



Когда еще японская корпорация "Sony" только планировала нанести сокрушающий удар по рынку видеоигр, выпустив свою приставку "PlayStation", фланг для самой массивной атаки был выбран заранее — 3D-файтинги. И вскоре вышедшие на PSX игры потрясли мир, и за этой приставкой прочно закрепилось звание самой продвинутой в части файтингов. Но годы шли, а по-настоящему хорошие игры выпускала, пожалуй, лишь "Namco", чей "Турнир Железного Кулака 3" до сих пор остается самым лучшим примером 3D-драк. Остальные же компании продолжали заваливать рынок поделками, мягко скажем, второго сорта.

Ситуацию решила изменить фирма "Kronos", та самая, которая на заре времен выпустила знаменитый "Eternal Champions". Информация об их новом проекте — трехмерном эпическом файтинге "Cardinal Syn" проникла в печать еще задолго до официального выхода игры, и большая часть фанатов виртуального мордобития следила за развитием проекта с пристальным вниманием...

новый "Теккен" им явно не создать, и решили пойти проторенной "Iron & Blood" дорожкой, при этом в душе надеясь исправить все его ошибки...

В одном далеком-далеком мире, затерянном в глубинах времени, шла кровопролитная резня между населявшими его варварскими племенами. Война шла уже много веков, и никто не знал как ее остановить, когда в этот мир пришел Старый Волшебник. Это был умудренный жизнью старик с колоритной бородой, который печально поглядел на окружающий погром и сказал вождям племен: "Хватит, уважаемые, проламывать друг другу головы, займитесь вы чем-нибудь полезным! Например, высаживайте редьку...". А чтобы варвары поняли, что он на самом деле Старый Волшеб-



бы и выращивали. Побурчали тут варвары, мол, отощали наши воители на овощах-то, но все ж Турнир устроили. И когда на Священную Гору явился за призовыми самый крутой местный файтер, там его ждал лишь смертельный файерболл в лицо... Дело в том, что пока шел Турнир, Коварная Колдунья подседала на редьку и отдавать ее никому не желала. Возроптали тут племена, и на общей сходке решили они делегировать лучших (из оставшихся после Турнира) поединщиков,



Помните, когда-то давно была на свете такая игра "Iron & Blood" (о ней еще рассказывал наш штатный редакционный маг Polymorph Sauronovich в №37)? В нее не играл почти никто, так как оригинальная задумка средневекового файтинга (для большей атмосферы была даже куплена лицензия на право использования марки "Advanced Dungeons & Dragons") и очень неплохая на то время графика были напрочь забиты ужасным управлением и малой играбельностью. Так вот продюсеры из "Kronos" совершенно справедливо подумали, что



ник, старикан создал пять Великих Клинков, которые оставил на Священной Горе, а Древние Свитки (в чем и хранилась непонятная сила Великих Клинков) раздал всем племенам. После чего посмотрел на молодые побеги редьки и успешно телепортировал себя куда подальше... Но вскоре варварам надоела повседневная поливка озимых культур, и они начали потихоньку доставать из погребов порядком проржавевшие топоры... И была война! Но недолго. Поскольку из глубин мироздания на потоптанные редьковые поля пришла неземной красоты Коварная Колдунья. Она созвала всех вождей на Священной Горе и предложил устроить Турнир, чей победитель мог поедать редьку круглый год, а проигравшие племена в кандалах ее

чтобы сразились они, и победивший отрубил бы голову Коварной Колдунье и забрал Великие Клинки. Так началась охота на бедную девушку, чье имя было — СИН...

На самом деле последним параграфом я избавил вас от необходимости смотреть начальную заставку, которая попорчена качеством (изображение будет только в пол-экрана, и это во времена силиконовых чудес от "Square"!!!) и диким пафосом, и, следовательно, вникать в сюжет. Вообще, графика в игре не заставляет геймеров идти искать чепчики для торжественного подбрасывания оных в воздух. Главное, что бросается в глаза — камера никогда (кроме окончания раунда) не берет крупный план бойцов — из-за чего оценить потрясающую



работу по детализации персонажей не представляется возможным. Но лично мне больше всего не понравилась куча полигонных глюков, которые возникают, когда бой переходит в клинч в районе какой-нибудь стены... С музыкой разобраться сложнее. Отмечается забавный парадокс — она вроде бы есть, но, тем не менее, я ее никогда не замечал! Если кто-то запомнил хоть пару мелодий — скажите мне хоть, хорошая музыка в CS или нет. Однако это мелочи — хуже то, что авторы явно пожадничали на замечательную девушку, что комментирует бои. Красавица сонно бурчит «ФАЙТ!!!», после чего спокойно уходит по своим делам до начала следующего поединка. Это вам, батенька, не «Soul Edge»... Однако если по части дизайна «Cardinal Syn» не является чем-то выдающимся, то я это понимаю — авторы явно берегли свои редкие задумки для самого процесса боя. Вот тут нас ждут, по крайней мере, два заметных изменения:

ти, их можно отключить в «Опциях»). Эти подлые вещи способны кардинально изменить весь ход поединка — вы спокойно добивали врага в углу, а тут вам стрела в спину! И вы сразу меняетесь со своей жертвой местами... Сама методика разделки заживо недругов являет собой смесь «Iron & Blood» и «Soul Edge». У вас есть три удара (вертикальный, горизонтальный и пинок ногой) и непонятное действие, называемое блок (никогда на моей практике ничего не блокировавший). Броски осуществляются пере-



хватом удара противника (нажать НАЗАД и БЛОК). Из персональных приемов у каждого бойца есть свой поражающий на расстоянии удар (файерболл или что-то иное), комбинация на распятие живительных бутылок и (все замерли!)... ФАТАЛИТИ!!! Честно отыграв в CS порядка пяти часов, я и не подозревал об их существовании, но однажды пришлось мне убивать бойца со звучным именем «Plague». Дело шло нормально, я был близок к



он вас ХВАТЪ ЗУБАМИ и, считай, фаталити... Как с ним драться — это личный вопрос каждого игрока в CS, но я одолел Дракона всего лишь три раза разными героями, и то диким количеством попыток...

Ну и конечно, не обошлось без недостатков... Причислять ли к ним откровенно «никакую» графику и музыку — каждый пусть решает за себя, я же скажу, что не понравилось лично мне. Очень сильно бьет по геймплею «подвешенный» блок. Вроде кнопка есть, а нажимать ее абсолютно бесполезно... Безвкусно сделаны места боев, к тому же, как и в «Iron & Blood», у стен драться нельзя — оружие от них отскакивает. Ужасная несбалансированность боев — они сводятся к «кто первый даст оппоненту обухом по голове, чтобы потом тривиально не дать подныться с пола подсечками»...

Так что решайте сами, тратить ли вам деньги на «Cardinal Syn» или нет. Если вам в свое время понравился «Iron & Blood» — купите обязательно! Также



а) по всему периметру сцен кровопускания в игре заботливо разложены сундуки. В них находятся кучи всего, начиная от эликсиров для возвращения вам части здоровья и кончая апгрейдом вашего оружия, превращающим его в истинную огненную длань. В связи с этим часто можно наблюдать картину — после начала боя оппоненты вместо того, чтобы бежать навстречу друг другу с топорами наперевес, трусцой разбегаются по углам затовариваться...

б) для того чтобы усложнить жизнь играющим, на каждой арене установлены ловушки различного действия, гордо называемые «Хазарды» (кста-

победе, но тут внезапно экран засверкал, Чума закрутил своим корявым оружием, и от моего бедного воина начали красочно отлетать руки и ноги... Короче, кончилось все лужей крови и позорной надписью о моем поражении, хотя до этого акта вандализма я был близок к «перфекту»! Обязательно стоит упомянуть о том, что программисты «Kronos» придумали для нас в конце игры — о боссах. Сначала вас ждет персональный босс (различный для каждого бойца), потом предстоит встреча с самой Син, ну а выжившие сойдутся в смертельной битве с Драконом. Поверьте, этот деятель стоит всех боссов, которых вы когда-либо видели! У него очень хорошо развиты хватательные рефлекссы — вы мирно стоите в сторонке, а



эта игра сможет стать сюрпризом для всех любителей файтингов с оружием. Но если же вы хотите чего-то быстрого и блистающего графикой — купите что-нибудь другое... Что же касается моего личного мнения об этой игре, то оно у меня есть, но я с ним не согласен. Вроде бы написал сейчас почти разгромную статью, а с другой стороны — провел немало приятных минут, круша врагам головы и отыскивая секретных бойцов. И еще я скажу напоследок одну вещь... После очередной бессонной ночи за игрой в «Cardinal Syn» я пришел в редакцию и, как обычно, засел играть с друзьями в «Теккен 3», и в самом первом бою был неприятно удивлен тем, что здесь нельзя бегать по рингу и заманивать противника в хазарды... А в CS можно и должно!





СПИСОК БОЙЦОВ к «CARDINAL SYN»

В ТОМ ЧИСЛЕ И СЕКРЕТНЫХ, СО ВСЕВОЗМОЖНЫМИ ПРИЕМАМИ

Внимание: Из-за дефицита места мне пришлось отказаться от указания комбо и обычных приемов боя, оставляя их нахождение вам. Еще одно замечание — комбинацию для Fatality надо набирать в конце комбо.



Vanguard (Банзарг)

Лучший рыцарь Королевства, закованный с ног до головы в тяжелую броню. Почти полный аналог Зигфрида из "Soul Edge". В бою использует страшный на вид двуручный бастард и шипастое приспособление на руке, коим успешно протыкает недругов. В бою очень силен, особенно если научиться правильно использовать длину и мощь его двуручного меча.

Место боя: помещение под воротами его замка.

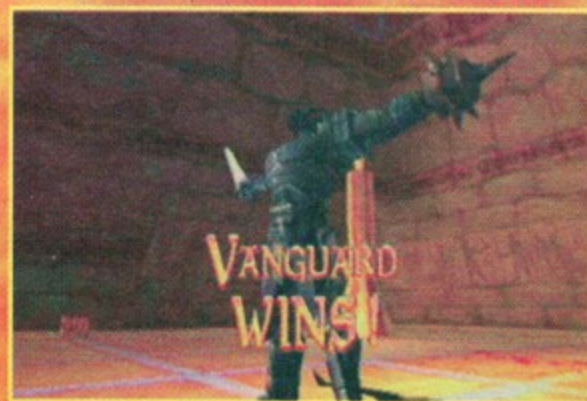
Хазард: стрелы из бойниц по обеим стенам. Не так уж и больно, но зато пока вы будете выдергивать стрелу из известного места, добрый Вангард вполне может подойти и отрезать вам что-нибудь важное в организме...

Fireball — →, → + R1

Magic — ↑, ↑ + ▲

Fatality —

▲, 3 раза ■, ← + ■.



Nephra (Нефра)

Жрица неведомого науке культа богов-птиц. Своим кривым ятаганом готова сносить головы во славу своих забытых богов, всецело полагаясь на их защиту — наруч из живого (!!!) магического орла. Что тут сказать — женщина-ужас! Дерется молниеносно, имеет прекрасную

скорость и, что самое главное — лучшую магию из всех бойцов: самонаводящийся файерболл.

Место боя: храм культа, живо напоминающий усыпальницу фараона Хеопса 28-го (если такого не было — не сердчайте, может еще будет).

Хазард: молнии из четырех колонн по периметру храма. Бьет током от них редко, но уж если попало, то это навсегда...

Fireball — ↓, ↓ + R2

Magic — ←, ← + R2

Fatality — ■, ▲, ■, ■, ← + ■.



Finkster (Финкстер)

Вор, нагло уперший королевскую корону из замка Вангарда и теперь находящийся в бегах. Вооружен двумя короткими кинжалами (такие делает на досуге наш Polymorph Sauronovich). В руках компьютера крут непристойно, но самому научиться убивать других Финкстером почти невозможно. Недостаток силы злостный карлик компенсирует быстротой (увернуться от броска его ножа почти нереально), но в бою против умелого соперника это почти не помогает — тривиально запинаят ногами.

Место боя: пещера воровской гильдии, имеет самое большое количество сундуков с призами.

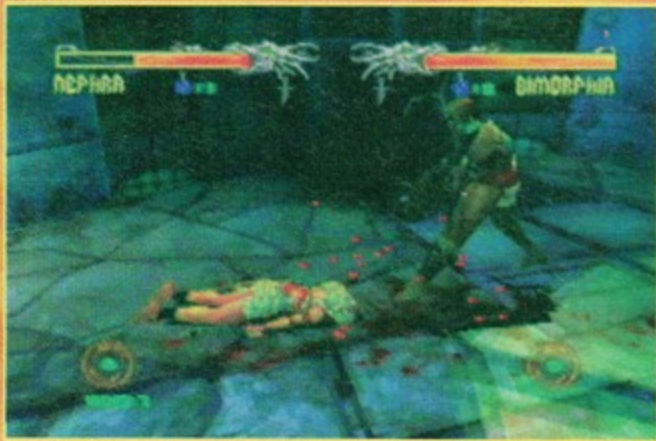
Хазард: не замечен, но сам по себе Финк — еще тот подарок...

Fireball — ↑, ↑ + ▲

Magic — ↑, ↑ + ■

Fatality —

4 раза ■, 2 раза ← + ■, → + ■



Mcgriek (Макгрик)

Самый крутой горняк-лесоруб из племени низкорослых немых мужиков, закутанных в шкуры. Оружие подходящее — зловещего вида топор и щит. Крайне серьезный мужчина: бьет довольно медленно, но снимает просто тонны энергии. Весьма прост в использовании для новичков, так как имеет очень легкие для исполнения комбо (один взмах "эксом", другой, и можно звать людей с мрачной профессией "санитар"). Короче, если

кто-то всю жизнь мечтал о маленьком злобном дворфе (гноме) — топор вам в руки...

Место боя: рудник, пересеченный посередине узкоколейной дорогой.

Хазард: тихий ужас под названием "вагонетка". Убивает все живое в районе действия ее колес.

Fireball — ↑, ↑ + R2

Fatality — 3 Раза ▲, ■, → + ■



Mangoro (Манзоро)

Большой и злой людоед, поедающий мирных путников на дороге (и заметно на беднях разжиревший). Зачем ему понадобились Великие Клинки — загадка. Чем вооружен — тоже непонятно, но работает эта штука исправно. Очень сильный и быстрый воин, в умелых руках способен по всем правилам разделать

оппонента несколькими ударами издали, так и не дав подойти для близкого контакта.

Место боя: некая пещера, в центре которой находится кратер, окруженный нехилой коллекцией костей.

Хазард: по маленьким ручейкам к кратеру течет лава, и если попасть под языки пламени, то Манзоро даже не придется вас жарить перед едой...

Fireball — ↓ + X

Magic — ←, ← + X

Fatality — → + ■, ▲, 2 раза ■, → + ■



Orion (Орион)

Дочь непонятного старика, со смертного овра превратившего дочь в свирепую воительницу, цель которой порубить всех типа Мангоро и насадить в мире побольше деревьев. Мой самый любимый воин (все время как-то, знаете ли, на девушек меня тянет...) Вооружена оригинальным обою-

доострым мечом. Имеет все, что нужно для победы: силу, скорость и трудные для блокировки комбо. Прекрасный выбор как для новичков, так и для профессионалов — всячески рекомендую!

Место боя: мост, весьма узкий, но очень длинный.

Хазард: в принципе отсутствует, но иногда можно напороться на шипы по бокам моста...

Fireball — ↓, ↓ + ▲

Fatality — 2 раза → + ▲, 2 раза ■, X



Plague (Чума)

Оживленный силой некромантики труп, очень неустойчивый и плохо координированный. Вооружен чем-то в качестве меча и костью в качестве щита. Благодаря общему непостоянству организма, имеет трудные для понимания (и, следовательно — для блокировки) удары, нано-

ся их из самых оригинальных поз.

Место боя: что-то вроде места собрания колдунов Вуду (больше всего напоминает подвал в старорежимных ЖЭК-ах).

Хазард: в дальней части помещения текут зловонные реки, попавший в них начинает терять силу с потрясающей скоростью. Если вам удалось утопить недруга в этом отстойнике, считайте дело сделанным — вскоре он умрет сам...

Fireball — ↓ + ▲

Magic — ↑, ↑ + ▲ + R2

Fatality — 3 раза ▲, ← + ▲



Hecklar (Хеклар)

Шут, который увидел, как Син убивает победителя Турнира, и от этого окончательно сошедший с ума. Больно бьет противников шипастой булавой и защищается маленьким щитом. Выносить появление этого чуда

на экране может только человек со стальными нервами, остальных уже через минуту начинает убивать звук бубенчиков, когда Хеклар бежит.

Место боя: клоунская башня, вся из себя разноцветная и шизофреническая.

Хазард: в центре башни стоит каменная рожа клоуна, которая постоянно выпускает из себя безобидные пузыри. Но безобидные они только на вид...

Fireball — ↑, ↑ + R1

Magic — →, → + ■

Fatality — 3 раза ■, ▲, → + ■, ↑ + ▲

