

Vampire: the Masquerade — Lurkmore



НЯ!

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

VAMPIRE[®] THE MASQUERADE

Vampire: The Masquerade — ролевая система сурового готического мира, одна из составляющих сеттинга **World of Darkness** от американской конторы White Wolf. Известна благодаря двум компьютерным играм большой степени годности — *Vampire: The Masquerade - Redemption* [1] и *Vampire: The Masquerade - Bloodlines* [2]. А некоторые представители старшего поколения долго и упорно гоняли в соответствующую малоизвестную тогда настолку на заре двухтысячных.

World of Darkness

Общая суть

Для сеттинга, к которому собственно и относится Vampire: The Masquerade, старались брать самое лучшее от совершенно разных образов вампира в популярной культуре, старательно подчищая взаимоисключающие параграфы. Основу сеттинга составляют разнообразные кланы вампиров, происходящие из аж таки допотопных времён. Таймлайн вампирского сеттинга вобрал в себя в переосмысленном виде всё от библейских времен, через средневековье, и заканчивая нашей современностью, поданной под другим углом. Собственно сам Маскарад является настоящим [заговором](#) вампиров, тайно живущих среди простых смертных и в качестве серых кардиналов управляющих всем человечеством. Помимо политических распрей, обеспечивающих вампирам скандалы, интриги и расследования, а также регулярных врагов для убийств, создатели сеттинга добавили головной боли, касающейся [внутренних](#)

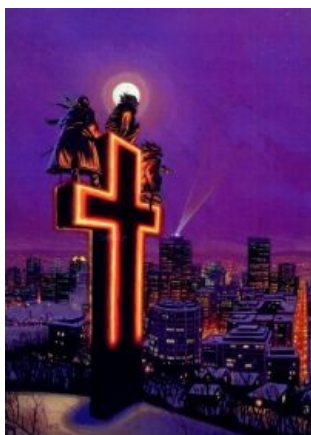
[переживаний](#) и [духовных исканий](#) самого вампира, а также его места в обществе Сородичей (Kindred) и людей (Kine).

История мира

Жили-были Каин и Авель. Каин рассердился на Авеля, который был в фаворе у [Б-га](#), и убил его. Бог наказал Каина, сделав его бессмертным и проклиная любого, кто станет препятствием на его пути. Каин бродил по миру, встретил Лилит, вдвоём они словили кайф, а потом Каин выучил множество вампирских способностей. Затем он сделал нескольких людей вампирами («Второе Поколение»). В конечном итоге те умерли, но до этого сделали вампиров, которых называют Патриархами («Третье Поколение»)[1].



Сородичи смотрят на тебя как на пищу.



Вскоре появились две основные фракции вампиров. Камарилья, которая хотела скрываться среди людей и тайно править человечеством. Шабаш же хотел править им открыто. Камарилья официально отрицала существование Патриархов, в то время как Шабаш опасался, что Камарилья — их невольный слуга. Существуют также фракции независимых вампиров и другие группы, каждая со своими странностями. К этому всему прикручено много психованного философского метаплота, посвящённого метафизическому дрочерству и роли хищника, владыки скота, который его окружает, [tl;dr](#). Если есть желание узнать больше — читай [White Wolf Wiki](#).

Фракции

Проблема нахождения своего места среди вампиров упирается в тотальную паранойю, царящую во всём сеттинге, и в особую вампирскую природу: вампиры — одиночки, и большинство из них искренне ценит только кровь, а не свободу, равенство и братство. Вампиры разделены на соперничающие между собой кланы. Отличаются они уровнем ЧСВ и [особой вампирской магией](#). Клань объединены в секты, которые имеют разные мировоззрения: соблюдать Маскарад (Камарилья) или не соблюдать (Шабаш), слушать старших вампиров (Камарилья) или не слушать (Анархи), соблюдать нейтралитет (Инконню) или окунуться с головой в политику и интриги (Камарилья), верить в то, что Каин — первый вампир, и древнейшие вампиры, называемые Патриархами (или Предпотопными, англ. Antediluvians), скоро проснутся и сожрут всех своих «детей», или не верить. И хотя существуют некоторые привязки к структуре, идеологии и иерархии, разнящиеся от клана к клану, на самом деле все намного прозрачней. Важность имеет только собственный выбор, выгода и убеждения, и мудрый вампир использует те особенности правил и традиций, что наиболее импонируют его целям и взглядам в данный момент. А мудрый и сильный вампир просто вертит это все, перекручивая любые положения и каноны клана себе на пользу. (спойлер: А потом его мочит Шериф, мочит Шабаш, наебывает Камарилья, подставляют союзники, выпивает амбициозный молодняк, поглощает безумие. По отдельности, или все сразу. [Losing is fun!](#))

Проблема нахождения своего места под солнцем среди людей упирается в то, что вампир на солнце [сгораёт](#) живописным факелом за пару секунд. Да и редко какой вампир может относиться к еде как к равному. Многие людей иначе как «сосуд» или «скот» и не называют, а у некоторых ФГМ зашкаливает, мол, как это я, Ангел Ночи, бессмертный полубог, буду прогибаться под ситуацию и слушаться эту банку с кровью?

В общем, сплошная адская и готишная политика и интриги. Вот теперь в этом мире можно создавать персонажей и отыгрывать роли — тема, хоть и заезженная, но весьма благодатная. Отыгрывать можно в настолке, в реале и, конечно, в компьютере.

Собственно:

Камарилья



После того как в раннем средневековье силы смертных в лице Инквизиции больно раздали пизды вампирам, было решено, что в целях выживания нужно скрывать свою сущность от смертных и вести тайное существование. Это положило начало Маскараду. Чтобы форсить Маскарад и следить за его соблюдением, была образована Камарилья. В большинстве случаев политические распри, интриги, довление, многослойная паранойя, пафос и ЧСВ имеют место именно в Камарилье.

К этой фракции принадлежат: Вентру, Бруха, Гангрел (до 1999 года), Малкавиан, Тореадор, Носферату, Тремер, а также некоторые блаблаины. В городах, где рулит Камарилья, во главе стоит Князь, «ответственный за соблюдение Маскарада» (а на деле управляет городом по праву силы и может делать всё что захочет). Клань представляют Примогены, сильнейшие вампиры, отстаивающие еобетвенные интересы кланов и следящие за молодняком.

Шабаш



Однако не всем пришлось по душе новые правила. Странники ада, угара, беспредела и кровавого пира презрительно относились к Маскараду и считали унизительным подчиняться другим вампирам и прятаться от смертных. По местной (шабашской) версии паранойи, Камарилью устроили Патриархи; посему Шабаш их ненавидит и стремится уничтожить, а отдельные, дерзейшие личности — захватить методом диаблери (такие личности существуют и в Камарилье — собственный успех выше любых правил). В отличие от Камарильи, в которой



Камарилья. Не забывай о манерах, бро.

Камарилья. Не забывай о манерах, бро.



Шабаш. Угорай, бро.

Шабаш. Угорай, бро.



распределение вампиров по поколениям довольно гладкое, у Шабаша практически отсутствует середина. Присутствуют либо старые и сильные вампиры, столетиями прокачивающие свои ужасные дисциплины (Камарилья заслуженно ссытается их и избегает контакта, да и сами они слишком мудры и заняты своими важными делами, чтобы лезть в перепалки между фракциями), либо быдломолодняк, плодящийся и бесчинствующий на улицах городов и попадающий под раздачу Камарильи из-за несоблюдения Маскарада. Два основных клана, присутствующих в Шабаше — Тзимиш ^[2] и Ласомбра. Также в Шабаше тусуются «отступники» камарильских кланов

Инконню



Вампирские масоны. Даже скорее не фракция, а группа вампиров-единомышленников, слабо зависимая от происхождения (хотя требования для принятия в круг довольно высокие). Уставшие от бесконечных интриг и кровавых войн, некоторые личности сознательно отказались от Джихада и основали свою фракцию с блекджеком и шлюхами, а также с бесконечным познанием магии/науки и спокойным самосовершенствованием вдали от суеты (присутствует даже вампирский аналог буддизма). Этим и отличается Инконню – ее члены стараются держаться в тени от других вампиров и деятельности разнообразных фракций. (*спойлер*: При чем сами обычно знают все обо всех.) Между собой же не связаны ничем кроме, что удивительно, крепких дружественных связей и взаимного уважения. Попасты же к ним непросто. Когда приходит время, они сами находят кандидата и предлагают ему войти в круг. Чтобы быть принятым, вампир должен искренне отказаться от участия в многоходовочках Джихада и быть достаточно прокачан и могущественен - кого попало, ясное дело, не берут. Довольно адекватны на фоне своих остальных собратьев, хотя и не без заморочек.

Независимые кланы и Анархи



Прочие кланы и группировки из тех, кто придерживается особенных взглядов на окружающую действительность, ну или просто достаточно самобытен и далек от всей остальной тусовки. К независимым относят восточных убийц Ассамитов, таинственных Последователей Сета, лулзовых некромантов Джованни и весельчаков-распиздяев Равнос. Все они одинаково продают свои услуги (набывая при каждом удобном случае) Камарилье и Шабашу. Анархи же в основном - свобододлюбивое сборище из молодых и шутовых Бруха, хтоничных одиночек из самых разнообразных кланов ну и многих слабокровных каитифов - это единственное место, где их положение не находится на уровне прилипшего к ботинку гноя. В большинстве случаев колоритны и наивны.

Терзания моральные

У кровожадного сверхъестественного монстра остался вполне человеческий разум, но чем более он кровожаден и сверхъестественен, тем больше ему сносит башню, и тем меньше мозгов у него в итоге остаётся. Вот и попробуй проживи с такой приманкой для тараканов сотню-другую лет. В метафизике самой игры это объясняется тем, что при становлении вампиром в человеке поселяется некий мистический Зверь, который берёт верх, если плохими поступками вампир **убивает в себе всё человеческое**. Проще всего Зверя описать как фрейдовское «Ид», умноженное во много раз и питающееся кровью. Если упорно творить **беспредел**, то постепенно персонаж выходит из-под контроля игрока и становится всё примитивнее, пока не скатится в окончательное «Хочу жрать. Хочу спать. Хочу убить». **Game over**.

Далеко не всех вампиров устраивает такой пиздец, поэтому они стараются контролировать себя. Делают они это, следуя одному из так называемых «**путей просветления**», самым часто встречаемым из которых является Человечность. Выражается это в том, что чем лучше каждый отдельно взятый индивид сдерживает в себе Зверя, тем более человечным он становится; и, топя за высшие ценности, сострадание и моральность, потенциально можно стать более человечным, чем смертные люди. Условно говоря, стремление к человечности более свойственно последователям Камарильи, тогда как представители Шабаша плевать на неё хотели и наслаждаются своим Зверем (что для молодых и неопытных экземпляров часто оборачивается фатальным фэйлом). (*спойлер*: А можно следовать одному из особых путей **просветления**, где, при должной силе воли, ничто не будет мешать творить чад кутежа, например, благо выбор есть на любой вкус.)

Настолка

Озираясь на коммерческий успех всяких там D&D, американская контора White Wolf решила дать жизнь интересной идее намолотить бабла и издавала множество ролевых систем для тех **готичных извращенцев**, которых ролевой мейнстрим оставил за бортом: любителей **вампиров**, духов, демонов, оборотней и прочих мистических аутистов. Системы были объединены сеттингом World of Darkness.

Любителям D&D, решившимся на смену системы в пользу World of Darkness, создаёт много неудовольствия способ её подачи. Большая часть книг написана в художественном стиле, никаких вам сводных



таблиц и прочего [матана](#). Но это, скорее, идеологическая установка White Wolf, не желавших, чтоб игра превратилась в механические броски дайсов. Возможно, именно благодаря фокусировке на историях, а не на арифметике и числах, количество [интересных личностей](#) среди фанатов World of Darkness немного превышает среднестатистические показатели других ролевых сообществ.

Из всех сеттингов самым лучшим и долгоживущим оказался оригинальный **'Vampire: The Masquerade** по многим причинам, но эффект, на самом деле, обычный: серия книг *"The Masquerade"* была первой — соответственно, подобно многим вещам, оказалась наиболее оригинальной и интересной. В дальнейшем World of Darkness превратился в бесконечный сериал, и хотя отдельные его

составляющие бывали весьма неплохи, в книгах было полно нестыковок и явного бреда.

Стоит также отметить, что в первой редакции настолки имелись и другие прекрасные сеттинги помимо вампиров, но они имели одну особенность — они были некоторым образом независимы от основного, и расхождение в правилах, мифах и легендах порождало адскую головную боль и холивары при попытке эти сеттинги совместить.

В дополнение к основному Vampire: the Masquerade были написаны:

- **Victorian Age Vampire** — эпоха Возрождения, викторианские кружева, напудренные лица, заговоры и многоходовочки.
- **Vampire: the Dark Ages** — омерзительное и эпичное средневековье со всем сопутствующим.
- **Kindred of the East** — особые азиатские вампиры (Катаяны и Куэй-Цзинь). У проклятых узкоглазых и среди вампиров всё не как у людей.
- **Werewolf: the Apocalypse** — пафосные легенды и [героические саги о brutальных волосатых варварах-язычниках](#).
- **Mage: the Ascension** — винрарнейший сеттинг про современных магов с отличной идеей и кривой механикой.
- **Wraith: the Oblivion** — малоизвестный депрессивный сеттинг про призраков, в основном развлекающихся в своём загробном мире.
- **Hunter: the Reckoning** — про тех самых [фанатиков, отстреливающих всякую нечисть](#).
- **Demon: the Fallen** — Чёрная Книга Арды по [христианству](#), где падшие ангелы рассказывают [как всё на самом деле](#).
- **Changeling: the Dreaming** — феи да [магия](#), изначально была очень сказочной, но потом разбавлена мрачностью да гримдарком, [ибо нехуй](#).
- **Mummy: the Resurrection** — внезапно, мумии. Вышло две небольшие книжки, особого интереса не вызвало.
- **Orpheus** — то же что и про призраков, только от лица телепатов, медиумов, шаманов и прочих личностей. Является [цугундером](#).

Пережив три редакции, World of Darkness помер со всеми сеттингами, как и было обещано создателями с самого начала. По этому случаю почти для каждого из них выпустили заключительную книжку, где красочно всё описали (хотя не факт, что он должен именно помереть, по желанию играющих, можно разыграть любые варианты, воспользовавшись примерными сюжетными ходами из книг, «божественным искуплением», например, или превращением в конце выживших вампиров в людей, развязки ограничены только фантазией и уровнем упоротости мастера).

Разделавшись с Миром Тьмы, White Wolf не захотели лишаться хорошего дохода, и сделали Новый Мир Тьмы (New World of Darkness), который, с точки зрения некоторых, представлял собой жуткую ересь на старый Мир Тьмы^[3]. Кланов стало пять вместо тринадцати, оборотней поделили на две фракции забив большой болт на существовавшие ранее племена (tribes), а папа-волк вообще трахнул луну.

Правда, данного мнения придерживаются только на наших землях, в то время как в других местах и интернетах народ вполне себе так играет. Ибо в новом сеттинге убрали кучу явного бреда (*спойлер*: Бабу Ягу, поедающую совет Бруха в СССР) и сделали универсальные правила, поправившие баланс и позволяющие свободно объединять различные сеттинги. Кроме того, новые Changeling и Hunter даже в этой стране многим игрокам больше по нраву, чем старые.

Самое забавное, впрочем, состоит в том, что, в связи с постепенно наступающим двадцатилетним юбилеем каждой из линеек, White Wolf (точней, их «наследники» Onyx Path) стремительно издадут «юбилейные» редакции, представляющие собой немножко перепиленные правила Old World of Darkness и компиляцию сколько-нибудь интересного контента. А это, в свою очередь означает, что планируется таким образом переиздать все линейки, никакого БП не произошло, и жизнь продолжается, а объединение сеттингов только приветствуется.

По World of Darkness контора под названием CCP, доставившая нам [EVE Online](#), сейчас делает ММОППГ, которая незатейливо называется *World of Darkness Online*. Забавным моментом является то, что [по последним известиям](#), игра будет основана на старом *Vampire: the Masquerade* вместо нового *Vampire: the Requiem*. Но [увы](#), тема [не взлетела](#), и на текущий момент игра выпилена из разработки, потому как CCP

надорвалась и «не смогла». Зато смочь за неё [внезапно](#) подорвалась Paradox Interactive, известная своими глобальными стратегиями. Впрочем, дальше заявлений о "свежей крови" и толстом троллинге от Obsidian дело пока что не двинулось.

А еще таки на GenCon 2015 была анонсирована четвертая редакция, пока - для Vampire: the Masquerade [\[3\]](#). Обещают переписать механику и вернуть ощущение Происходящего-Прямо-Сейчас. Мол, прошлые версии были о двадцатом веке, что для двадцать первого уже не годится. Каким образом они собираются примирить неуловимый вампирский заговор и вездесущность этих ваших цифровых технологий, пока неизвестно, хотя почва для этого довольно благодарная.

Vampire The Masquerade: Redemption

Эта RPG вышла в далёком 2000 году из конторы с годным названием Nihilistic Software. Графика и движок, а также музыка и озвучка по тем временам были беспрецедентными, сравните с [Diablo 2](#), который вышел спустя пару месяцев в своём раннем облике с максимальным и единственным разрешением экрана в 640x480 и полным 2D. И сейчас вполне можно взять и сыграть, хотя местами очень и очень напоминает всё ту же Дьяблу. Игра в своё время была высоко оценена [Гоблином](#) и (аж в 80 баллов) [Номадом](#).



Сюжет

В разгар крестовых походов простой французский [рыцарь-иоаннит](#), он же госпитальер, он же тамплиер по имени Кристоф, после тяжёлой боевой контузии приходит в себя в пражском монастыре. Красотка-монашка явно не прочь, а местный епископ, не вовремя для Кристофа, но вовремя для себя, просит богатыря помочь освободить ближайшие шахты от вампирского отродья, и наивный юноша рубит зарвавшегося подземного вурдалака на куски. Кстати, рудник СЕРЕБРЯНЫЙ, что как бы намекает на мазохистские наклонности местной нечисти, и даёт знакомым с сеттингом некоторую порцию лулзов [\[4\]](#). Заслуги его не остаются незамеченными, и местные сумрачные хранители спокойствия и равновесия [добровольно-принудительно](#) привлекают его в свои ряды, дают в партию подмогу и швыряют на разборки с местными же беспредельщиками. Продолжается всё понятными простому геймеру квестами, походами, боевками, прокачками, собиранием и дележом инвентаря и прочими прелестями.

Рано или поздно из средневековья сюжет резко перенесёт нас в современность, так что одним [мечом и магией](#) дело не обойдётся, в дело вступят огнемёты и бензопилы. А закончится всё... правильно, спасением мира. И любимой девушки, хотя, это как повезёт и какую концовку выберешь. Это кстати весьма примечательно для игр того времени так как существуют 4 варианта концовок и одно неверное решение может изменить судьбу героя.

Процесс

Вид от третьего лица, инвентарь, члены ([и не только](#)) партии, навыки — всё это знакомо опытному игроку не понаслышке, не потеряешься.

Игра отличалась мощной магией: превращения в животных и дым, саммоны, маскировки, зарывания в землю, астральные странствия — сотни заклинаний, что крайне доставляет фанатам настолки. По задумке сеттинга, вампиры чем моложе, тем слабее, и поскольку настолка концентрировалась на [шлимазлах](#) десятого-тринадцатого поколения (от Каина, ни больше ни меньше) в окружении слабозлых людшек с тепловизорами и огнемётами, а игра повествует о разгуле старых сильных кровососов в средневековье, где можно творить практически что угодно, мало опасаясь бесплатных входящих.

Также в начальной версии отсутствовал нормальный сейв и несчастным задротам приходилось от каждого монстра возвращаться в начало карты, исправлено патчем.

В игре есть мультиплеер. Мастер может открывать карты (есть и фанатские), пихать туда персонажей, врагов и неписей, а также сочинять диалоги, отсыпать экспу и вручную управлять оборотнями, пауками и вурдалаками.

Последствия

Вот так широкая общественность узнала о VTM, а White Wolf получила хорошие финансовые показатели, пресс-релиз и новых инвесторов. Геймеры игру оценили неплохо, а на расовой old-games.ru олдфаги [поставили](#) ей 9 из 10. Похоже на вин.

Vampire The Masquerade: Bloodlines

Собственно, самый известный и интересный игровой феномен этой «серии», ради которого и создавалась статья. Если верить трекеру софта Wakoopa, эта игра более популярна среди остальных RPG/Adventure, чем первый и второй [Fallout](#), [Arcanum](#), дилогия [KOTOR](#), [Готика](#), [Deus Ex](#) и прочие столпы жанра.

Объясняется это тем, что Bloodlines обладает замечательным свойством — в неё интересно играть даже тем, кто к вампирам всегда относился весьма прохладно. Всё дело в уходе от стереотипов типа латекса и литров крови (хотя некоторые внутренние из World of Darkness таки остались), в отличном саундтреке и хорошей графике, в художественном оформлении и атмосфере, в квестах, отличающихся от «подай-принеси» или «пойди и убей», и в интересных, проработанных персонажах, которые в первую очередь личности, а только потом уже кровососы.

Why so win?

Ради такой игры можно вытерпеть сотни занудства выше. Загибаем пальцы:

- Персонажи. Доставляют практически все личности, с которыми можно говорить. Присутствуют пафосные [сумрачные гении](#), [прекрасные девы](#), [комбинаторы](#), [манипуляторы](#), [поехавшие](#), [неудачники](#), [битарды](#), [нерды](#), [барыги](#) и прочие типажи — всё как у людей. Озвучка и диалоги исполнены на высочайшем уровне.
- Жанетт, которую герой (вне зависимости от пола персонажа) вполне может [затащить в постель](#). (*спойлер*: Правда, только за чёрным экраном, вдали от дрожащего игрока)
- Саундтрек. Названия Ministry, Tiamat, Lacuna Coil, Darling Violetta вам о чём-нибудь говорят? А ещё и на радость пост-панк и готик-рок фанов, присутствует Daniel Ash. Окромя приглашенных коллективов очень доставляет собственный тематический саунд. Под вышеуказанную музыку герой может поплясать вместе с фриками в клубах, just for lulz (*спойлер*: ~5 минут дрыганья дают одну единицу человечности, но только один раз).
- Годный выбор клана персонажа при генерации — разработчики сумели угодить всем. Иным не нравится то, что разработчики «позабыли» о таких доставляющих кланах, как Тзимиции и Ласомбра, но тут стоит учесть, что главный герой на протяжении всей игры более-менее тесно связан с Камарильей, а адекватно объяснить, какого хрена в ней забыл представитель клана из Шабаша крайне проблематично. Да и с технической стороны реализовать дисциплины типа изменчивости у первых или управления тенями у вторых было бы непросто.
- Система раскочки — разработчикам удалось очень качественно перенести оригинальную идею на бездушную и беспощадную цифру, в результате имеем, на удивление, сбалансированную, разнообразную и при этом интуитивно понятную систему. Можно и боевые навыки качать, и промывку мозгов, и взлом замков, и вообще все, что угодно. Однако совсем уж развернутся не получится — опыт в игре зарабатывается в основном в награду за выполнение заданий, так что даже при самом оптимальном прохождении открыть все не удастся. Что, с определенной точки зрения, тоже плюс.
- [Особая вампирская магия](#) — одиннадцать сумрачных дисциплин, по три на каждый из семи кланов. На высоких уровнях прокачки доставляет любая из них. К сожалению, полноценно воплотить оригинальный концепт не получилось, отчасти по техническим причинам, отчасти из-за того, что не вписывались в геймплей. Из-за этого некоторые сочные способности и заклинания остались за кулисами, впрочем, разнообразия и так хватает с головой.
- Квесты хороши. Нет, правда, очень хороши.
- [Шесть](#) Семь возможных финалов. (*спойлер*: В двух из них герой умирает, еще в одном лучше бы умер, а ещё один выглядит скорее как поехавший малкавианский бред).
- Небольшой, но весьма атмосферный, симпатичный и стильный игровой мир.
- Полным полно пасхалок и аллюзий. (*спойлер*: Чего только стоит сторож кладбища [Ромеро](#), отстреливающий прущих в город зомби.)



Один, с голой жопой и копеечкой в кармане...

Один, с голой жопой и копеечкой в кармане...



...и с партией единокровных у портала в недалёкое будущее.

...и с партией единокровных у портала в недалёкое будущее.



Немного геймплея

Доступные кланы

Широкий выбор на любой вкус. Собственно, это — один из столпов реиграбельности Bloodlines. Игру рекомендуется пройти хотя бы по разу за каждую группу кланов.

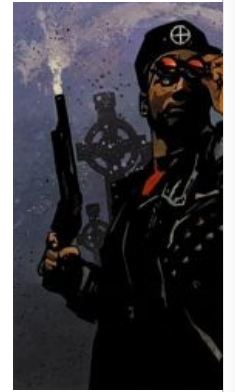
- Боевые кланы — Бруха и Гангрел. Первые — твердолобые [анархисты](#), вторые — полуоборотни-одиночки. Являют собой воплощение классического Run'N'Gun, насколько это возможно в RPG. Бруха уже ко второй половине игры становится непомерно мощным, большинство врагов изничтожается быстрее, чем могут понять, что происходит, поэтому казуалам, настроенным получать от игры эстетическое удовольствие, играть за них не особо интересно. Манчкины как всегда рады. Гангрелы же доставляют наличием дальнбойных дисциплин и расового превращения, что делает игру за них куда разнообразнее.
- Чувствительные личности, пафосные волшебники и не менее пафосные аристократы — Тореадор, Тремер и Вентру соответственно. Доставляют своим ЧСВ, [пафосом](#), магией и умением грамотно [промывать мозги](#) окружающим, в том числе в буквальном смысле. Более-менее сильный Тремер может просто и невозбранно [взорвать](#) любых неугодных особой клановой магией крови, вероятность [резиста](#) отсутствует, правда, условная «рельсовость» игры, и то, что большинство шишек сидят в мирных зонах, уменьшает ценность этой способности в сравнении с классической промывкой сознания.
- Интересные личности — Малкавиане и Носферату. В сравнении с Малкавианами по градусу неадекватности и шизы даже великий [Шнеогорат](#) курит в сторонку с его раздвоением личности раз в 1000 лет. Поголовно все Малкавиан являются счастливыми обладателями кланового проклятия Помешательства, делаая вампира крайне ментально непредсказуемым. Что в контексте игры очень доставляет, потому что специально для поехавшего клана полностью переписаны все диалоги. Впрочем, знакомым с вещами лицам упоротые диалоги Малкавиан могут показаться вполне понятными и при первом знакомстве с игрой. Герой может разговаривать с телевизором и дорожным знаком, называет Штрауса королём, а ЛаКруа шутком, и постоянно твердит, что Тёмный Отец (сам Каин, или породивший их Предок, который, по слухам, был неизлечимо болен на голову и после смерти ушел в «Малкавианскую Сеть», ментально объединяющую всех Малкавиан) ходит среди нас^[5]. Крайне рекомендуются для второго или третьего прохождения, ибо такие сочные диалоги обязательно нужно оставить на сладкое, да и зачастую они палят всю интригу^[6]. Носферату же не повезло. Они — уродливые фрики, навеки отделённые от красот мира. Вампиры и прочие создания над ними тонко насмеваются и немного побаиваются, простые смертные просто высирают тонны кирпичей при встрече. Напугать квестового пресонажа до потери сознания и забрать нужную вещь — [милое дело](#). Стиль игры — [стелс](#), причём довольно вполне реализованный.

Прокачка персонажа

В отличие от стандартных Hack'n'Slash RPG, здесь не дают опыта за убийства (если не считать боссов), так что анонимусов, приготовившиеся положить на высокие умствования и выносить всех без разбора, ждет хитрый облом. Зато за бесшумное, бескровное или ещё какое-нибудь нетривиальное прохождение квеста даётся дополнительный опыт, который можно потратить на приобретение новых способностей и прокачку характеристик, которые разделены на умения, навыки (таланты), и дисциплины.

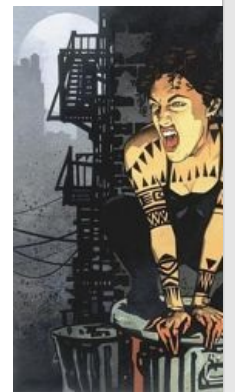
Степень развития характеристик персонажа построена таким образом, что на одну характеристику влияет, как правило, определенная пара умение + навык. При первом прохождении дело пахнет [маганом](#), но потом открывается гибкость и многовариантность местной ролевой системы.

Благодаря очень гибкой системе раскачки и возможности срубить нехуёвое количество опыта на протяжении игры, представителя любого клана можно раскачивать практически в любом направлении. То есть, Бруха внезапно может превратиться из бойца-анархиста в интеллектуального дипломата, Тореадор из гламурного гедониста в скоростного снайпера, а Гангрел из звероподобного бомжа — в милую и



Анархисты
Бруха

Анархисты Бруха

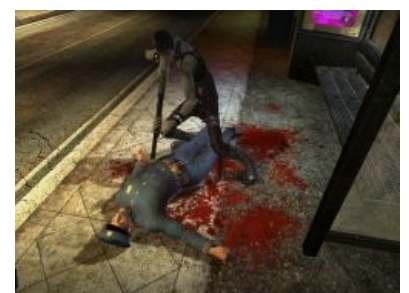


Перевертыши
Гангрел

Перевертыши
Гангрел



Гедонисты



Нургалиев разрешил

обаятельную девушку. Исключение в некоторых аспектах составляют разве что Носферату — красоту им уже не вернуть. Кроме того, возникают определенные проблемы при раскатке в боевика-рукопашника колдунов Тремер, однако заклинание напускания кровавой блевоты на противника превращает рукопашный бой с беспомощными облеванцами в пару пустяков. Но любой адекват согласится, что в абсолютной легкости игры интереса мало.

Иллюзия нелинейности

В игре, как правило, даётся несколько вариантов достижения цели среди которых: взлом замков, подбор паролей, запугивание, соблазны, убеждение персонажей, банальная бойня, обход окольными путями и прочее. Отдельно стоит отметить упомянутую расовую фицу Малкавиан — Помешательство. С ней решение всех проблем принимает, как правило, крайне забавный поворот.

Аналогично работает дисциплина Доминирования у Вентру (у Тремеров в разговорах ее можно использовать только до третьего уровня включительно). В неофициальных патчах Присутствие Тореадор может работать аналогично Доминированию, но хуже. В случае с Носферату некоторые вопросы можно решить просто демонстрацией внешнего вида, после чего некоторые NPC ссутся, срутся и падают в обмороки.

Принимая все во внимание, неудивительно что Bloodlines неофициально называют «Deus Ex про вампиров». И таки справедливо называют!

Точка зрения

Играть можно с видом как от первого, так и от третьего лица. Доставляет, конечно же, дрочерам при игре за женского персонажа, хотя сколько-нибудь развратных бабских скинов в игре ровно два — Малкавиан и Тореадор, да и те выглядят не как говно только в одном из четырех вариантов одежды каждый. TPV хорошо подходит для рубки и битья морд, FPV для стрельбы и дальнобойных дисциплин, на что, кстати, намекает сама игра, свободно переключаясь между видами в зависимости от выбранного орудия борьбы с неудобными.

Электроника

В игре присутствуют множество компьютерных терминалов и ноутбуков различных вариаций. С монохромными мониторами и старой доброй системой MS-DOS. На компьютер, что находится в квартире героя, обычно приходят письма с заданиями и разной информацией. Другие компьютеры при соответствующем навыке можно легко взламывать и получить профит в виде открытых замков, дверей, сейфов, а также читать чужую почту ради полезных сведений и лулзов.

Также на одной из локаций глубоко-глубоко в канализации, возле терминала для управления вентиляционной системой присутствует пародия на легендарный [синий экран](#) девяносто восьмого окна.

- Стойте!
- Произошла фатальная ошибка, вам пора бы уже паниковать.
9:31:2004
- Система сейчас взорвётся. Можно спокойно отправляться в [счастливое место](#).
- Нажмите любую клавишу^[7], чтобы помочь другим научиться читать.
- Нажмите Ctrl + Ctrl + Ctrl, чтобы перевести мне деньги, вы же знаете, что компьютеры скоро захватят мир, так зачем же с этим бороться?
- Нажмите клавишу ANY, чтобы продолжить работу.



Пришло время
переустановить шиндовз

Немного персонажей

Собственно, каждый персонаж в игре доставляет своими диалогами и индивидуальной шизой. Каждый имеет свои мотивы, идеи, цели и убеждения для достижения которых, как водится, и пытается использовать любые средства и методы, (*спойлер*: а также нашего героя), одновременно пересекаясь ими с другими такими же годными персонажами. Просто говорить с ними интересно, а непосредственно участвовать в событиях и того подавно.

Основные действующие лица:

Вампиры

Себастьян ЛаКруа (*франц. LaCroix*, на родном произносится как «Лакруа», в игре — как «lakroj», [слушать тут](#)) — Вентру, князь всея Лос-Анджелеса.

Элита с врождённым ЧСВ. Непосредственный начальник главного героя. Идёт к успеху. Родился, как ни странно, во Франции в конце восемнадцатого века, служил в армии Наполеона, после Ватерлоо стал вампиром, отправился путешествовать по свету (во время которых, в Африке подцепил себе Шерифа), после чего в двадцатых годах XX века уехал в Америку делать карьеру, в чём преуспел и к началу игры стал князем LA. Впрочем, большинству местных вампиров на него откровенно плевать (по причине того, что Лос Анджелес изначально был территорией Анархов). Несмотря на тонны пафоса и обещания укрепить вертикаль власти, реально его правление держится только на расово Доминировании Вентру и Шерифе. За глаза троллится героем и окружающими. Поскольку одной из вещей, опасных для вампиров (наряду с солнечными лучами, серебром и чесноком), традиционно считается крест — можно считать шуткой разработчиков то, что местный глава Камарильи носит фамилию, которая переводится с французского как «крест». Мимикой, тоном, а также пресловутым «добрым вечер» напоминает Путина конца 90-х годов.

Шериф — трёхметровая горилла. Телохранитель ЛаКруа. Владелец меча Клауда из Final Fantasy. За всю игру не сказал ни слова. Часто ошибочно причисляется к Гангрелам. (*спойлер*: На самом деле он Наглопер с 6 Изменчивостью).

Айзек Абрамс — Тореадор, [ЕРЖ](#) и вампирский барон Голливуда. Выступал как продюсер 30% лучших голливудских фильмов. Как и многие другие, считает нашего героя малолетним долбоёбом и норовит наебать с оплатой за задания, но, когда протагонист оказывается годен и полезен, как настоящий ЕРЖ, начинает лизать жопу, извиняется за «прохладный приём» и прочее.

Максимиллиан Штраусс — Тремер, регент капеллы. Лыс, очкаст, предположительно асексуален. Невъебенный маг и повелитель [атсрала](#), что выражается в том, что герой в его квартире постоянно телепортируется ко входу. Несмотря на репутацию клана как великих комбинаторов, единственный, кто действительно искренен, выдаёт полную информацию и щедро платит за задания. Великая комбинаторность, однако, в том, что ему это выгодно. Концовка за Штраусса — единственная, в которой протагонист гарантированно не умирает независимо от мудрого руководства игрока. Если ему поднаsrать, перестанет пускать к себе.

Гэри Голден — Носферату, бывший актёр и глава партийной ячейки клана в Лос Анджелесе. Первая (и последняя) встреча с ним может обернуться неплохим неудовольствием почти для всех. Владелец специфического чувства юмора, знает всё обо всём, но бесплатно ничего не расскажет. Ради лулзов выменивает у героя винтажные фильмы и фотографии на фап-постеры. Один из самых доставляющих персонажей в игре.

Беккет — Гангрел, ученый, путешественник и историк. Единственное, что ему ещё интересно в этой жизни — откуда взялись эти ваши вампиры. Сообщает некоторое количество полезной и просто интересной информации. Второй из официальных персонажей World of Darkness, использованных в игре.

В первоначальных книгах был записан как древний Малкавиан, позднее его записали в относительно (300 лет) молодого Гангрел, что породило среди фанатов теорию, что Беккет — древний Малкавиан, волею шизы считающий себя молодым перевертышем и использующий оборотные дисциплины, благодаря активному обучению вследствие действительного фазового сдвига сознания (некоторые из Малкавиан иногда считают себя совершенно нормальными Вентру, используют их дисциплины и бьют от грязной крови, например). Откровенно говоря почти все дисциплины не слишком жёстко привязаны к клану, и алчущий знания вампир с огромным трудом может освоить даже некоторые азы тауматургии. Может быть и более простое объяснение: триста лет назад Беккет осушил крутого Гангрел, или десяток, получив их силы, но выпил достаточно много, чтобы позывы превратиться в волка слишком часто давали о себе знать. Поскольку диаблеры (вампир, испивающий другого вампира и забирая себе его силу) всегда становились объектом охоты людей и сородичей, а от Малкавиан ему достался скорее гений, чем слабоумие, учёный замаскировался под молодого Гангрел, или сдвинулся разумом по крови. Хотя все это спорный вопрос и истина, как всегда, где-то рядом.

Найнс Родригес — Бруха, неофициальный лидер Анархов. Благороден, силен, умён и красив. Почётный обладатель единственной на всю игру гранаты. В процессе игры два раза спасает жопу протагониста от смерти.



Ближе к концовке участвует в небольшом [псиносраче](#).

Джек — Бруха, Анарх, первый из двух официальных персонажей World of Darkness, использованных в игре и самый доставляющий персонаж в Bloodlines. Полное имя — Smiling Jack, вполне может являться никаким не именем, но простой кличкой ^[8]. Учит героя начальным навыкам вампира (если протагонист не проигнорировал тренировку), также снабжает довольно достаточным количеством информации (реплики Джека по количеству уступают только ЛаКрю). К некоторому сожалению для нубов, только намекает на то, чем всё в результате закончится. Зато намекает не менее двух раз, умным достаточно. Если при первой с ним встрече игрок накидал себе характеристик не по правилам, то Джек на это укажет и резонно спросит «а в общем-то какого хуя?». Также стоит отметить, что его и [Бендера](#) озвучил один и тот же человек, что, конечно же, доставляет вдвойне.

Тереза и Жанетт Воэрман — Малкавианки. Обойдёмся без спойлеров, но их [история](#) может задолбать любого героя, кроме, разве что, такого же упоротого малкавиана. Руководят клубом Asylum ^[9]. Тереза косит под Вентру и жаждет стать князем Санта Моники. Жанетт же антипод сестрички, главный секс-символ Санта-Моники. Также, однако, пытается манипулировать протагонистом по полной программе. Изображена на большей части арта.

Роза — слабокровная ^[10] Малкавиан. Сама не понимает, что за хрень несёт. Однако таки вполне успешно намекает нашему герою, что будет дальше. Туманно говорит, что придётся делать в финале игры. Также ей принадлежит фраза «Whether or not you win the game, matters not — it's if you bought it» ^[11]

Коппер — слабокровный долбоёб с пляжа. Источник лулзов с профитом и объект для троллинга. Насмотрелся вампирских фильмов конца 80-х, в частности, «Пропавших Ребят» и «Почти Полной Тьмы». Посему хочет убить главного вампира и исцелиться. Для первого желания ему можно выгодно продать кол, для второго — кровь «единорога» втридорога, не стоит забывать про специальную жевательную резинку для клыков. В конце можно натравить его на ЛаКруа, Найнса или Президента США. (*спойлер*: А Малкавиан может рассказать ему про таксиста.)

Бертрам Танг — Носферату. Живёт в бочке для сотен нефти. Доставляет манерой разговора и своим мнением по поводу всех и каждого в отдельности. Назло всем девственникам, имел сестриц Воэрман по очереди, не взирая на всякие-там гнойники-на-черепушке и глаза цвета старой бомжитской ссанины.

Скелтер — Бруха (а может, Гангрел), Анарх, [нигра](#). Срёт кирпичами, если протагонист — Малкавиан, потом начинает срать ещё больше вне зависимости от клана героя, при этом даёт сквозь зубы квесты. Один из немногих персонажей в игре, всюю своей проклятой душой верующий в существование Каина, патриархов и прочего первородного зла. Довольно суеверен для черного качка, что в паре со слепым верованием библейского характера [намекает](#) нам.

Дамсел (рас. англ. *девица*) — Бруха, Анарх, резвая барышня, судя по всему, член Коммунистической Партии США. Нестабильна, поскольку разговор с ней буквально за пару фразы из светской беседы превращается в отборный срач (обратно тоже случается, но реже). Относится к герою довольно холодно и подозрительно (особенно в случае с Малкавиан), но при выборе концовки заанархов вдруг начинает вести себя спокойно и чуть ли не признаётся в любви (и не обращает внимания, что герой может быть Носферату). Хочет [взять и уебать](#) всех, но не может, так как Родригес поручил ей заниматься баром. Поэтому брать и убивать будет наш протагонист (если, конечно, захочет).

Пиша — Нагараджа, вампир, которой надо кроме крови ещё и жрать [человечину](#). Перед первой встречей устраивает шоу в духе бюджетных ужасиков, с литрами кровищи и внезапным пропаданием участников. Доставляет поручением герою водрузить ей на стол единственного убежавшего выжившего. Если обед состоялся, даёт квесты, в награду за которые протагонист получит отличные магические артефакты. Как и положено повелительнице астрала, диалоги полны СПГС. Томный голос и



Лакрой

Лакрой



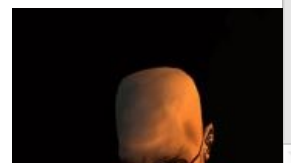
Шериф

Шериф



Абрамс

Абрамс



фапабельность в комплекте.

Джезбел Локк — член братства Девятого Круга, шлюховатая спидозница, имеющая и заражающая особыми болячками случайных счастливиц-людей. Герою предстоит с ней встретиться в процессе выполнения квеста, но встреча будет недолгой.

Брат Канкер — ещё один член братства и единственный Носферату в игре, абсолютно лишенный чувства юмора.

Епископ Вик — няшный наркоман Тореадор, глава братства Девятого Круга. Был обращен в вампира насильно, отчего, видимо, постепенно рехнулся и придумал это самое Братство. Живет в заброшенной многоэтажке в центре Лос Анджелеса, битком набитой зомби.

Андрей — Тзимицу, **сумрачный гений**, любитель снафф-видео и местный предводитель Шабаша. Гостеприимен, дважды безуспешно вызывает к здравому смыслу нагло вламывающегося к нему героя, оба раза с печальным **исходом**. А ведь по изначальной задумке можно было работать на него, а не на полуслепых идиотов из Камарильи (в патченной версии игры таки можно). Доставляет внешностью, акцентом и **декором** своих жилищ. Развёл в голливудской канализации роддом и питомник милых существ, выевших обитавших там бомжей и некоторых не слишком ушлых Носферату. На редкость адекватен, культурен и современен как для Шабаша. снимает хоррор-порно с вышеупомянутыми зверушками и случайными посетительницами, модно одет. Анимуфагам доставит тем, что говорит голосом Спайка. Также диалог с ним можно услышать на местной радиостанции, куда он звонит **позаябывать ведущую**.

Виви (VV, Velvet Velour) — Тореадор, владелица стрип-клуба Везувий, в котором когда-то сама была стриптизёршей (она и сейчас там танцует, правда, не очень красиво). Достаточно ревниво относится к Маскараду, о чём, собственно, и поведают два её квеста. Если всё пройдёт как надо, то в качестве бонуса получишь самый настоящий подарок дочера — плакат с её изображением (виртуальный, конечно). Если пройдёт плохо или если герой — Носферату, Гэри к вашим услугам. Малкавиан могут выяснить, что истинное имя Виви — Сьюзан.

Эш Риверс — Тореадор, владелец клуба «Asp Hole» («Гадючья Нора»), некогда — звезда голливудского масштаба. Будучи на пике славы, подсел на вещества и едва не сдох от передоза, но был «спасён» своим покровителем Айзеком Абрамсом. После перерождения впал в депрессию и стал зависать в своём клубе, развлекаясь частым попаданием в аварии и на первые полосы газеты, попутно привлекая внимание охотников на вампиров. Дважды может быть спасен протагонистом, в зависимости от широты души последнего. Знающие люди утверждают, что Риверс — это ещё одна пасхалка. Название его клуба вкупе с его фамилией наводит на мысль об актёре Ривере Фениксе (Малкавиан прямо называет Эша Мёртвым Фениксом), который **принял ислам** на пороге клуба «Viper Room» («Гадючья комната»). Так-то.

Митник — Носферату, хакер (кто бы мог подумать, **с таким-то именем**). Даёт серию стелс-квестов, целью которых является установление власти **ZOG** и Нового Мирового Порядка.

Ималия — Носферату. Бывшая **фотомодель**, ради лулзов переделанная Гэри в нынешнее состояние (так, кстати, ради долгосрочного и душевного троллинга и поступают с подобными людьми многие Носферату). Занимается разглядыванием плаката с изображением бывшей конкурентки, которую ненавидит и стремится уничтожить (что и поручит сделать нашему герою).

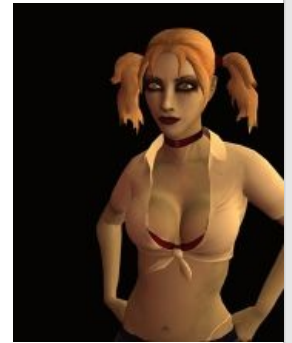
Барабус — Носферату. Тоже хакер, правда, не такой упоротый как Митник, и с партизано-разведским уклоном. Был послан Гэри в Чайнатаун пробздеться, поразнюхать, что ускоглазые там замышляют, да **пошпионить** за купающимися в восточных банях азиатками, но в конце-концов был пойман местными британскими учеными, исследующими тайны вампиризма (*спойлер*: по наводке Куэй-Цзинь). Вам же придется его выручать, попутно вынеся 88 самураев и прочистив мозги серверам с исследованиями, дабы соблюсти Маскарад.

Бруно Джованни — Глава клана некромантов Джованни в Лос Анджелесе, ответственный за похищение из музея важного артефакта, за которой вам приходится гоняться. Тихие персонажи, попав в дом к этим итальянским некрофилам, могут пробраться мимо всей тусовки прямо в подземелье, не встретившись с этим персонажем вообще (разве что только услышав его пламенную речь в стиле «Крестного Отца» за дверью). А если же поднять бучу, и разогнать банкет, то макаронник вломится сам, и у вас будет на одну битву с боссом больше.



Тереза

Тереза



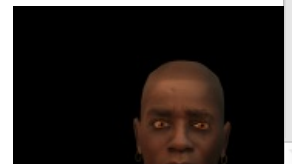
Жанетт

Жанетт



Бертрам

Бертрам



Ming-Xiao (Мин Жао) — Главная баба Куэй-Цзинь (восточных как-бы вампиров), владелица китайского храма в Чайнатауне, а как же. Гонит на расовую неполноценность тру-вампиров. В случае перехода героя на её сторону будет крайне признательна, но особо дружить с ней не советуется.

Таксист — «I drive people to their destination. That is who I am». Таинственный персонаж в течение всей игры безвозмездно перевозивший героя по Лос-Анджелесу и другим местам. Бесконечно доставляет тембром голоса и диалогом в конце игры. (*спойлер*: Скорее всего является Каином, прародителем всех вампиров. Дисциплина Ауспекс подкрашивает его ауру фиолетовым, что как бы намекает на инфермальную сущность. Его диалоги лежат в директории `saïne`, что символизирует как и момент из финального ролика. Ну а если наш герой - Малкавиан, то он и сам догадается.).

Гули, люди и другие существа

Меркурио — Барыга из Санта-Моники, работает на ЛаКруа, но при этом мутит свои дела. Может достать кошерное оружие, если, конечно, протагонист не захочет его подставить.

Нокс — Хитрожопый и занудливый гуль Бертрама Танга. Подкатит к вам внезапно, восхищаясь вашими вампирскими штучками. Но мы то знаем этих крыс из канализации.

Вандал — Ещё один гуль неопределённого пола, лучший работник месяца больницы Санта-Моники. Барыжит донорской кровью на нижнем уровне больницы. Норовит потроллить героя по-поводу того, что он как лох пьёт донорскую кровь, а не высасывает свеженькую у многочисленных представителей быдла. Впрочем, его и самого можно немного поддѣбать. Садист — держит у себя в подвале человека в качестве источника крови (если сдохнет — неважно, морг рядом). Если с ним поругаться, он может простить, если рассказать ему во всех подробностях про одно из жестоких убийств, которые совершил протагонист (нужен низкий показатель Человечности). Если же пригрозить ему **живительным** — простит куда охотнее, так ещё и поделится пакетиком крови за счёт заведения. Ещё ему можно промыть мозги Доминированием или Присутствием с теми же последствиями.

Хизер — умирающая на операционном столе девушка, которую можно напоить собственной кровью и сделать гулем. Будет делать всё, чтобы угодить протагонисту: доставлять в квартиру разные полезности, от финансов до людишек, из которых можно попить кровь, превращаться по запросу из чирлидерши в херку и обратно. К сожалению, если её вовремя не отпустить, она погибнет в руках врагов (при установке неофициального патча, Хизер можно приказать не покидать убежища, тогда она останется жива но не принесёт броню). Такая вотморальная дилемма, или самая крутая броня и труп, или +1 Человечности, чистая совесть и магазинная одежда (поздние уровни патчей и прямые сейвы позволяют получить броню, а потом, придя домой, её не обнаружить). Малкавиане могут «убедить» Хизер забыть обо всём происходящем и «проснуться».

Петти — Тупая пизда, от которой её вампир свалил подальше (*спойлер*: В особняке старейшины Малкавиан можно отыскать скелет с водительскими правами того вампира на свету, подозрительно похожем на солнечный. При желании или достаточной криворукости можно присоединиться к нему, лол). Можно замочить её двумя разными способами, а также отправить погулять по пустыне, если позволяет язык. К слову, квест связанный с ней называется [Attention whore](#), что полностью символизирует.

Ромеро — Охранник кладбища, занимается тем, что отстреливает **зомби**. Совершенно очевидное пасхальное яйцо. Один из персонажей, с которым можно заняться сексом (женскому персонажу), или просто привести ему тёлку с улицы, дабы храбрый защитник города расслабился.

Артур Килпатрик — толстяк, занимается серьезным бизнесом. Если слегка нахамить — поднимет ЧСВ игрока. Старается наебать с наградой. Судя по дневникам шлюхи из Даунтауна, [знает толк в извращениях](#).

Офицер Чанк — стереотипный коп, толстый и ленивый пожиратель пончиков. Заслуженный охранник детских площадок. Думает, что идёт к успеху.

Стэн Гимбл — весёлый доктор, давно и надёжно ёбанулся на почве протезов. Для лучшего понимания предмета даже отпилил себе руку. Доставляет своим подвальчиком с годным гуру внутри. Оттуда можно вынести чью-то руку и в качестве оружия бегать с ней по городу.



Меркурио

Меркурио



Вандал

Вандал



Хизер

Хизер



Помогает (*спойлер*: БЕЗНОГНМ)

Саймон Миллиган — журналист от жёлтого зомбоящика. Снимал аналог «Очевидное-Невероятное», пока не зашёл со съёмочной группой в заброшенную больницу, где таки нашел сюжет для передачи со смертельным исходом для всей съёмочной группы. Эпично троллится и доставляется прямиком на стол прекрасной Пише.

Толстый Ларри — Уличный барыга. Нигра. Разрешает называть себя толстым, ибо знает о своём лишнем весе, но ему похуй. Можно помочь ему спиздить сундучок с бандитской сделки, после чего тот посоветует протагониста как вышибалу Венере.

Венера — Хозяйка клуба Confession в Даунтауне. Находится в затруднительном положении, связанном с попытками рэкета её заведения местной группировкой русских бандитов. Можно решить эту проблему, и после этого регулярно приходиться к ней в заведение за процентом от барышей.

Борис — Чисто американский стёб разработчиков. Главарь местного филиала «русской мафии». Говорит на ломаном, перебивающемся с реальным, русском языке (англоговорящим мозгом воспринимается как «Я твой дом труба шатал!»), который явно учил по коронным фразам из американских боевиков 90-х годов). Пытается выбивать денежки с Венеры.

Грюнфельд Бах — Доставляющий религиозный маньяк из Общества Леопольда (Society of Leopold). Хороший, годный инквизитор-фанатик, один из немногих сочетающих настоящую веру и отсутствие каких бы то ни было [моральных комплексов](#), что позволяет ему одновременно мучить и убивать, используя христианские символы для защиты от вампиров, которые сами по себе бесполезны, но в руках истинно верующего имеют должный эффект. (*спойлер*: Истинно неистовая вера в World Of Darkness имеет довольно действенный эффект вплоть до физического воздействия на нечисть.) Любитель отжечь во всех прямых и переносных смыслах. Послан Ватиканом для участия и извлечения профита из всей хуйни творящейся в Лос Анджелесе, также заиклен на ЛаКруа, который считается его фамильным врагом.

Саманта — Подруга из прошлого. Возможно, даже бывшая тян протагониста (если тот — мужчина), которая внезапно встретит вас в определенный момент и может попытаться сообщить, куда надо, решив, что вы под веществами, или вроде того, что нанесёт урон Маскараду. С ней можно урезонить, или промыть ей мозги, после чего она забудет, что вас видела. Прошлого всё равно уже не вернуть, sad but true. При игре за Носферату этого персонажа вы не встретите.

О-гами Юкиэ — [ОЯШ](#), боец [катаной](#), стрелец арбалетом и охотник на демонов на пол-ставки. Мотается по свету и прибывает в Росу Ангересу, чтобы найти и покарать хенгеёкая (лунно-рыбный вариант оборотня), который убил её сенсея, который завалил демона, который замочил её родителей, [десу](#). В отличие от своих западных коллег, более терпима к нечисти и даже соглашается на помощь героя по убиению неугодной рыбёшки.

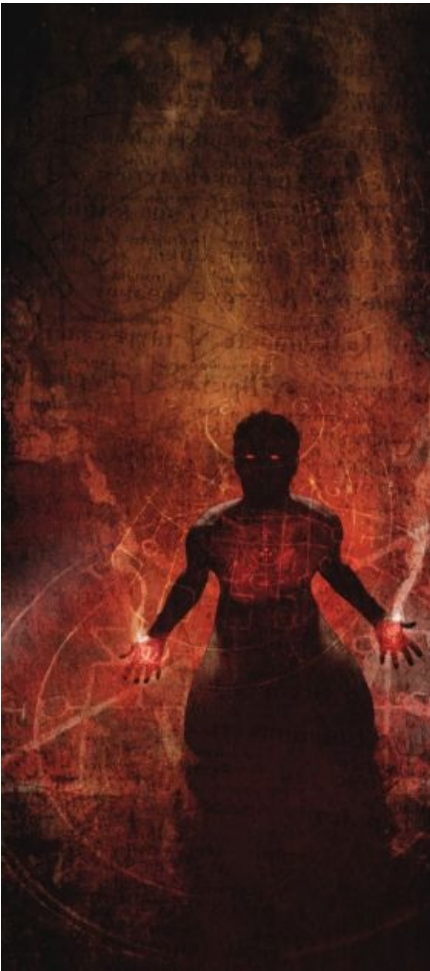
Окс — Таинственный китаец из магазинчика сувениров в Чайнатауне. Выдаёт протагонисту проникновенным голосом ну очень странные задания и при этом хитро смотрит разноцветными глазами. Предлагает посылать к нему всех желающих толкнуть душу задорого. Если попытаться грохнуть, просто испарится. Что за существом он является — тайна, покрытая мраком: может быть, демон, может быть, нефандус (чёрный маг), может быть, ещё какая НЁХ. Но главное, что он — отсылка к множеству загадочных китайцев — владельцев волшебных магазинчиков.

Немного истории

Создание Bloodlines проходило в Troika Games аккурат после [Arcanum](#) и [Temple of Elemental Evil](#) (впрочем, над последней и Bloodlines разработчики работали почти одновременно). Ключевое слово здесь — «бывшие разработчики [Fallout](#)». Bloodlines разрабатывалась на движке Source одновременно с Half Life 2. И если ребятам из Valve было легче, потому что кузнецы ваяли движок в соседней комнате, и в случае чего их можно было наставить на путь истинный, то парням из Troika то и дело приходилось переспрашивать, чего там в движке добавилось нового и убавилось старого.

В итоге, игра, как это водится, была выпущена в сыром состоянии, потому что сроки выхода «[Второй В Мире Игры На Движке Source](#)» поджимали. В результате имеем крайне увлекательный процесс установки, возни с фиксами, запуска и собственно игры. Нельзя забывать и «шустрые» загрузки локаций — в ранних версиях при выходе на улицы Даунтауна можно было спокойно идти пить чай.

F.A.Q. с рекомендациями по установке занимает не одну страницу, не меньше и F.A.Q. по преодолению внутренних багов и глюков. Не говоря уже о том, что всевозможные пиратские версии добавляют вагон и тележку своих ошибок.



Но не все так плохо в Мире Тьмы. Из сумрачных глубин Сети Малкавиан героический парень [по имени wesp](#) сумел узнать древние тайны и создать целую серию неофициальных патчей. Последние из них обеспечивают вполне кошерную работу и выпиливают кучи недоработок игры, вроде выпавших или непрописанных кусков/веток диалогов у некоторых персонажей (предназначенные для них файлы озвучки были на месте, что и позволило их «пришить»), ошибки в заданиях и скриптах. Кроме того, только в неофициальном фиксе появились исправления DLL движка, которые, помимо прочего, позволяют играть на компьютерах с более чем 2 ГБ ОЗУ (на что официальная версия 1.2 оказалась неспособна, приводя к «ошибке с 15 мегабайтами», что, впрочем, не мешает достать из фикса нужные файлы и играть в классику без него). Кроме того, при установке можно выбрать специальную Plus версию, где меняется игровой баланс в пользу интересности (например, Тремерам вернули законное Доминирование в диалогах, но, почему-то, с помощью их расовой Тауматургии, а также восстановлены изначально запланированные, но вырезанные и сомнительные в плане баланса пушки, которые можно заказать у Меркурио, например).

Между wesp'ом и одним из разработчиков (если он, конечно, вообще имел отношение к данной работе) другого «патча» (с частично символизирующим о ЧСВ создателя названием — TrueVTMB Patch), весьма специфическим парнем под ником Tessera в своё время разгорелся былинный срач, явивший собой эталон смеси запредельного ЧСВ последнего и его умения пользоваться воспитанностью окружающих, чтобы его потешить^[12].

Суть вопроса в чуть более, чем во всех случаях ставилась на теме, что «wesp не в себе, большая часть его фиксов и ненужных добавлений говно, и вообще является тупым моддингом игры, облегчающим игру». Кстати, в своё время это и послужило причиной для совместной деятельности Tessera и одного [кодера](#) под ником Asgrimoniou, который, кстати, и сделал всю грязную работу по большей части, а наш маленький персонаж, помимо рисования фап-скинов для женских

персонажей, немного позже разве что подретушировал кое-что (чем противоречил сам себе, например заменив скрипты траекторий движения NPC, восстановив снайперскую винтовку спецназа, которая его дражайший «баланс» неиллюзорно затронула, да спёр исправленные DLL у wesp'a). Все попытки wesp'a урезонить пациента и объяснить ему причины своих изменений (которые были вполне адекватны, тем более в конце концов появилось разделение изменений на Basic и Plus версии), встречали угрозы на уровне детского сада и [неоспоримые аргументы](#). [Nuff said](#). Следы при желании и знании английского все ещё можно налуркать в сети. Много драмы с «замалчиванием правды» было в своё время на странице игры в англоязычном разделе Педивикии, в обсуждениях ещё можно увидеть отзвуки. Также иногда встречаются попытки забурлить в разделе игры на форуме Steam, но всё самое вкусное как правило быстро трут модераторы.

Общий итог крайне печален и, в определенном смысле, предсказуем: будучи дико сырой на момент выхода (помимо кучи мелких недоработок, вроде невозможности получить броню иначе как консолью, а где-то в третьей четверти игры даже имелся фатальный баг, который делал ее попросту непроходимой), Bloodlines с треском провалилась в продажах. Не в последнюю очередь на это повлиял и одновременный выход второй [мантировки](#), на фоне которой наш герой и при лучших бы раскладах затерялся. В результате признание пришло тогда, когда создатели оценить его в полной степени уже не смогли: в феврале 2005, всего через три месяца после релиза игры, Troika Games прекратила свое существование. [Rest in peace](#).

Ну и напоследок. В конце игры при разговоре с барыгой Меркурио (если, конечно, он не был выпилен игроком) можно спросить о Troika Games. Он сообщает, что те работают над секретным проектом, и Камарилья волнуется, что они слишком много знают. Игра вышла в конце 2004, Troika загнулась в 2005, напоследок [заставив](#) фанатов [Fallout](#) высрать груду кирпичей. [Камарилья за тобой наблюдает, птенец](#).

[Такие дела](#). Не сумев принести авторам ни коммерческого ни (*спойлер*: поначалу) творческого успеха, Bloodlines является наглядным примером годного, созданного с любовью проекта, зажатого в тисках зарождающейся тогда корпоративной диктатурой в виде Activision, но в абсолютном итоге, спустя время и кропотливую заботу, получила должное признание, статус легендарной и множество поклонников по всему миру. Настоятельно рекомендуется к употреблению.

Точка восприятия

Что касается локализации, как и в случае с почти всеми играми, пиратские переводы — говно. Поэтому кошерным считается использование хорошего, годного перевода от фанатов — с шутками, уместной бранью, правильными терминами, местами подшибленным безумным юмором Малкавиан (по причине употребления авторами правильных веществ) и оригинальной озвучки.

Римейк

Некие храбрые умельцы загорелись идеей перетащить «Bloodlines» с Сорца на Юнити с добавлением кучи отсутствующих в г оригинале свистелок и перделок, включая даже мультиплеер. Как и все фанатские проекты, проект находился в активном поиске желающих поучаствовать в разработке и контрах с [издателем](#) (на тот момент это была исландская контора CCP Games), который в ответ на просьбу о разрешении перенести игру на новый движок послал умельцев [читать лицензионное соглашение](#), в котором, в свою очередь, был пункт об [обязательном разрешении издателя](#) на любые модификации игры. По итогу официальный сайт проекта «Bloodlines Resurgence» таки прикрыли, ребята сменили название проекта на «Project Vaulderie», переехали на другой сервер, и стали пилить свой порт там. Пилили, правда, очень уж потихоньку, появляясь на собственном сайте раз в полгода, чтобы вбросить несколько скриншотов и новостей на потеху хомячьё. Но копирасты и там до них дотянулись: в ноябре 2014-го разработчикам пришло письмо счастья от CCP, в котором им недвусмысленно намекнули на возможные проблемы с законом, и проект [был прикрыт](#). Но надежда на выход порта всё же есть: как уже упоминалось ранее, права на сеттинг World of Darkness были куплены у CCP шведами из Paradox Interactive. Более того — представители компании [упомянули](#) о неких переговорах с авторами римейка. Впрочем, до сих пор остаётся неизвестным, во что же вылились эти переговоры.

Vampire The Masquerade: Bloodlines 2

[ВНЕЗАПНО](#) как гром среди ясного неба анонсировали продолжение, спустя 15 лет, [гендеры](#), [местоимения](#) и [афро-гей-мусульмане](#) уже заявлены. В команде разработчиков поначалу присутствовали сценарист первой части Брайан Митсода, композитор Рик Шаффер оттуда же, а также Крис [Авеллон](#) на подсосе. Запасаемся фольгой, пакетами крови и ждем 31 декабря 2020. <https://www.bloodlines2.com>
https://www.gog.com/game/vampire_the_masquerade_bloodlines_2

Потом релиз перенесли на 1 декабря 2021 и выкинули на мороз самого Брайана Митсоду вместе с креативным директором до кучи (Криса Авеллона послали ещё раньше.). После чего остальные ключевые специалисты дружно сели на трактор и съебали из этого гадюшника. Трейлеры игры больше напоминают шутан с сверхспособностями типа [Prototype](#), а не 1й Bloodlines + поехавших маньяков в стиле Джокера. В-общем, горе-сценаристка и топ-менеджмент увели игру куда-то не туда. Фанаты рыдают и чувствуют недоброе. <https://www.bloodlines2.com/en/an-update-on-the-organizational-changes-for-bloodlines-2> И не зря, поскольку одну сценаристку заменили на другую, которая склепала сюжет [Mass Effect: Андромеда](#) (!), и благодаря ей Авеллона выкинули буквально отовсюду. Хорошей игры можно уже не ждать.

В 2021 выяснилось, что ситуация стала ещё хуже: Парадоксы послали студию Hardsuit Labs [на три буквы](#), и теперь абсолютно неясно, кто вообще работает над вампирами. И игра точно в 2021 не выйдет. Увы, после всего перечисленного выше, в наше толерастическое время вероятность выхода чего-то путного очень низкая.

Наследие

Как и любой сеттинг, World Of Darkness имеет широкий, хоть и не слишком известный, фандом, порождающий арт и мемы, кои в основном сосредоточены вокруг Bloodlines либо же вокруг настольных ролевых развлечений.

Имя Малкавиан, [например](#), в узких кругах стало нарицательным. Появился термин [фишмалк](#) — тотальный гон в ролевой игре с целью разогнать тоску и пафос и добавить юмора. Но на самом деле, в лучшем случае игра превращается в балаган, а в худшем просто скатывается в говно. Отдельные особи даже делают [малкавианские моды](#) для компьютерных игр, никак не связанных с вампирской тематикой.

В литературе же, как и [Thief](#), сабжу не удалось укрыться от всевидящего ока писателя Алексея Пехова, ищущего что бы еще осквернить. Взяв у «маскарада» идею вампирских кланов, занимающихся интригами, торговлей, политикой, обладающих особой, клановой магией и обозвав их по-своему, на свет появилась серия книг Киндрэт. Сериал получился довольно слабым но способным доставить определенной аудитории — начиная от любителей [приключенческо-боевого фэнтези](#) и заканчивая [яойщицами](#). Впрочем, Пехова несколько оправдывает то, что к написанию оного зашквара он на самом деле не имеет почти никакого отношения, разрешив поставить своё имя на обложку только рекламы ради, а писали его по факту две патологических пейсательницы Бычкова и Турчанинова, одна из которых приходится Пехову женой. Также существует некоторое количество писанины других русскоязычных авторов уровнем чуть меньше чем никакого. Тратить на это свое время не рекомендуется в принципе. (*спойлер*: А рекомендуется накатить оригинальные книги и кодексы прямиком от White Wolf благо написано их довольно много. Переводы есть не везде, так что знание английского, неофит, никогда не помешает.)

Галерея

Скриншоты

Redemption

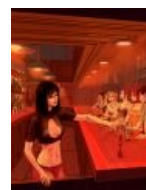
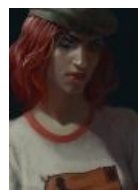
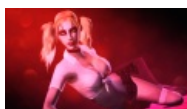


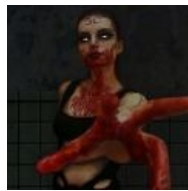
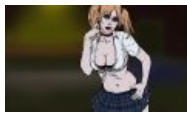
Bloodlines



Арт

Женщины Мира Тьмы





Разное



Принц читает
данную статью.

Примечания

- [↑] По одной из версий, Патриархи и выпилили вампиров Второго Поколения, за что были прокляты Каином
- [↑] Или Тзимицу. Или Зимицх. Или даже [w:Цимисхий](#), как можно заключить на основании [английской транскрипции](#). В Bloodlines Джек произносит его как Шимиси. Произношение и кириллическое написание названия этого клана - старая, но вечнозеленая дисциплина СО среди фагов
- [↑] Внимание, вброс! На самом деле, в большинстве случаев, претензией «Эй, новый Мир Тьмы отличается от старого!» доводы стороны старого Мира Тьмы заканчиваются. Проблема в том, что похоже White Wolf это уже заебало и они начали возвращать элементы из старого Мира Тьма, вроде Шабаша, ТЕХНОЛОГИЯ ЭТО ЗЛО!!!111 и т.д. Что не доставляет. Если мастер не хочет вести кроссовер, то выбор между Old World of Darkness и New World of Darkness зависит только от кодексов линеек, новая правит механику, но третья ревизия старых правил является довольно игральной, в любом случае большинство флаффа можно перемещать туда и обратно и White Wolf уже работают над инструментарием для этого
- [↑] В WoD серебро обладает известными свойствами только против оборотней, так как олицетворяет Луну, с которой у них заморочки. Вампирам же глубоко срать на то, из какого материала изготовлена пуля, — у свинцовой и серебряной дамаг одинаков. То же касается осины, которая, впрочем, может их парализовать, святой воды и чеснока.
- [↑] И таки ходит, подтверждено вскрытием рак'ов, в которых модель в целом молчаливого, но доставляющего таксиста в чорных очках аля Терминавтор, помогающего ГГ в диалоге перед финальными квесто-боевками выбрать, на чьей он останется стороне, и, соответственно — вариант концовки, именуют «Каин».
- [↑] Да-да, если играть за Малкавиан, можно непомерно потешить своё самолюбие, так как временами складывается ощущение, что герой знает обо всём и больше всех и просто тонко стебётся, что замечает например Штраус
- [↑] For teh grate justice: «any key», предваряемое определенным артиклем «the» кагбэ намекает нам, что речь идет о вполне определенной, боянной клавише «ANY», которую ищут все ламеры при появлении сообщения «press any key...» (лишь намекает, ибо «any key» не выделено кавычками или как-то еще).
- [↑] Jack можно перевести как «матрос», а у Джека, как известно, морское прошлое. Также это просто типичное обращение к любому парню, вроде нашего «Вася» или немецкого «Ганс». Кроме того, в игре присутствует, и в некотором роде обыгрывается выражение «Jack in the Box», аналогичное «чёрту в табакерке» — большой внезапной неприятности
- [↑] От «Lunatic asylum» = «Психушка», «дурдом». Позднее начнет символизировать.
- [↑] Для справки: слабокровные, по сеттингу — вампиры поздних (половина 14-го и все 15-го) поколений, у которых постепенно начинают слабеть, а то и вовсе атрофироваться многие вампирские черты. То есть они гораздо слабее полноценного вампира в физическом и магическом плане, но

возможен и профит в виде невозбранного гуляния на не слишком ярком солнышке без опасности превратиться в подгоревшее барбекю, возможность с трудом, но жрать обычную еду, плюс ин

11. ↑ «Выиграешь ты эту игру или проиграешь — не главное. Главное, что купил ее».
12. ↑ <http://www.tessmage.com/forum/index.php> - в один прекрасный момент, устав холиварить за свой же идиотизм, хозяин сайта психанул и снёс его, вместе со всеми фап-скинами ко многим играм, и всей старой копипастой про патчи, «Wespoor'a» и прочую хуйту. Сейчас восстановлен, но половина вещей не работает, и уже не тот.



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



Ролевые игры

Alignment BDSM Dungeons and Dragons Greg MMORPG RPG Vampire: the Masquerade
Блэки Борьба Бобра с Ослом Вампиры Вархаммер Гозирага Грибные Эльфы
Конные арбалетчики Куковлев Манчкин Орки Паладин Реконструкторы Ролевики
Рыцарь Стёганки у викингов Толкинисты Фаербол Файтеры Хоумрул Штаны Арагорна
Эльф Эскапизм