

Vampire:

Если у вас проблемы с отражением...

Жанр: Action/RPG Издатель: Activision Разработчик: Troika Games
Официальный сайт: <http://www.vampirebloodlines.com>

PC

Начните свое знакомство с Bloodlines с изучения портфолио Troika Games — эта студия не делает проходных проектов. После почитайте отзывы на каждую позицию и на всякий случай наберитесь терпения.

Дмитрий Чернов

Уж так сложилось, что все игры «Тройки» в кратчайшие сроки после релиза приобретают статус культовых и в то же время еле успевают отмыться от критических помоев. Так было с дебютной Агсалит и последовавшей за ней переделкой «бумажной» классики Temple of Elemental Evil; скорее всего, не станет исключением и Bloodlines. Но если «первый блин» у беглых сотрудников BioWare вышел комом, пригодным не для каждой глотки, то ToEE оказалась не по душе лишь фанатам и тем, чья «железная» конфигурация попала в число «неподходящих». Что же до Vampire, то количество желчи, выделяющееся при знакомстве с ней, и вовсе близится к нулю.

КОРОВАЕ ОЛИБИ

Максимум, за что Bloodlines заслуживает косых взглядов — праздничный набор ошибок кода, куда входят утечки памяти через дыры размечены с руку или, как вариант, незапланированные выплыты в Windows. Оставшееся — из разряда мелких придиорок, которые, конечно же, моветон. За одну только разницу во впечатлениях, которую вы получите в зависимости от выбранного клана, «Вампирам» можно простить многое. От грубых Brujah не ждите пропастранных диалогов и излишков интеллекта, от краснорубашечников Tremere и социофилов из Toreador — экстраординарной физической силы, а местную экзотику в лице Носферату игрокам со слабыми нервами лучше не трогать совсем — недостатки во внешности проклятых сделают городскую канализацию вашим домом номер уро.

Однако и помимо клановых отличий в кармане Vampire найдется немало сюрпризов. Каждая мелочь архитектуры, каждый житель параллельного Лос-Анджелеса если и не подкинут масла в сюжетную кашу, то почти наверняка лишний раз подчеркнут своим присутствием атмосферу декаданса, которой насквозь пропитался ночной город.

ЛИКБЕЗ: «БУМАЖНЫЕ» КОРНИ

Vampire: The Masquerade — вовсе не плод большой фантазии сотрудников Troika Games. Права на разработанную Джастином Эчилли вселенную принадлежат издательскому концерну White Wolf Publishing. В его портфеле наряду с вампирами обитают оборотни, падшие демоны, маги и охотящиеся за вышеупомянутым зверем следопыты из Hunter: The Reckoning. Для законченных ценителей — Mind Eye's Theatre, лишенный привычной бумажно-пластмассовой атрибутики и по сути являющийся интерактивной книгой, постоянно дополняемой самими игроками. Даже целевая аудитория Vampire перед началом ролевой карьеры вынуждена выбирать между The Masquerade, Dark ages и совсем свежей Requiem. Сомневающимся в популярности всего этого макулатурного творчества можно предложить для начала посетить официальные форумы любой из упомянутых вселенных и взглянуть на беспощадную статистику посещений. А дальше — кто знает...

The Masquerade – Bloodlines

Снующие повсюду бомжи, черно-красная готика местных дискотек, заброшенный отель на берегу моря, полупустые парковки и сельская больница со стерильностью привокзальных туалетов с поставленной задачейправляются блестящие. Свои пять центов в общее дело пытается вложить даже характерный саундтрек, невольно вызывающий бледный образ рок-звезды Лестата из Queen of the Damned. И наше место в этой социальной клоаке имеет ничуть не больше ярких красок.

НАГРАДА ЗА ВНИМАНИЕ

Получив второе рождение на закрытом заседании суда кровососов, публично униженный протагонист отправляется по поручению Принца в район Санта-Моники, чтобы выяснить причины внутренних беспорядков, а заодно и расстаться с никемной жизнью изгоя. Дальнейшее развитие сценария предполагает, что вы, несмотря на путаницу в понятиях и огромное количество кивков во вчерашний день, все же наберетесь терпения и не будете перелистывать килобайты текс-

та в поисках экшна. В противном случае богатая предыстория вселенной Vampire, на которую постоянно ссылаются собеседники, после финальных титров оставит неприличное количество вопросов. Bloodlines не терпит суэты и любыми способами пытается указать на скрытную природу участников кровавого спектакля. За излишнюю жестокость здесь карают потерей Humanity и последующими бесконтрольными выплесками эмоций, приводящими к непредсказуемым последствиям. Выскочек, усердно

рекламирующих свое неординарное это, награждают штрафом за нарушение правил Маскарада. А в меру линейный сторилайн и побочные задания, щедро раздаваемые второстепенными персонажами, лишь подчеркивают размеренный темп жизни мегаполиса.

В качестве компенсации за вашу терпеливость Vampire подарит массу приятных моментов, среди которых нашлось место и здоровой сатире. Потратите пять минут на прослушивание рекламы по местному радио, загляните в собствен-

Местная дискотека с колоритным барменом за стойкой и не менее разношерстной публикой. Ничего удивительного, что на членов клана Носферату здесь не обращают внимание даже подростки.





Недвусмысленный указатель в руках пролетария подчеркивает общую безысходность.

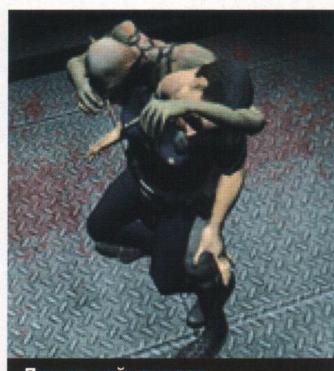
ный почтовый ящик за порцией спама с заголовком «Penis Enlargement», остановитесь у доски почета районной поликлиники, где на первом месте красуется работник месяца по имени Вандал, и не забудьте выйти в круг на танцполе. Такие мелочи всегда с лих-

вой награждают любопытных. Самых ленивых детище Troika Games пытается стимулировать материально, раздавая бонусы к очкам опыта за нестандартные решения заданий. Благодаря столь неприкрытой любви к пользователям, Bloodlines непостижимым об-

разом умудряется сочетать в себе идеально прямые рельсы основного сюжета и нелинейность прохождения. В отличие от «бесцельной» Morrowind, вводившей непосвященных в ступор своей открытостью, сценаристы Vampire всегда держат вас за руку, позволяя лишь ненадолго покидать родительское крыло. Бесполезно даже пытаться жить в гипотетическом Лос-Анджелесе — жестко поделенный на локации, город тщательно скрывает ощущение целостности окружающего мира.

COCKTAIL EXTRAORDINAIRE

Впрочем, вам и без этого будет чем заняться. Скроенный по классическим RPG-правилам, проект носит с собой полный набор ролевых атрибутов, требующих ювелирного подхода к распределению experience points — от основных характеристик аватара до особенностей, присущих каждому клану отдельно. В длинном списке параметров найдутся даже причудливые позиции вроде Hacking и Inspection, позволяющие вламываться в частную жизнь владельцев ПК и вовремя замечать мелкие детали, соот-



Лишай лейкоцитов представителей власти, помните о последствиях.



Это, если хотите, босс.

ветственно. Все остальное вписывается в понятия стандарта за редкими исключениями. Но если не вживаться в роль заядлого критика и не спускать с Bloodlines штаны за каждый недочет, оторваться от «тroeчного» шедевра будет непросто. И дело вовсе не в пресловутом Source Engine, с которым разработчики обошлись весьма сурово, оставив лишь половину всех прелестей мимики и физ. модели Half-Life 2. В маскараде лос-анджелесских трущоб есть то, за что не стыдно накинуть пару поощрительных баллов — явно читаемое ощущение присутствия, смешавшее в себе забытый запах подземелий Clive Barker's Undying и аромат ночной жизни из ставших классикой экranizаций на тему. В ресторанах подобные коктейли обычно называют затейливыми именами и подают с особой торжественностью. ■

XS ВЕРДИКТ
Неделя выброшена из жизни.
Комментарии излишни.

ОЦЕНКА:



IT'S ALL LEGENDARY BULLSHIT...

Согласно представлениям дизайнеров Troika Games (правилам Vampire Rule Book?) среднестатистический вампир...

- ...прыгает не лучше слона.
- ...танцует не хуже Бритни Спирс.
- ...имеет персональный компьютер, даже если живет в заброшенном резервуаре на заправочной станции.
- ...в совершенстве владеет искусством кул хацкинга и отмычками.
- ...не боится чеснока.
- ...может спокойно укусить пресловутое распятие.
- ...все-таки не отражается в зеркале.