

Splinter Cell — Lurkmore



НЯ!

Эта статья полна любви и обожания.
Возможно, стоит добавить [ещё больше?](#)



«**Внезапно, Ахтунг! Капитан как бы говорит нам: расовое небыдло в Этой стране с ФГМ и ЧСВ over 9000, алсо ПГМ и хуитой — на самом деле чуть менее, чем наполовину люто, бешено доставляющие быдло и школота, но всем похуй чуть менее, чем полностью. Инфа 100%. Я гарантирую это!**»

Уровень [луркоёбства](#) в этой статье превышает все допустимые пределы. Следует почистить статью от излишнего [lm-speak](#)'а и излишних ссылок на [наиболее популярные статьи](#), а автору — прописать лечебную клизму кипятком.

«Если видишь в стене руки,

Не волнуйся - это глюки. Если три зеленых глаза — Это Фишер Сэм, зараза!

»

— Фольклор

Splinter Cell — серия компьютерных игр в жанре стелс-экшн про [суперразведчика](#)-диверсанта, одетого в обтягивающий латексный костюм, разрабатываемая попеременно канадской и китайской студиями [французского](#) издательства Ubisoft.

[Splinter Cell: Lightbulb Assassin](#)

Незаметный Фишер такой незаметный..

Автор идеи о диверсантах-одиночках — расовый американский [пейсатель-параноик-совкофаг](#) Том Клэнси, к самому сюжету никоим образом не причастный. Вообще, если на ~~обложке~~ ~~диска~~ в карточке раздачи на торрент-трекере значится славное имя Тома, то с большой долей вероятности внутри ядрёная [клюква](#), стереотипы и мировой заговор.

В оригинале главного героя до недавнего времени озвучивал хриплый и вечно угрюмый [Майкл Айронсайд](#), почти всегда играющий представителей высших военных чинов американской армии, в российской же версии голосит [Валерий Сторожик](#) с хитроватым и вкрадчивым голосом. В итоге имеем два абсолютно разных персонажа, причём каждый по-своему винрашен.

Что здесь происходит?

Главного героя зовут Сэм Фишер (расово рус. *Самуил Львович Рыбаков*; кодового имени или позывного [не имеет, в отличие от](#)), [ему около полтинника, он небрит и сидит](#). Поучаствовав в самых разных боевых действиях, Сэм получает [инвайт на ленчу](#) в секретное подразделение [США](#) под названием «Третий Эшелон». На протяжении первых четырех частей игры главный герой, следуя указаниям полковника Ирвина Ламберта, его напарницы Анны Гримсдоттир, а также компьютерного специалиста Реддинга, только и занимается тем, что ползает по темным углам, нападает со спины на злостных [наемников](#), заодно — спасает [американскую демократию](#) человечество от очередной [угрозы](#).

Процесс чуть более, чем полностью заключается в прятках в тени, заманивании в эту самую тень противников и нанесении им легких/тяжких/смертельных телесных повреждений, в этой же самой тени, периодически отрываясь на обезвреживание бомб и выискивание полезных разведанных в компьютерах. Начиная с третьей части игры, такая тактика прохождения не единственная, никто не запретит вам выскочить из-за угла с винтовкой наперевес, выкрикивая [всякие гадости](#) и начать выпиливать все, что движется (а то, что не движется — толкать, а только потом выпиливать). Но на практике такие выходы обычно заканчиваются смертью от переизбытка свинца в организме главного героя. Впрочем, хардкорщик всё равно может

пройти SC и в стиле Doom (более известное как Serious Sam Fisher), если постарается, но зачем?

Тем не менее, по сравнению с классическими героями жанра stealth-action Фишер — просто терминатор, способный в ближнем бою красиво вырубить/убить любого гуманоидного вражина. [Гаррет](#) и без этого справляется, [Лысый](#) еле-еле научился, и обойти его в этом могут, пожалуй, лишь [Джей Си Дентон](#) или [Адам Дженсен](#) из будущего, но на то он и киберпанк. Помимо этого, из вооружения главному герою доступны [короткоствол](#) с глушителем (чаще используется для битья и временного глушения лампочек и камер наблюдения), а также винтовка с оптикой, глушителем и дополнительными [гаджетами](#) (как например камеры на липучке^[1], насадки для стрельбы дробью и 20 мм патронами), плюс набор разного вида гранат.

[Отдельной строкой](#) стоит упомянуть легендарные очки с тремя зелеными огоньками, явившие миру блестящий пример [взаимоисключающих параграфов](#) — стоит вражина, вглядывается в темноту, а там только яркий свет от трех зеленых огней. «Тут никого нет» — произносит он с облегчением и уходит нарезать круги по помещению. Впрочем, надо признать, что IRL линзы подобного девайса не светятся и даже не бликуют, так что всё по честному. К. О. также подсказывает, что вся эта светящаяся хрень сделана лишь для того, чтобы сам игрок не потерял Сёму Рыбкина в потёмках. Для этих же целей у мр. Фишера на загровке висит рация с кавайным зелененьким экраном.

Плюсы:

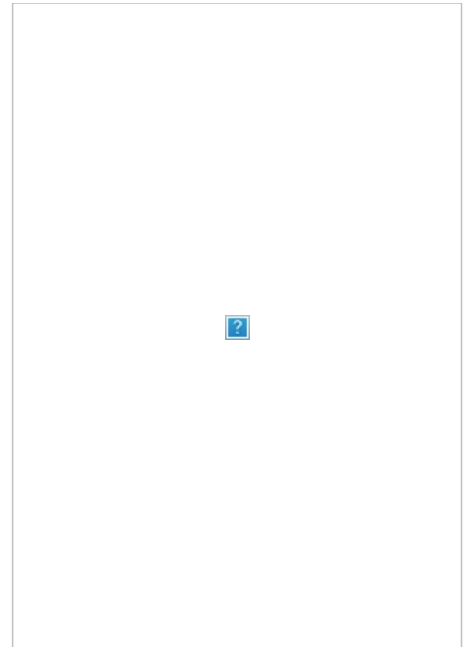
- Завидная грация Фишера, которую он охотно демонстрирует. Педивикия подсказывает, что в отличие от остальных персонажей, которых анимируют при помощи motion capture, Сэма анимируют исключительно вручную под неусыпным контролем Мастера. Очередная славная победа сил добра над силами разума. Что интересно, остальные персонажи ведут себя так, как будто их кто-то очень плохо проанимировал.
- Кошерно реализованные очки ночного видения на ближнем ИК, тепловизор на дальнем ИК и с третьей части детектор электрополей (какая-то антинаучная хуния, но красиво). Также в мультиплеере второй части есть очки-детекторы движения. Хищник молча завидует, хотя в юберкошерной Алиенс вс. Предатор было и электровидение, и даже предтек, но не о них разговор.
- Доставляющие диалоги Фишера и жертвы, к которой он подкрался и приставил смертоносный объект к голове. Только ради этого стоит играть стельца. В третьей части в опциях доступен выбор языка для неписей, они могут говорить либо на [английском](#) или же на расово-родных языках (например корейцы — на корейском и так далее, что встречается в играх чуть реже, чем никогда).
- ~~Возможность очень часто видеть упругую попку Фишера, обтянутую латексом, почти во весь экран.~~ Пардон, не хотел.
- Специальные скрытые задания, необходимые для 100%-го рейтинга миссии. Исключительно на соображалку. Например, в первой миссии в Chaos Theory надо (*спойлер*: шмальнуть из пистолета в радиостанцию на маяке).
- Высокая реиграбельность и практически бесконечный, охуенный геймплей (SC: Chaos Theory, Double Agent и Blacklist).
- Винярный саундтрек в третьей и четвёртой части. Исполняет расовый бразильский музыкант [w:Амон Тобин](#), в четвёртой Майкл МакКан, позже отметившийся саундтреками к [Deus Ex: Human Revolution](#) и новой части X-COM.
- Кооперативный режим (прохождение сингл-миссий вместе с напарником) доставляет не хуже, а то и лучше одиночных.

Минусы:

- Лютая, ЛЮТЕЙШАЯ линейность. Собственно, это довит большую часть игр серии.
- Злобучие задания типа «найди пять ящиков на корабле, где этих ящиков дохуя». Слава создателям, что это обычно Secondary objectives.
- Нельзя грабить корованы. Банки [не считаются](#).
- [Очень скучный сюжет](#). Персонажей мало и сам сюжет не очень.
- Нельзя ебать гусей.

Splinter Cell

Первая часть серии вышла в 2002 году и довольно быстро завоевала популярность среди [реймеров](#) (Заодно похоронила другой известный



Сэм Фишер в привычной позе.



Hi there, doc. I wanna know something about [Black Mesa](#)...

винрарнейший стелс-CS — Project IGI), а также сформировала толпы фанатов, благодаря [свежей](#) концепции игровой механики. Главному герою предстояло спасти [свою страну](#) от рук [президента Грузии](#) с угрожающе колхозным именем Комбаян Николадзе.

Splinter Cell in a Nutshell

Стоит сказать, что помимо увлекательного геймплея у игры так же присутствовали серьезные недостатки, например чрезмерная линейность и жуткая заскриптованность уровней (шаг влево, шаг вправо — [Mission Failed](#)). Раздражает невменяемая «проверка скрытности» (в определённые моменты скрипты проверяют *все* неподвижные тела на уровне, и если хоть один из них лежит не в полной темноте — включается тревога. Может ли кто-то из неписей хотя бы чисто теоретически найти это тело — совершенно не важно) и условия проигрыша — достаточно случайно кильнуть террориста или три раза поднять тревогу как моментально наступает тот же злобучий GAME OVER.

Тем не менее, первая часть считается самой винрарной и хардкорной, ибо реально есть где попотеть, в отличие от всех остальных частей (разве что не считая Chaos Theory).

Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Вторая часть вышла примерно через два года после первой, в целом ничего нового в игру добавлено не было (не считая новых миссий и мультиплеера), [ах да](#), наконец стало можно спокойно открывать двери с телом на плечах, не кладя его лишний раз на пол, а также стал работать лазерный целеуказатель на пистолете, который включается на правую кнопку мыши. По сюжету, пиндосам опять угрожает [большая опасность](#), в этот раз — [смертельный вирус](#). Несмотря на отсутствие нововведений, которые подавай малолетним долбоебам и [объективным игрожурам](#) в каждой игре, игра получилась очень даже винрарной, особенно удалась атмосфера игры. Отдельно стоит упомянуть миссию на поезде Париж-Ницца, выполняя задание на котором, любой [неподготовленный игрок](#) охуевает от оригинальности уровня.

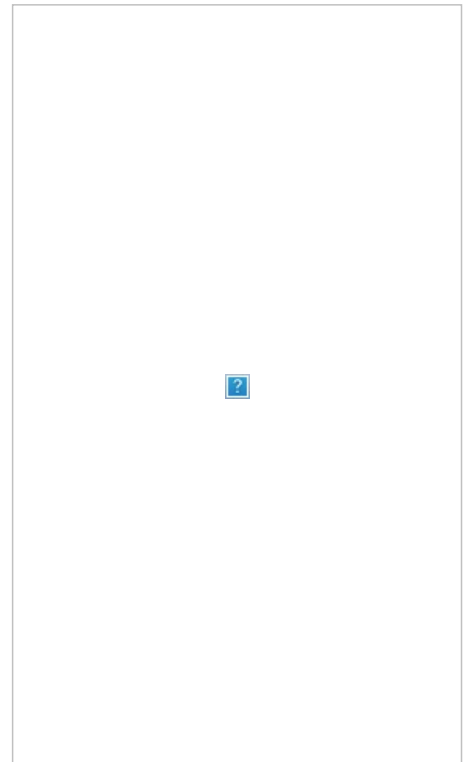
На протяжении этой части, храбрый [Семен](#) интенсивно выпиливает голодающее население банановых республик, похищает важного террориста в прямом эфире^[2] выпуска новостей на местном [зомбоящике](#), с ювелирной тонкостью выстраивает демократию в подземных криогенных лабораториях во Франции и даже дает жару в ночном Иерусалиме, в тени разгуливающих полицейских патрулей (в отечественной локализации эти самые патрули [озвучены, таки, весьма пгавильно](#)).

Splinter Cell: Chaos Theory

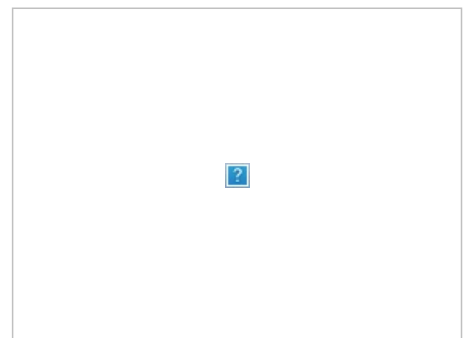
Пожалуй, [лучшая игра](#) серии. Достаточно посмотреть результаты голосований в любых интернетах. Вышла в 2005 году. Разработчики учли и исправили недостатки предыдущих игр серии. Теперь можно невозбранно [дырывать ебальник каждому встречному](#) (правда гражданских можно выпиливать в количестве не более двух штук за миссию), [охуенное количество](#) поднятых тревог тоже не приведет к проигрышу^[3] (разве что Ламберт [выскажет свое недовольство](#) по рации). Графика стала намного [реалистичнее](#), добавили тряпошную физику для тел. Наконец, появилась какая-никакая нелинейность. Сюжет был богат на различного рода опасность — заговор, угроза [третьей мировой войны](#), суперкомпьютер в руках злодеев, военные корпорации etc. Особенно доставлял уровень в Южной Корее, где игрок должен вести подрывную деятельность в разрушенном корейском городе, на улицах которого до сих пор идет война и даже ездят танки. А еще появилась возможность взламывать компьютеры на расстоянии при помощи специальных наручных часов. Стоит так же сказать про добавленный в инвентарь [нож](#), которым так весело тыкать [неверным](#) в область правой почки, а также поганить палатки, генераторы и прочие полезные вещи.

Важной фишкой игры стало намного большее количество общительных врагов, у которых можно было узнать пароли или информацию о местонахождении тех или иных предметов. А с некоторыми просто [поболтать за жизнь](#), после чего скинуть с балкона или, если собеседник хороший попался, немного придушить и кинуть отсыпаться в темный угол. В некоторых местах, при должной сноровке и желании, можно было уложить приятного собеседника отдыхать в кровать, вот только [одеялом](#) накрыть нельзя.

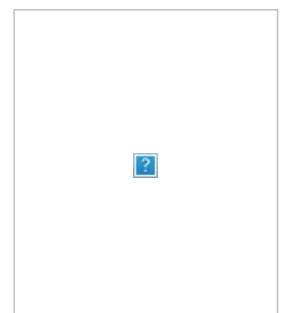
Ко всему прочему, в игру была встроена весьма доставляющая кампания для совместного прохождения, где уже двое развеселых и одетых в [латексные костюмы](#) спецназовцев грабили, убивали и [ебали](#) русей похищали



Сэм как бы атакует зазевавшегося наемника.



ОН SHI~



Кубический Сэм в N-Gage как бы уже атаковал.

неудобных начальству людей. Нужно было подсаживать и перебрасывать друг друга, синхронно обезвреживать бомбу и разделяться, чтобы прочесывать местность с двух сторон. Особенно доставлял момент пересечения сюжета одиночной и кооперативной кампании. Алсо в игру была встроена [голосовая связь](#), что давало простор для новых маневров — суть в том, что при определенной громкости противник вполне мог услышать игрока и пойти на голос. Можно было встать в двух углах комнаты и заставлять [виртуального болвана](#) бегать туда-обратно, а после того, как надоест, православно проломить позвоночник мощным ударом в спину. Возможность кооперативной игры до сих пор работает и её прохождение обязательно для получения полного удовольствия от игры.

Отдельно стоит отметить наивинрарнейший саундтрек бразильского англичанина из Квебека, культового в узких кругах Амона Тобина. Его нездоровая любовь к перкуссии и обработке звука скрипящих кресел привела к супершпионско-параноидальному звуковому полотну, ввергающему в ужас того, кто всё же найдёт в себе силы глубоко вслушаться в эти ритмы. К слову, вся история началась с того, что Амон заткнулся на одном из уровней первого Splinter Cell, и, не сумев пройти его, позвонил в находящийся недалеко офис Ubisoft Montreal, чтобы спросить совета и, заодно, выразить своё признание, а те спросили, кто он.

Алсо, игра была выпущена на [Nokia N-Gage](#) бибиревской конторой «Gameloft», являющейся выкидышем «Ubisoft». Вышла она достаточно добротной, графика осталась трёхмерной, играть удобно и интересно. Примечательно, что мультиплеер так же снабжён кооперативным режимом игры, где игроков поджидали 5 отдельных миссий. Также упоминается заслуживает порт на 3DS, сохранивший в себе всю синглплеерную кампанию, но получивший справедливые нагоняи от [критиков](#) за отсутствие кооперативного прохождения и часть вырезанных функций. Желаящим поиграть в Splinter Cell вдвоем от дома рекомендуется, так как всё ещё содержит львиную дозу играбельности несмотря на свои недостатки. Остальным же настоятельно советуется приобрести куда более винрарный порт [MGS3](#) на ту же консоль.

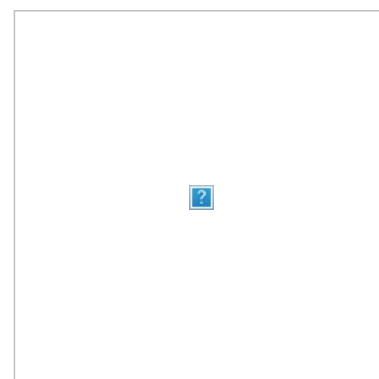
Алсо, сегодня в полноценную Теорию Хаоса можно поиграть и на смартфоне благодаря бесплатному эмулятору Dolphin. Если у тебя на смарте железо выше среднего, качай эмулятор и iso образ игры от консоли gamescube. Геймпад с держалкой рекомендуется, хоть и сенсорные клавиши никто не отменял. Но будь готов, игра полностью на английском, если не играл на компуктере в версию с русской озвучкой и язык не понимаешь - пройти будет сложновато

Splinter Cell: Double Agent

У этой части очень сложная судьба. А все дело в том, что на свет появилось две версии:

- канадская (PS2, XBOX, Gamescube, Wii) — лютая победа по показаниям очевидцев, которая уделывает предыдущие части вместе взятые.
- китайская (PC, XBOX360, PS3) — любительская компиляция оригинальных ресурсов игры, речь о которой пойдет ниже.

Сюжет повествует о [черной полосе в жизни](#) Сэма. Сначала его отправили на задание с начинающим [юным агентом](#), которого благополучно нафаршировали свинцом буквально спустя три минуты от начала операции. Неприятность вторая — [о дочь Сэма разбился грузовик](#). После этого Сэм страдает от [депрессии](#), [бреется налысо](#), и лично просит, чтобы ему дали [самое сложное](#) задание. Семёна посвящают в двойного агента и содят на зону, для того чтобы он внедрился в одну из местных террористических бригад, мотивы которой как всегда туманны. Для того, чтобы влиться в доверие, главный герой устраивает [побег](#) и вытаскивает с собой члена этой самой бригады. После этого Фишер начинает двойную жизнь, игрок должен умудриться [ублажать](#) как [бригадира](#), так и [своего работодателя](#) — [Ламберта](#). В конце игры Сэму в очередной раз предстоит спасти пиндосию от очередного пиздеца с помощью унылой [миниигры](#), при этом Ламберта выпиливает к ебени матери, чтобы не раскрыть прикрытие (по канону, да, его можно оставить в живых, но тогда все агрядся).



Сэм уже совсем не торт.

Задумка вроде бы неплохая, а вот реализация [не то чтобы удачная](#). Игрок постоянно вынужден заниматься всякого рода хуйней вроде [миниигр](#). Стелс стал довольно странный — Фишер может удачно прятаться в еле заметной тени среди бела дня. Те же тени [постоянно глючат](#). Благо, для идентификации безопасности укрытия Фишеру на спину встроили светофор (что тоже изрядная бредятина, но хоть удобно). В придачу к этому периодически не срабатывают скрипты, без которых невозможно пройти игру. Но самое главное — пропала та самая атмосфера напряженности, мирового заговора, войн цифровых технологий и знатной клюквы. Теперь, на экране разворачивается тухлая второсортная драма в духе [Prison Break](#) и даже появляется что-то вроде любовной линии, которая затихает после первого перепиха. Это печально. Отдельным пунктом можно выделить то, что порт на ПеКа делался с хящика 360. Так как порт делали застенчивые шанхайские друзья, то и результат получился в духе [Made in China](#):

- Туча мусора в игре, какие-то компиляторы и прочая ненужная хуита, но без которой хрен что запустится.
- Невозможность нормально поменять какие-либо настройки графики кроме разрешения.
- [Замечательная](#) система загрузки и прочие радости в виде пропадания курсора\запоротых сейвов\вылетов.
- Даже на [быдлоприставках](#) Double Agent умудрялся подвисать и безбожно тормозить.

По сравнению с канадской версией, сюжет игры покоцали в случайных местах, из-за чего местная история

выглядит как почти не связанный между собой цикл короткометражных фильмов. Зато дали красивую графику, с чем всех и поздравляем.

Доставляет миссия в Охотском море: вечные морозы, солдаты с АКМ (хорошо хоть не с АК-47) и Дезерт Иглами (!!!) охраняют нефтяной супертанкер «Рублёв». Несмотря на то, что на обшивке корабля крупными буквами, в прямом смысле чёрным по белому написано «ОТСУТСТВИЕ КУРИТЬ», враги доставляюще говорят на русском такие фразы, как например: «Ловушка? Он думает, что связался с сосунками!», «Ааа! Больно!», «Получи, сука!», «Ну, это уже не починить...» и т.д.

Какая из этих версий каноничная, до сих пор неизвестно, одни говорят, что шанхайская, другие - что канадская. Однако немало деталей намекает на то, что каноничной является версия наших китайских друзей (хотя Essentials и использует элементы сюжета из канадской версии, так как сюрприз сюрприз, авторами Essentials являются канадцы).

Splinter Cell: Essentials

PSPшный Splinter Cell. Начинается сразу после событий Double Agent, и призвана соединить DA с Conviction. Сэм Фишер вне закона, он идёт на могилу дочери, где его ловит **кровавая гёбня** с целью допросить с пристрастием. Собственно, новых миссий всего две: путь на кладбище и побег из Агенства, всё остальное время занимают воспоминания Фишера, то есть лучшие миссии из предыдущих частей.

Splinter Cell: Conviction

Splinter Cell: Conviction. Летом 2007 года в сети **ВНЕЗАПНО** появился первый трейлер, демонстрирующий **обновленную концепцию** игры. Главный герой стаянул с себя латексный костюм и сменил его на божжовское шмотьё. Суть сюжета была такова: после гибели Ламберта в четвертой части **третий эшелон** решил отчего-то всю вину повесить на Фишера, из-за чего того признали **врагом государства**. Геймплей кардинально был изменён: отныне вместо **традиционных прятков в тени** Фишер должен был **прятаться среди толпы**, пытаться не попасться на глаза ментам и кровавой гёбне. Не возбранялось использовать предметы окружающей обстановки, можно было взять и уебать какого-нибудь неверного мента **апстену**, второго кинуть через стол, а третьему вообще **зомбоящиком** в ебало запустить, и после этого **абсолютного беспредела**, удачно скрыться среди толпы быдла.

Спустя некоторое время, Ubisoft ВНЕЗАПНО заметили, что их новый Splinter Cell уж очень сильно по геймплею похож на свою другую разработку — **Assassin's Creed**. Начальство настояло немедленно **удолить** все наработки и **быстра блядь запилить** что-нибудь новенькое. Однако, уровень из первого трейлера сохранился в финальной игре, хотя и в немного другом виде. Алсо, кидаться стульями и прочим хламом а-ля HL2 уже нельзя, но таки можно кинуть одним ботом в другого (при прямых руках и должном уровне задротства).

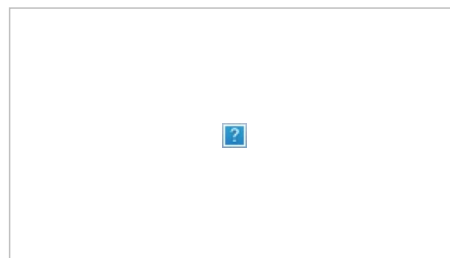
С тех пор концепцию пятой части в очередной раз переделали. Выпилили возможность прятаться среди **толпы**, но прикрутили несколько других годных геймплейных свистелок и перделок. К примеру, аркадная возможность **Mark and Execute™** позволяет нубам, сначала пометить несколько противников, а потом нажав одну кнопку **быстро и решительно** всех выпилить (причем часто прямо сквозь стену, колонну или иное непреодолимое для реальной пули препятствие). Имидж Фишера вернулся к немного подуставшей роже из первых версий и нейтральному костюму. Пластической хирургии так же подверглась **компьютерная ботанша** и бывшая коллега Фишера Анна Гримсдоттир, превратившись из серьезной, но угловатой женщины в стереотипную бой-барышню. Доставляет тот факт, что в этой части Фишер может **опиздюлить** Гримсдоттир уже вполне невозбранно. В первой игре ГГ за такую шалость с треском **вылетал из органов**.

30 апреля вышел долгожданный порт для PC. Для счастливых **обладателей слабых машин** в качестве бонуса, доступен неограниченный по времени пошаговый режим (причем даже в главном меню)^[4].

В целом, Conviction выглядит как попытка развернуть серию из нового (в Double Agent) в более-менее адекватное направление — не вышло. Разработчики постарались сохранить лучшие наработки первых трёх частей (в них концепция не менялась вообще, самый винрар) и не сохранили, однако сделали еще и множество упрощений для нубов. В частности, сохранилась система стелса «видно-не видно» из Double Agent, благодаря которой можно спрятаться чуть ли не в тени дерева, и появилась вышеупомянутая mark'n'execute, которая (*спойлер*: к тому же и заменяет финальную битву (вообще, финал самой первой части на фоне финала Conviction выглядит суперзадротским уровнем)). Знаменитые очки-ПНВ превратились в читерский девайс, позволяющий видеть противников сквозь стены (изредка боты оборудованы таким же девайсом). По сути большую часть игры можно пройти, тупо вынося всех из пулемёта без каких-либо прятков. Но для ветеранов серии подойдёт уровень сложности «**Realistic**», в котором можно устраивать старые добрые

<https://www.youtube.com/watch?v=kJ70T5SPhRY>

Тот самый первый трейлер.



Фишер намеревается взять и уебать противника стулом.



Бей Гримсдоттир по Ебалу

получасовые выпасания [трёх с половиной охранников](#) для бесшумного оглушения, а с пулемётом уже не так просто убежать. Плюс — за всякие классические понты начисляют бонусные очки, используя которые можно апгрейдить стволы и гаджеты (за вынос всех пулемётом не начисляют). Есть система достижений, начиная от банальных «убей одной гранатой 3 и больше ботов» до сверхзадротских «пройди весь уровень без единого выстрела и ни разу не спалившись» и даже лулзовых «прибей одного бота другим ботом». Как бы то ни было, уровень, где единственная тревога приводит в фейлу или олдфажная лазерная тюрьма дают надежду [старичкам](#), что Splinter Cell ещё очень даже торт, но при этом уровень с неубиваемым боссом-вертолётом™ навевает на вопрос «А Splinter Cell ли это вообще?». Коротко говоря, идеи разработчиков вызвали [неоднозначную реакцию](#). В Ubisoft решили сделать серию более доступной и понятной для [широких масс](#), упростив истинно задротский геймплей первых частей, однако не испостили серию полностью, оставив олдфагам и задротам часть старых возможностей. Одни считают, что новый геймплей выглядит [клёво, свежо и бодро](#), другие недоумевают нововведениям и сокрушаются, что серия из интеллигентно-задротского стелса превратилась в перекаты укрытия и средненький боевик. Последние, кстати, представляют годную пищу для троллинга, как, в общем, и первые. Еще, если досмотреть финальные титры до конца, то можно послушать забавную историю про слоника. Ещё доставляет наличие у русского украинской вышиванки (в российском издании имя данного персонажа переведено как "Андрей Кобин", хотя в оригинале написано именно "Andriy Kobin", с явно украинским подтекстом. В SC Blacklist уже прямо указано, что он выходец из Украины, что подправляет случай с вышиванкой).

В итоге вместо шпионского стелса получились новые приключения Джейсона Борна с крохами WIN'a из первых частей. В общем и целом, игра получилась довольно [благодатной](#), но [уже не про Сэма Фишера](#). То есть, если бы Ubisoft назвали игру не Splinter Cell, а придумали какое-нибудь другое название, то олдфаги и все косящие под них просто бы не бухтели и приняли игру такой, какая она вышла.

Splinter Cell Conviction сохраняет верность клюквенным корням от дяди Тома — все те же произвольные русские слова всё так же режут глаз носителям великого и могучего, враги все так же постреливают из АК-47, присутствует все та же тоска по советскому, которое уже почило, но которое так хочется. Обилие красных звезд, слов на кириллице и отечественных матов в комплекте.

Нельзя не сказать про драму с криками — пока прикручивались подставные сервера, переделывался NoDVD Assassin's Creed 2 (со схожей защитой), малоизвестная группа © Skidrow сделала одну dll и наступила благодать — нищесбродам стал доступен и сингл, и мультиплеер. Пока. Юбисофт не дремлет и патчи еще могут всё испортить. Уже исправили, в сингл поиграть можно, а в мультиплеер уже нет, наф сейд.

Splinter Cell Blacklist

В 2012 до Ubisoft таки доперло, что Conviction доставил молодняку, ведь, по сравнению с предыдущими частями, был [почти](#) аркадной пострелушкой с элементами стелса. Незнакомый с предыдущими частями пипл схавал и попросил добавки, но олдфаги остались зело недовольны, ибо вся стелс-задротия отправилась к ебням, версус и индикатор стелса сдали в утиль, а управление [изговняли](#). На коричневой волне успеха Conviction и был анонсирован Blacklist.

[Splinter Cell Blacklist | First Gameplay Demo](#)
Геймплейный ролик

Итак, кратко. После событий Конвикшена Сэм (отныне Айронсайд его не озвучивает) вернулся к службе в Эшелоне. Снова злые террористы, снова угроза США, снова надо всех спасать. Плохие парни объявляют что будут планомерно уничтожать [объекты особой для США важности](#) (Чёрный Список) если те не уберут своих разносчиков демократии из всех стран мира. [Третий Эшелон](#) расформирован к хуям лично президентом, и Фишер набрал Четвертый. Эшелон опопсел еще больше, но теперь в команде: суровый-[альфа-самец-Фишер](#), умница-аналитик-Грим, преданный-[нигга-помощник](#)-Бриггс, [пародия-на-хакера](#)-Коул, и томящийся на гауптвахте торговец оружием Кобин, а также массовка из техников и пилотов. По любому поводу включается заскриптованное [кинцо](#), показывающее крутость Сэма, преданность Бриггса, ум и спокойствие Грим и... [ну ты понел](#). Да, из Конвикшена сюда перенесли не только автокилл и показушный рукопашный бой, но и... куча катсцен, только теперь их 9000, они зрелищнее и пафоснее. Кинцо крутят беззастенчиво и подолгу, между эпизодами и во время оных, сдоблив его лучшими голливудскими клише - знаменитый Metal Gear хмуро косится на новичка. Пафоса стало больше на порядок и теперь перед началом каждого задания Сэм угрюмо и злобно смотрит в глаза собеседнику, какбэ что-то решая в линейном сюжете.

На выбор игрока — 4 сложности прохождения (на "ветеране" нет автокилла и противники слышат топот 50-летнего Рыбакова) и несколько вариантов прохождения карт. Основной упор теперь на беспроводные технологии и ЭМИ, а количество откровенно антинаучной хуйни зашкаливает все мыслимые пределы. Оставили и идиотское управление из конвикшена с системой укрытий, не дающее прыгать на месте (но доработали его, и теперь оно раздражает ещё больше - на одни и те же кнопки повешено открытие/закрытие дверей и захват из укрытия. После третьего закрытия двери и палева, вместо тихого вырубания врага, хочется пиздить линейкой по пальцам кодеров этого управления) и весь балет с убийствами. Игра выглядит получше конвикшена и, тем более, двойного агента, хотя олдфаги все равно считают, что теорию хаоса она не догоняет, и вообще, сплinter теперь стал похож на другую игру под брендом Тома Клэнси - Ghost Recon: Future Soldier, 90% оружия, спизженного оттуда же, возможность шумного прохождения и тот же самый автокилл лишней раз намекают на это. На радость сетевым набигаторам, вернули мультиплеер: есть кооператив и версус. Кооператив, если закрыть глаза на чрезмерно невъебенную пафосность и постоянное недовольное бормотанье Бриггса, весьма годный. О былых временах Chaos Theory напоминают разве что побочные задания от Грим, хотя их всего-навсего три (четыре, если [делюкс-версии с dlc-картами](#)

использовать), ну и в какой-то степени доставляют и миссии Кобина, если проходить их на уровне не ниже офицера (в случае обнаружения слив не засчитывается, просто приходится иметь дело уже с целой толпой вражин, а на низких уровнях сложности положить всех труда не составит). А вот третья группа побочных заданий от клюква-хакера Коула — выживание — вообще никаким хуем не вписывается в стелс-экшн: бессмысленный и беспощадный отстрел набигающих волн врагов. Альтернативное мнение также имеет место быть: миссии в посольствах от головастика таки люто бешенно доставляют, раскрывая весь потенциал игры. Можно по достоинству оценить каждую грань обновленной механики геймплея (призрак/пантера/штурм), противопоставляя толпам продуманных противников (здесь тебе и тупые беспощадные маджахеды, и быстрые решительные командос, и два вида хэви, и ублюдки-дронеры, и [пидорасы-снайперы](#), и даже собак завезли, дабы быть в тренде!) как задротный стелс, так и ураганные перестрелки, обмазанные полезными и продуманными гаджетами. Более того, начиная с 10-й волны, при случайном агре начинается настоящее веселье, толпы врагов бегают с места на место, задавливая со всех сторон, давая невероятный простор для импровизации, однако у виртуальных болванов есть слабость, они не видят никого и ничего пока не отойдут от дверей (которые их спавнят) хотя бы на метр, что позволяет совершенно без запала зарезать лишних 3-4 охранников.

Оружия в игре немало, но 95% всего арсенала - бесполезный хлам, поскольку уже в самом начале игры, задрочив до туннельного синдрома пару заданий до Ghost (самый прибыльный фарм, овер 200к за ~10 минут) и подкопив денег (на ачивках ресурсы фармить не просто легко, а **ОЧЕНЬ** легко), можно аж дважды улучшить мастерскую и получить доступ к SC-пушкам, уделывающим все остальные стволы своих классов абсолютно по всем параметрам — одновременно и скорострельней, и убойней, и точнее, да ещё и с глушителем, для особо ленивых есть вариант просто накопить на пневмопих под названием "Honey badger", повесить на него ЛЦУ, а на всё остальное положить большой и толстый. Таким образом, главгероя уже в самом начале можно превратить в UNSTOPPABLE DEATH MACHINE. Для играющих в стиле призрака, однако, достаточно нафармить только стелс-костюмчик - вся остальная куча пукалок просто не используется при чистом прохождении.

А вот про искусственный интеллект сказать однозначно нельзя: пока Семёна не обнаружат, mobs будут сказочно тупить и заманиваться все как один в самые идиотские ловушки, однако в случае палева их внезапно озаряет и включается довольно грамотная командная тактика: постреливать из укрытия, зажимая в одной точке, пока другой моб обходит по флангу и заходит со спины, либо же просто выкуривать из укрытия гранатами, что на высоких уровнях особо эффективно, ибо 2 попадания и [ты герой](#). Разумеется, будучи обнаруженным, нужно постараться незаметно отступить, ведь вражины будут окружать место, где засекли. На открытой местности в таких случаях наступает загрузка предыдущего чекпойнта с вероятностью чуть менее 1.

Алсо, атмосфера 3-го эшелона [проёбана напроць](#): всю игру не покидает ощущение магазина-самолёта для девочек, который позволяет покупать шапочки-перчаточки-сапожки-очочки и красить их в любимый цвет, выполни ачивку - получишь пушечку, выполни задание - новый костюмчик, найди кнопочку на самолётике - покажем картиночки арта по игре.

Splinter Cell: Versus

Начиная с пандоры в серии сабжа появился мультиплеер. В SC:PT и SC:DA он был представлен исключительно версусом — режимом сетевого рубилова в котором развлекающиеся делятся на команды воюющие друг против друга, шпионов и наемников. Первые не обладая никакой возможностью летально атаковать на расстоянии но будучи обвешанными всяческими техническими изысками и умеючи к тому же ползать по карнизам, канализациям, вентиляциям и прочим ебням должны выполнить главный квест карты. Вторые играют в шутер от первого лица отстреливая первых и при этом охраняя стратегические объекты. Для победы спаям необходимо начисто выпилить всех мерков либо выполнить миссию (для каждой карты своя). Для победы наемников отбиваться до конца раунда не проебав при этом объекты или выпилить всех шпионов. Примечательно, что версус совершенно винрарная и грабельная, по сути, вещь но мало распространен ввиду необходимости длительной прокачки скилла управления этими ребятами.

Взять и начать хорошо играть в версус даже опытному сплinterфагу непросто: управление отличается от сингла, все быстро и никаких ботов, отсутствие нормального оружия у шпиона и навыков ползанья по трубам у наемника вызывает негодование у игроков обеих команд. Набежавшие из всяких контерстрайков негодуют, ведь играя мерком чувствуешь сябя говном под присмотром великого кемпера, который, сука из своей вентиляции почти не высовывается, а для игры шпионом нужны крепкие нервы, скилл и отличное знание карты. Многие ништяки из сингла оставили в версиях версуса до SC:DA например можно стать на шпагат в проемах, отпрыгивать от стен с переворотом и убивать так противника. В SC:DA вместо них шпионы научились выпрыгивать в окна (хоть с 10 этажа, так to!) подкатом прятаться в узкие дырки в плитусах и прочие приколы. Алсо, в SC:CT есть [некое фантастическое приспособление](#) позволяющее становиться [стеклянным](#) и ползать в таком виде перед охуевающими губами.

В Splinter Cell:DA версус, как и сингл значительно пострадал от лап кетайских программистов и проклятых маркетологов нацеливших его на Xbox360. В результате версус получился уже не тот, как и сам DA — убрали почти все доставляющие моменты с кемперством и гаджетами а шоковый ствол в руках заменили на еще большую [вундервафлю](#) облучающую [невидимыми смертельными лучами](#) лампочки, стекла, мерков и охраняемые мерками терминалы. Меркам взамен всего выдали летающую тарелку с помощью которой можно охотиться на спаев в вентиляции — единственный вин из всех нововведений. Совсем убрали разнообразие миссий, теперь единственная задача не запалившись скачать ~~ключевые мелодии, картинки, игры~~ беенятно секретные разведданные с мигающих разноцветных мусорок. В результате из тактического стелса

игрушка превратилась в УГ Hit'n'run а графика действительно была по тем временам хороша.

В этих версиях единственный вариант уложить мерка — придушить, подкравшись сзади или свалиться на голову. Нет, конечно, можно подрывать мину наемника или задавить его дверью, но это все побочные эффекты мало где реализуемые (и от того доставляющие особенно). Для баланса в SC:CT (и SC:PT тоже) допускается играть толпой не более четырех человек: два за кемперов, два за ЧОП. Хотя можно и 3 на 1 но это как то слишком героически. Вообще следует признать что ввиду своей сложности получать какие-то дулзы, как и срать кирпичами от игрового процесса способны лишь немногие посвященные задроты.

С выходом блеклиста сильно изменился версус, точнее он стал совсем другим но оставил один наследственный режим для олдфагов и некоторые навороты из всех предыдущих частей (летающий дрон, камеры, мины, беспроводные терминалы. сборная солянка). Появилась возможность играть 4X4, теперь команды могут включать и шпионов и наемников (только в парочке режимов, включая TDM), теперь у шпионов есть дистанционное летальное оружие (есть человеческие хоть и слабые пушки, камера липучка может взрываться), а игре стал активно использоваться нож, теперь в ближнем бою выносят как в Call of Duty — одним нажатием даже при стычке в лоб. Добавили электро глушилки, сонары, какие-то микроволновые радары и, разумеется, прокачку и [кастюмерную](#). Объекты для взлома — терминалы, но их не обязательно держать в поле зрения, достаточно просто сидеть в комнате, правда и взлом начать можно только после установки жучка. Реалистичнее, и угождает всем предыдущим сериям. Появился безлимитный респаун, игра сильно ускорилась, стала разнообразнее даблагента но атмосфера и задротство версуса теории хаоса проебана. В целом кажется вином, но пока судить рано.

Алсо, в природе существует редактор уровней для SC:PT и SC:CT что суть одно и тоже потому как оба версуса аналогичны за исключением некоторых нововведений. Автор сих строк даже пытался запилить несколько карт, но оказалось что редактор для этого почти полностью не пригоден. Мало того что все гайды и форумы написаны понерусски так еще и сам UnrealED в такой инкарнации не содержит многих необходимых инструментов, например нельзя добавить музыку да и вообще нормальный звук. И падал он регулярно, такие дела.

Алсо, в SC:CT, SC:C и SC:B имеется доставляющий кооператив к версусу отношения не имеющий.

Splinter Cell The Movie

В меню игры Теория хаоса можно наблюдать [тизер к фильму](#). По сути с 2005 года ничего так и не изменилось. Трейлеров новых не появилось, дата выпуска фильма постоянно откладывается, съёмочный состав меняется (на данный момент никто в режиссёрах и актёрах не записан). Пока значится 2013 год выпуска, но на улице уже 2020. На Youtube можно найти несколько годных пародий на сабж.

P.S. Периодически возникают срачи по поводу, кто же будет, должен, обязан (нужное подчеркнуть) исполнять роль Сэма (куча версий Джордж Клуни, Джейсон Стэйтем, Джерард Батлер, Кристиан Бейл... достаточно погуглить), но без голоса [Отважного](#) Фишер явно будет уже не торт.

По последним новостям роль таки достанется Тому Харди. Режиссером, [возможно](#), станет Даг Лайман (в свое время заснял винрарнейшую «Идентификацию Борна»), также известны сценарист ([Эрик Уоррен Сингер](#)), и киностудия ([Regency](#)).

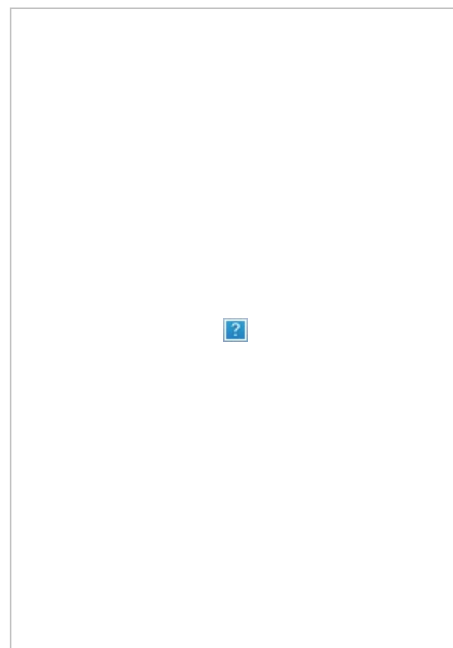
[Доказательный линк](#)

См. также

- [Thief](#)
- [Hitman](#)
- [Assassin's Creed](#)
- [Metal Gear](#)
- [Стелс-пихота](#)

Примечания

- ↑ С помощью которых, можно было не только наблюдать, но и оглушить болванчика, запустив данный снаряд ему в голову. После этого, камеру можно подобрать и использовать повторно
- ↑ а точнее, во время записи четвертого дубля
- ↑ На втором уровне между Фишером и Ламбертом происходит доставляющий диалог на эту тему:
-«Корабль оснащён современной системой охраны.» -«Значит, три сигнала тревоги и миссия окончена?»
-«Нет, Фишер, ты же не в видеоигре.»
- ↑ Доставляет тот факт, что игра сделана на доработанном движке [Unreal 2.5](#) но производительность её, значительно ниже чем у игр на движке Unreal 3.0



Один из предполагаемых кандидатов на роль Фишера.

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

[w:Splinter Cell en.w:Splinter Cell](#)