

Пахаб о Battlefield 4.

Картинки очень стараются быть кликабельными, не стесняйся, жми!

Товарищи. Сегодня я поведаю вам, ~~нищерадам~~ фанатам серии Call of Duty, о том как выглядит современный шутер. Я буду чертовски предвзят, но ведь это мое мнение, да? Кому интересно – продолжайте читать, остальные могут съесть еще этих мягких французских булок, да выпить чаю.

Эту игру я ждал.

Ждал с момента появления первого арта, первого постера. Впитывал все околониговые слухи, смотрел каждый трейлер и чем дольше я ждал, тем больше я убеждался, что игра будет хороша.

Но, увы, я ошибался. Она *великолепна*.

Судья продажная... козел ты!

*За монетку, за таблеточку,
Сняли нашу малолеточку...*

*Алла Пугачева
Девочка Секонд-Хенд*

Объясню, почему я в восторге от этой игры. Dice уже давненько начали пилить игры пополам и продавать их за те же деньги, что и основную часть. Так было с BF2, BF3, так есть и с BF4. Я сделал предзаказ самой игры и премиум-статуса. Так вот, когда ты вот так просто отдаешь месячную квартплату за компьютерную игру, она уже *просто не может тебе не понравиться*. Вот такой парадокс, разработчики покупают тебя с потрохами на твои же деньги.

И все же дело не только в стоимости игры. Дело в ее качестве. Да, батла стоит заоблачных денег, но черт возьми, она их заслуживает. Можешь не соглашаться со мной, %юзернейм%, но именно так должен выглядеть современный шутер от первого лица. Дайсы выжмут все из твоего железа, но буквально заставят тебя ~~кончить~~ визжать как сучку от происходящего на экране. Ладно, хватит с тебя демагогии, перейдем ближе к делу.



*Местные красоты. Это не кат-сцена,
это движок, ага.*

Один в поле не воин, но четверо – армия.

*На границе тучи ходят хмуро
Край суровый тишиной объят
У высоких берегов Амура
Часовые Родины стоят.*

Три танкиста

Начну с основного – сингла. Что бы там кто ни говорил, но одиночная кампания в игре – это главное. Тут все довольно-таки не плохо, сюжет написан добротнo, не без идиотии, конечно, но после *внезапных поворотов* БО2, в шутерах я уже ничему не удивляюсь. А все потому, что сценарий доверили писать Джесси Стерну, сценаристу Call of Duty: Modern Warfare и Call of Duty: Modern Warfare 2 (вангую *ехидные комментарии* по этому поводу). Кампания получилась интересная, но короткая, и, наверное, из-за этого показалась мне слегка сумбурной и скомканой.



Это Дима. Нет, он не репер, он местный капитан Прайс. А еще он озвучен голосом Рауля Менендеса, что поперву заставляет немного напрячься.

Играть нам придется за бойца отряда морпехов. В первой миссии мы узнаем, что грядет ~~цыганочка с выходом~~ глобальный ахтунг с царскими переворотами, мировой экспансией и прочими приколюхами, свойственными военной мобилизации Китая. Повоевать успеем и с китайцами и со *злѣй русский Иван*, как на воде, так и на суше. По сложившейся в серии традиции нам дадут покататься на разной технике (самое страшное транспортное средство – ГАЗ, при помощи него можно непринужденно устраивать *массовые убийства* – о них скажу далее), поплавать на всяких лодочках-катерочках, а вот на самолете полетать не дадут. Печаль. Также у нас в распоряжении будет отряд из трех человек и широкий выбор оружия – от заточки до джавелина.



Вы не поверите, но этот афроамериканец – Ирландец. Его задача – всю игру нас бесить.

Про картинку вообще есть смысл говорить? Игра заботливо проводит нас по всем «злачным» местам, любезно показывая тропический шторм, снежные шапки гор, занюханые подвалы, узкие коридоры авианосца и роскошные китайские апартаменты. Здесь все выше всяческих похвал, все так сочно, ярко, вкусно, короче говоря, твердая пятерка. Просто полюбуйтесь скринами.

Озвучка традиционно не подкачала. Бойцы не стесняются крепких выражений, да и вообще ведут себя довольно живо. Если вместо того чтобы сломя голову нестись вперед по уровню, встать и подождать, то бойцы из отряда могут завести весьма занимательную беседу, причем тема может лихо варьироваться от еды до секса втроем. (С кем втроем уточнять не буду, интрига-с). В плане живости до Элизабет ребятам, конечно, далеко, но, по крайней мере, они не ведут себя как безымянные боты.

В качестве развлечений предлагается веселое соревнование с друзьями. За каждое убийство игроку начисляется определенное количество очков, в зависимости от способа убийства. Убил супостата – вот тебе сотня. Попал в голову? Еще 25 очков вдогонку. Накрыло сразу троих? Ну это, батенька, массовое убийство, извольте получить 300 сверху. Соревновательный элемент привносит позитива, да и видеть как капают очки при убиивстве приятнее, чем просто так стрелять по вражине.

Еще в игру добавили квест «Найди на карте жетончик». Все помнят ноутбуки с информацией из Modern Warfare? Вот тут принцип тот же, только ищем теперь жетоны, которые вполне можно нацепить в мультиплеере. Некоторые из них висят прямо на виду, за некоторыми придется полазить, но в целом занятие не шибко сложное.

Не синглом единым.



Один из тех самых жетонов



Мультиплеер. И вот такая красота здесь повсюду.

*ЗД-экшн суть такова...
...домики деревянные набигают солдаты дворца и злодеи.
Можно грабить корованы...
Кирилл*

На первый взгляд мультиплеер четвертой части мало чем отличается от мультиплеера части третьей. Действительно, изменения не так уж и велики – увеличили отряд до пяти бойцов, слегка поправили килкам, вернули в игру наблюдателей и режим командира. Ну и прикрутили социальную писькомерку, теперь можно посмотреть ~~насколько ты убог~~ свой рейтинг в мировой таблице. Причем таблица не одна, а тысячи их – за владение пистолетом, за владение холодным оружием, за езду в танке, ~~за отвагу, за победу, за приятную беседу.~~ Можно создать *задание* – кинуть по друзьям клич, мол

ребята, давайте пистолетами мериться, я угадаю эту песню с трех нот настреляю в раунде больше вас всех вместе взятых. За выполнение задания – извольте получить жетончик. Для несведущих – жетончик это такая цапка, которую можно срезать с убитого противника и показать ему кто на сервере альфа-самец. Выполняет сугубо декоративную функцию и может отражать какие-либо заслуги игрока (типа всю карту просидел в кустах с винтовкой в обнимку). Дайсам на заметку, для зрелищности в пятой части можно организовать срезание скальпа. А чо, было бы круто.

Игра стала хардкорней. Врага можно прикончить очень быстро, но и здоровье уходит на раз-два (у меня как правило все не так, все валят меня с одного-двух выстрелов, в то время как мне нужно потратить всю обойму). Добавили систему накопительных перков (типа киллстриков, только в счет идут все очки), причем прогресс один на весь отряд и слетает только при уничтожении всего отряда целиком, что мотивирует играть командно.

Картинка будто бы стала лучше. На глаз не определить, но народ ныкающийся по кустам стало реально сложнее отыскать. Особенно это заметно на карте «Завод 311» (карта представляет собой раздолбанный советский военный завод, весьма антуражененько, в духе карты «Дебри»). Отдельно стоит отметить динамически меняющееся окружение. Так на карте «Шторм на Параселах» солнечный островок с пальмами и песочком к середине раунда накрывает нехилый тропический шторм (ваш К.О.), в результате чего значительно ухудшается видимость (в моем случае, по крайней мере).

Обещанная фишка «Levolution» произвела двойное впечатление. Я играл в основном в командный бой, так вот там это весьма ощутимо. Враги лезут буквально из всех щелей, смотреть нужно не только по сторонам, но и наверх (как правило, главная опасность именно там). С другой стороны никто не мешает тебе самому присесть на той же крыше. Интерактивное окружение пригождается редко и скорее дополняет общую картину, чем играет ведущую роль. А вот разбросанное по карте подбираемое оружие мне



А командует парадом здесь товарищ Гаррисон. Ага, как в «Падении черного ястреба». Даже похож чем-то.



Напряженный момент перед высадкой



Все в дыму – война в Крыму.

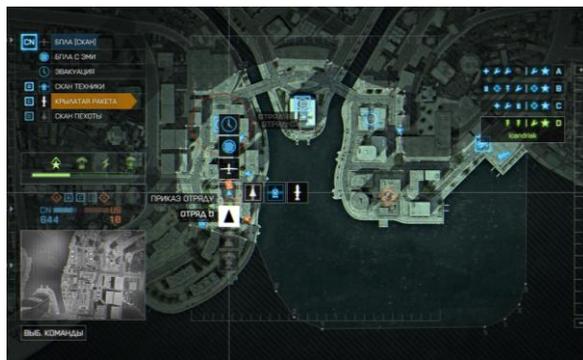
понравилось. Гранатомет «Бульдог», дробовик Usas 12 с разрывным боеприпасом или снайперская винтовка уносящая все живое с одного выстрела порой реально выручают.

Режим командира. Да, тот самый, из второй части. Возможности примерно те же – вызов беспилотника/ЭМИ-глушилки, сброс техники/припасов, садануть ракетой/заказать авиаподдержку (AC-130), а также отдать приказ отряду или эвакуировать его. В отличие от BF2, чтобы стать командиром нужно зайти на сервер в качестве командира, т.е. одновременно бегать по полю и рассылать приказы не получится (здесь могу ошибаться, поправьте, если не прав). Плюс в том, что командиром может быть любой товарищ с планшетом на Android/iOS (однако приложение под обе операционки выйдет только 17 ноября, спустя три недели после релиза самой игры – fail), что в теории позволит полевому игроку зайти на свой же сервер с планшета и отдавать приказы. Пока же можно с ПК или консоли зайти на сервер и поиграть в карманного Наполеона.

Огорчила озвучка мультиплеера. Русских, как это уже было в Black Ops, озвучивали басурмане. После шикарной озвучки Vad Comranу 2 слышать «Вижу! Вражнего бойтса!» или «Обнаружэн уражеский Эй-Эм-Ви» крайне неприятно, будто не за русских играешь, а за сепаратистов из CoD 4.

Добавили режим «Обезвреживание», что по сути своей все тот же SD из колды/контры/сотни других клонов (нужное подчеркнуть). Играл один раз, не понравилось, ибо с камерой происходил лютейший ахтунг – она самопроизвольно переключалась на другого игрока, и это при живом-то мне! Что это – баг, фича или лаги сервера я так и не понял, но осадочек неприятный остался.

Вроде как на этом все. Не могу рассказать про остальные режимы, банально в них не играл. В целом игра хороша, рекомендую всем. Батла охватывает широкий спектр режимов, думаю, каждый найдет себе что-нибудь по душе.



Противник пытается отбить точку А, но там его ждет небольшой сюрприз...



Она смотрит на твой айфон как на говно.



Передачик РЭП убивает все живое в радиусе километра. А на 55м уровне можно будет ставить Гуфа, его на 2 километра хватает...

Итого

Синглплеер 9/10.

Мультиплеер 8/10.

Игра в целом 9/10.