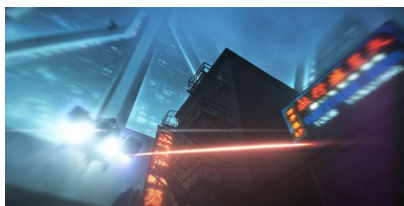




Бизнес - это война

Футуристический шутер **Syndicate** показывает жестокий мир будущего в котором правят не правительства, а трансконтинентальные корпорации.

Мы начинаем игру за своего рода сверхчеловека - Майкла Кило, человека добровольно согласившегося испытывать новый чип DART 6.1 от Eurocorp. Чип дает небывалые способности - ускорение рефлексов, повышенную силу, точность, ловкость и выносливость. Вообще **Electronic Arts** не дает покоя слава Deus Ex: Human Revolution, продавшимся миллионными тиражами и доказавшим, что киберпанк может быть крайне популярным. В Syndicate мир тоже выдержан в атмосфере будущего - здесь все от ложки заканчивая столом и стулом выглядит как будто это сделано в 2069 году. Но в отличие от **Deus Ex** в Syndicate ты не обращаешь на это великолепие никакого внимания. Игра прямо гонит вас вперед, выходящие из-за угла враги прямо не дают полюбоваться футуристическими пейзажами. Да и продолжительность игры невелика - всего четыре часа геймплея.



Бегущий сквозь slo-mo

А вот в чем **Syndicate** силен, так это в самом экшене. Перестрелки здесь прямо дух захватывают. Замедление времени (или ускорение рефлексов самого себя) очень напоминает первую часть FEAR. Только темп у Syndicate 2X. Взять в руки ствол, включить **slo-mo** и прыгнув успеть застрелить троих человек - это обычное дело. Можно вообще насладиться по уровню с пистолетом и расстреливать всех прямо на бегу, как это делал ваш покорный слуга. И тогда на вас обрушится просто тонны крови и кишок. Ведь анимация разрыва тела здесь просто потрясающая. О врагах скажу одно - они умные и быстрые. С некоторыми просто не совладать без применения

slo-mo. Отличительной особенностью игры (я бы сказал олдскульностью) являются боссы. Причем как в старых добрых Duke Nukem, Doom они довольно сложные и вам придется думать как с ними справляться.

Ну и конечно же как и в большинстве современных шутеров **Syndicate** может похвастаться огромным количеством стволов (все имеют режимы альтернативного огня) и сверхспособностями с прокачкой. Сверхспособности дают нам больше тактические возможности. Например, заставить совершить самоубийство противника, который находится в толпе своих или же подчинить его, чтобы он их отвлек, а мы в это время расстреляли его товарищей. И все-же без недостатков не обошлось. Как я говорил выше, хардкорный темп не дает насладиться уровнями. Да и они надо сказать не все идеальны. Всю игру мы проведем бегая по коридорам, не выходя на свет, а жаль. Сюжет как и в Crytek здесь писали на коленке, во время обеденного перерыва. Различить главного злодея в первые 10 минут игры не сможет разве что первоклашка. Вообще сюжет и уровни выглядят так, как будто это декорации для нашего бесконечного соперничества с врагами. Пару слов о мультиплеере. Если у вас хороший [пинг](#), то вам бояться нечего (в игре по сети любое промедление может стать последним). Мультиплеер хоть и выглядит недоделанным, но играется очень бодро.

Итог

Syndicate - сверхпродуманный по части боев и механики шутер. С умными и сильными соперниками, грамотными апгрейдами, проработанным оружием. Но при всем этом "коридорность" многое портит. Однако за 4 часа *Syndicate* просто не успевает надоесть.

Итоговая оценка 9