписей поставляемых через встроенный проектор почти не осталось — экономия, блять — всю сладкую информацию приходится читать в .TXT спрятавшись за шкафом от набигающих саблеруков, а это нихуя не способствует вдумчивому чтению, если же где то и есть аудиозаписи — то обычно это огромный магнитофон, возле которого надо стоять и внимательно прислушиваться — такой то шаг назад — хотели показать, что 200 лет назад типо пользовались приколочеными проигрывателями и печатными машинками, обильно разбросанными повсюду, но при этом все остальные технологии старого флота в норме. Удовольствие от этого получить можно, если играть, не приравниваясь ни к какому мнению и решив для себя — доставила тебе игра или нет. Не советуется читать форумы перед игрой. Серьезно.

Алсо, несмотря на то, что хоррор потеряли уже во второй части, в третьей еще есть место триллеру и малым, но [кошерным](#) крипти-историям (особенно в дополнительных миссиях). Некоторые диалоги, аудио/видео/текстовые сообщения разбросанные повсюду, вкупе с все же не до конца [просранной](#) атмосферой таки погружает в тот безумный некропиздец, что происходил до появления ГГ. Плюсином к игре добавились в целом годные эпизоды в открытом космосе, где Айзеку то и дело приходится болтаться в первых главах, ремонтируя очередную вундервафлю. Вид самого космоса неплох, физика по меркам экшена ведет себя вполне правдоподобно, даже по-честному отсутствует звук вне скафандра.

Вот что реально разочаровало олдскул-DS-фагов, так это оружие и единственный вид боеприпасов, вызывающий ассоциации с термозарядами из [Mass Effect](#). Плазменный резак, который фактически являлся символом предыдущих игр, в этот раз стал уже совершенно неактуален ввиду наличия до кучи разных скорострелов, превращающих толпы нежити в фарш куда быстрее и решительнее всяких промышленных научно-фантастических вундервафель. Более того — мощность револьвера, снайперской винтовки и гранатомёта таковы, что пользоваться пневмопихами и циркулярными пилами просто не имеет смысла — это и превратило игру из сурвайвал-хоррора в обыкновенный шутер. Да и пожалуй, самый главный спойлер в игре (*спойлер*: [главный босс](#) в DS3, представляет из себя [вырвиглазную сощупальцами HEX](#) - Луну).

## Карвер detected

Мультиплеер теперь в виде коопа. Одиночную кампашку Айзек может проходить один, как всегда, или же ему на помощь придет сержант Карвер из последней точки сохранения. Вообще, игра так или иначе заточена под кооп, ибо Карвер появляется в катсценах из воздуха, если игра проходится в соло-режиме, концентрация врагов в некоторые моменты превышает все разумные пределы даже на легком уровне сложности, а атмосфера хоррора отсутствует как таковая. Также некоторые доп. миссии доступны



только при игре в кооп.

Сам Карвер довольно-таки интересный персонаж, которого, вестимо, мучает совесть за мертвых жену и сына, но, в отличие от Айзека, который уже забил болт на свою Николь и переборол галлюцинации, Карвера постоянно глючит. Регулярные омские приходы доставляют не только самому Карверу, который регулярно залипает на флешбеках или начинает палить куда ни попадя, но и Айзеку, который высирает кирпичей, наблюдая за поехавшим спутником и не представляя, какая НЕХ творится в данный момент с Карвером.

Кооп присутствует только в лицензионной версии игры, никакие крики и хамачи не спасут, сплит-скрина тоже нет. Так что вываливайте деньги за две копии игры, или играйте в сингл без намека на былую атмосферу и излишней концентрацией мяса.

Можно поиграть и в кооп без покупки лицензии, но для этого нужно:

- 2 (Две) PlayStation 3 (на которых установлены кастомные прошивки)
- MultiMan на обеих PS3 (аналог DaemonTools)
- Образ лицензионной игры (торрент в помощь)

### Концовочка за 10\$ (Awakened)

Сюжетное дополнение к DS3. После событий оригинальной игры Кларк и Карвер гуляют по тем же локациям и крошат тех же некров с новыми текстурками. Замечены попытки добавить [MOAR психоделики](#) и страха, получается как всегда на тройку с плюсом — в ходе галлюцинаций Айзек убегает от [медленно идущего в твою сторону вооружённого ржавыми железками сектанта с голым торсом и закрытым лицом](#), но ближе к концу всё опять скатывается в расстрел уязвимых точек. Также замечена [газообразная зелёная радиация](#).

Завязка сюжета, чтобы оценить всю фееричность: финальная битва DS3, побитый и окровавленный Кларк [улетает в вакуум, в раздолбанном скафандре](#) без шлема, а на заднем плане творится маленький армагеддон в масштабах планеты. Однако нашему терминатору все нипочем — проснулся, отряхнулся, царяпины все в полете затянулись, скафандр сам починился на входе в атмосферу, ништяк. Что вы говорите, в планету врезался огромный некроспутник, должно было все распидорасить и никого не оставить? Да похуй вообще, не заметил никто. Карвер так вообще рядом приземлился, за руки держались в полете, наверное. Сам себе Айзек всё объясняет [предусмотрительными мёртвыми инопланетянами](#), хотя в целом его, в отличие от Карвера, совершенно [не интересуется](#), как это они спаслись.

И завязка для следующей игры. Наши герои успешно прилетают на Землю, [а там все в кровище и холодильник стоит](#). И на этом дополнение заканчивается, но так как студию-разработчика серии закрыли в октябре 2017 года, то концовка скорее походит не на [клиффхэнгер](#) и пролог к четвёртой части, а на хеппи-энд в виде гибели осточертевшего человечества, которое на протяжении всех произведений по вселенной упорно и неумолимо шло к этой заветной цели.

## Спин-оффы

Жадные издатели не прочь нажиться на франшизе, ибо не ради какой-то одной игрушки в пару лет ей было имя создавать?

- *Dead Space Extraction*: рельсовый шутер, вышедший на Wii и позже на PS3 для контроллера Move. Как рельсовый шутер доставляет за счёт хорошо сделанных локаций, на который надо реагировать очень быстро, чтобы успеть захватить спрятанный бонус и остановить спрятавшуюся вражину, пока ГГ не отвернутся и пойти дальше. Сюжет то ничо так: дополняет историю первой части, о том как группа выживших пытается остаться выжившими и для этого убегает с заражённой колонии на не менее заражённую Ишимуру. Зря. Также можно увидеть настоящую, живую подружку Айзека. Про последних оставшихся в живых героев игры рассказывается в вышедшем лишь на консоли дополнении *Severed* для DS2, но как-то слабенько вышло. В своё время заставлял дико батхёртить истинных фанатов серии из-за невозможности поиграть в связи с отсутствием не очень популярной Wii.
- *Dead Space (Mobile)* игра для смартфонов. Является приквелом уже ко второй части. В ней суперагент устраивает шорох на *Sprawl* по заказу юнитологов, а потом, понимая как обосрался, пытается унести с колонии ноги. Графон — не самый лучший, гейплей — не самый худший, сенсорное управление — идеальное для сенсорных экранов, с небольшими оговорками. В игре есть неожиданный поворот, связанный с главным героем, и неясная концовка.
- *Dead Space Ignition* — тоже приквел ко второй части, но хреновенький. Короткий интерактивный комикс, про нигру, который вытащил Айзека из криогена. Геймплей сведён к решению



Разница?

Разница?



Не, не слышал...

Не, не слышал...



головомочек по взлому компов и дверей, и просмотров сделанных на коленке комиксов опосля. Зато за прохождения дадут новый костюм для самой DS2.

- Also, существует также пара весьма кровавых мульт версий, которые **крайне** рекомендуются к просмотру перед игрой: [раз](#), [два](#).

## Самозванцы

**Украинцы** мастырят некое **инди** — клон с многообещающим названием *Negative Atmosphere*. Проект близок к завершению и, хоть смотрится эпично, всё же вызывает опасения что выйдет **унылым**. Геймплей утратил былую динамичность, монстры научились стрелять. Причём не прожектайлами в стиле контры, от которых можно красиво побегать, а самыми настоящими автоматными очередями, потому остаётся только сосать и терпеть. Помимо этого, монстр, вместо того чтобы при каждом фраге ГГ демонстрировать игроку разнообразные и эпичные бруталки, частенько просто оставляет его лежать, буднично резюмируя: вы мертвы, се-ля-ви. Будем надеяться что это просто недоработки раннего доступа, а не всё, чем собирается удивлять разработчик.

[Archived Content] - 2019  
Gameplay Teaser - Negative Atmosphere™

Трейлер украинского клона.

## Алсо

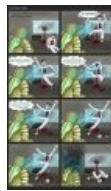
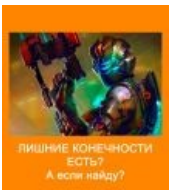
- Само понятие «мёртвое пространство» означает часть лёгких, участвующую в лёгочной вентиляции, но не перфузирующуюся кровью лёгочных капилляров. Для полноценного газообмена нужны сверхпроницаемые «сквамозные» клетки, находящиеся в альвеолах. Цимес в том, что на всём остальном протяжении дыхательных путей этих клеток нет. Поэтому там таки продувает, но пользы от этого ну нисколечки. Вот так;
- **Есть мнение**, что Dead Space всё же переводится как «мёртвый космос». Понятие которое существовало еще до самого сабжа и обозначало у астрономов часть космоса в котором нету мало-мальски значимых космических объектов, читай **пустота**. В игре же данное название намекает на то, что в космосе есть только смерть (посредством некроморфов, например), либо то, что сами некроморфы не живые и в целом количество живых объектов равно, или стремится к нулю;
- Ещё одно значение, по аналогии с *Left 4 Dead*, может означать «мёртвая зона». Тоже вполне себе соответствует, поскольку, наряду с подлючим **Резиком**, система прицеливания в игре — намеренно загнанный игроку в жопу геморрой, оставляющий ГГ весьма уязвимое подбрюшье, где монстры вполне себе безнаказанно могут щупать его за вымя;
- В конце трилогии ставится точка в толковании названия: на трупе учёного, чьи исследования прокладывали сюжетную канву на протяжении третьей части, поднимается последний аудиодневник, где, он, умирая, вспоминает, как он был **школотой**, и радостно верещал своему преподу, что когда вырастет, то обязательно станет великим исследователем космоса, который будет знакомить человечество с инопланетными цивилизациями, на что ему ответили «**lurk moar, newfag, Space is dead**», после чего на последнем издыхании говорит, что **смерть — единственное, что человечество найдёт себе в космосе**;
- **Ной Энтвайлер**, также известный как **Spoony One** (да-да, тот самый тролль, от которого у **фанатов Final Fantasy VIII** до сих пор **баттхёртит**, и который **фанатеет от олдовых Ultima и Final Fantasy**), назвал первую часть серии Dead Space «Resident Evil 4 в космосе», и в общем и целом **оценил** её.

## Галерея



**Кого-то** это напоминает...

Вся суть третьей части сабжа The Leviathan. ОН SHI-



Слышь ёпт, сюда иди!

Школье набигаэ

Айзек развлекается

MAKE US WHOLE!!!111



И так почти всю вторую часть...

В следующей части Айзек придет за [Крабом](#)

## Видео

[Dead Space lol wut!?](#)  
Ваш плазменный резак огорчает мертвяков

[Dead Space + Kids = Fun](#)  
Робкая школото смотрит прохождение DS, лол

[Dead Space - WTF Lol](#)  
She did it just for lulz

[DEAD SPACE FAIL, A Dead Space Parody](#)  
Пародия на DS

<https://www.youtube.com/watch?v=zcryB97OgTw>

[Dead Space Downfall](#)  
целиком

["Dead" Space \(11 minutes of dying\)](#)

11 минут различных вариантов смерти в Dead Space. Ня!

[Dead Space 2 - All Death Scenes \(18+\)](#)

Все сцены смерти во второй части, например

[В АД Шоу - Избиение женщины, ЕЗ и Рома Желудь | 1 выпуск](#)

Мнение большинства фанатов о надвигающейся третьей части

[Dead Space 3 - Official trailer \(RU\)](#)

для просвещенных

## Ссылки

- [Официальный сайт.](#)
- [Страница Dead Space на официальном сайте Electronic Arts.](#)
- [Dead Space Wikia \(English\).](#)
- [Энциклопедия Dead Space на русском.](#)
- [Фан сайт с прохождениями, сейвами и прочими плюшками.](#)

## См. также

- [Silent Hill](#)
- [Resident Evil](#)
- [System Shock](#)

## Примечания

1. ↑ Например, если топтать противников ногой, Айзек то и дело цедит сквозь зубы «Damn it!», «Shit!», «Fuck!», «Motherfucker!» и т. д.



### 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  
HL Boom Homeworld I.M. Meen Ice-Pick Lodge IDDQD Immolate Improved!  
It's dangerous to go alone! Take this. Itpedia Jagged Alliance Kantai Collection Katawa Shoujo  
Kerbal Space Program Killer Instinct

ae:Dead Space w:Dead Space en.w:Dead Space (video game) tv:DeadSpace