

№ 10 Ноябрь 2003

The Inventory

Журнал только об авантюрах



Интервью с королевой авантурного жанра

Джейн Дженсен - Возвращение

The Inventory

Редактор: Dimitris Manos
Авторы: Dimitris Manos
Justin Peeples
Al Lowe
Хостинг: www.justadventure.com
Обложка: Project Jane Jensen

Русская версия:

Ответственный редактор: Alex ASP
Переводчики: Alex ASP
Lonesome
Student
Nick Reich
Редакторы: Vera Medar
Lonesome
Хостинг: www.questzone.ru

Контактная информация:

Адрес: The Inventory Magazine
Tallrisvägen 39C
Örebro 70 234
Sweden
Телефон: +46702053444
Е-mail: theinventory@yahoo.com
Русская редакция: theinventory@questzone.ru

Прочие версии

Французская: www.aventurepc.com
Немецкая: www.adventure-treff.de
Итальянская: www.pollodigomma.net/
~theinventory
Польская: www.przygodoskop.gery.pl
Корейская: myst.cafe24.com
Греческая: www.gamecity.gr

Авторские права на The Inventory принадлежат Димитрису Маносу (Dimitris Manos). Перепечатка разрешена лишь с письменного разрешения автора. Если Вы увидите перепечатку журнала или его фрагментов без письменного разрешения, пожалуйста, свяжитесь с нами theinventory@yahoo.com

Содержание

Пролог 1

Превью 2

The Moment of Silence 2
Traitor's Gate 2 4



Слухи 6

Присоединяйтесь 8

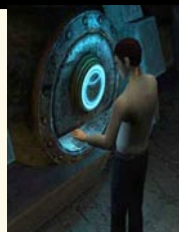
Гостиная 9

Jane Jensen 9
DTP 19



Обзоры 23

Обзор месяца: 23
URU: Ages Beyond Myst
Tony Tough 26
In Memoriam 28



На досуге 29

Шоу Эла Лоу 29
Почта 30

Гидра 34

Эпилог 35

Особые благодарности:

Jane Jensen, DTP

Пролог

С Днем Рождения нас! Год назад появился первый номер нашего журнала, того самого журнала, что вы читаете сейчас. Какой же самый лучший способ отпраздновать нашу первую годовщину? Как насчет большого интервью с самым лучшим разработчиком адвенчур? Да-да, Джейн Дженсен (Jane Jensen), потрясающая рассказчица, автор и создательница сериала Gabriel Knight, посетила нашу гостиную и поделилась с нами информацией о ее новой игре (кое-что рассказала про интерфейс и графику), носящей рабочее название Проект Джейн Дженсен.

Ну вот, я больше чем уверен, что все сразу же побежали в гостиную. Сомневаюсь, что хоть кто-нибудь остался дочитать пролог до конца, но все-таки продолжу. В дополнение к интервью с Джейн мы хотели поместить в этот номер обзор Gabriel Knight 1, но, к сожалению, нам не удалось запустить эту игру на современных компьютерах, хоть мы и пытались использовать всякие штучки (VDM Sound, Virtual PC и т.п.). Очень жаль, ведь это одна из самых лучших адвенчур, даже лучше, чем вторая и третья части. Обзоры Gabriel Knight 2 и 3 вы можете найти в предыдущих номерах нашего журнала. Да, и если кто-то знает, как все же запустить GK1 под Windows 2000, напишите нам.

The Inventory решил попробовать свои силы в разработке компьютерных игр! Да-да, мы решили, что пора бы нам слегка расширить горизонты своей деятельности и попробовать себя в новом деле. Хотите присоединиться? Загляните на следующую после слухов страницу – там вы найдете наше обращение к разработчикам.

В этот раз обзор месяца посвящен URU, наверное, самой красивой 3D адвенчуре на сегодняшний день. Но окажется ли ее геймплей на высоте? Это вы узнаете во второй части нашего обзора (в следующем номере нашего журнала) после того, как мы погоняем игру в онлайн-режиме. Ну а если 3D вам не по душе, то Джастин подготовил для вас небольшой обзор новой 2D point and click адвенчуры Tony Tough. Будет еще и обзор In Memoriam, великолепного образчика того, как можно загубить потрясающую идею отвратительным тестингом.

Немецкая компания DTP – один из немногих издателей, продвигающих те развлечения, где нужно шевелить извилинами, поэтому мы также решили пригласить их в нашу гостиную. Кроме того, ребята прислали нам кое-какую информацию о новом готовящемся у них проекте The Moment of Silence, информацию о нем мы разместили в разделе Превью. Также в Превью попал Cypher, сиквел Traitor's Gate. Вот только интересно, может ли назваться сиквелом игра, имеющая к предыдущей части весьма малое отношение? Впрочем, это другая история.

Ну и перед тем, как перейти, собственно, к журналу, я хочу поблагодарить всех, кто прислал нам открытки и подарки и поздравил нас с Днем Рождения. Создание журнала – непростая штука. Оно отнимает много сил и времени, и такое ваше внимание вдохновляет нас на новые трудовые успехи. Что ж, читайте наш журнал и не забывайте присылать нам свои письма с предложениями и замечаниями.

Главный редактор

Dimitris Manos

THE MOMENT OF SILENCE

The Moment of Silence – point'n'click адвенчура с видом от 3-го лица, разрабатываемая немецкой компанией *House of Tales*, уже подарившей нам несколько лет назад *Mystery of the Druids*. Это футуристическая игра, действие которой происходит в Нью-Йорке в 2044 году. Государства Земли объединились под началом мирового правительства. Но в метрополиях всё по-прежнему. Таинственные гуру предсказывают конец света, белые воротнички в небоскрёбах из стекла и бетона разрабатывают стратегии маркетинга, бандиты и проститутки ошиваются в гетто, террористы взрывают бомбы, а старые болваны строят теории заговоров.



Петтер Райт

Главный герой игры – Петтер Райт (Petter Wright). Его мало интересует, что происходит в окружающем мире, ибо совсем недавно в авиакатастрофе погибла его жена. Потеря любимого человека совершенно опустошила его. Он превратился в отчаявшегося одиночку, отстранившегося от всего остального

мира. Жизнь потеряла для него всякий смысл... Но всё изменилось в один день, когда специальный полицейский отряд ворвался в дом и безо всяких объяснений арестовал его соседа, интернет-журналиста.

Это было первым событием, привлечшим внимание Петтера за долгое время. Он начинает свое расследо-

вание, в результате которого на поверхность всплывают страшные факты. Но Петтер не единственный персонаж, в роли которого вам доведётся побывать. Будет ещё Дебора Освальд (Deborah Oswald), а также её сынишка Томми (Tommy). Всего в игре будет 35 разнообразных персонажей, более 70 локаций, а также две концовки, и к какой из них вы придёте – будет зависеть от ваших действий.

Первое знакомство с графикой игры меня очень порадовало. Трёхмерные модели весьма детальны, а для того, чтобы сделать повествование более драматичным, разработчики уделяют большое внимание мимике и расстановке камер. Герои выглядят вполне живыми, благодаря анимации лица в реальном времени, что в сочетании с динамичной камерой делает диалоги весьма впечатляющими.

Некоторые фоновые рисунки, уже показанные публике, очень напоминают *Blade Runner*, другие – *The*



Очень детальные 3D модели в адвенчурах
теперь обычное явление



В The Moment of Silence встречаются и механические головоломки

Longest Journey. Кроме того, в *The Moment of Silence* будут реализованы некоторые погодные эффекты, так что вам представится возможность оказаться, например, под проливным дождём на улицах фантастического Нью-Йорка.

Никаких подробностей относительно музыки пока нет, однако объём озвучки в *The Moment of Silence* превысит 8 часов.

Игра использует point and click интерфейс, похожий на своего собрата из *Mystery of the Druids*, однако система диалогов (как известно, весьма скверная в *Mystery of the Druids*) будет переделана. В ней будет реализована возможность выбора из нескольких вариантов, что позволит удобнее перемещаться по дереву разговора, чем в «Друидах» с тамошней случайностью. Кроме того, дабы сократить время перемещения между локациями, персонаж сможет бегать.

Головоломки – вещь не последняя, и *House of Tales* говорят, что следует ожидать загадки как механические, так и основанные на действиях с инвентарём. Разработчики не намереваются упрощать игру, но утверждают, что задачи будут напрямую



Вы побываете и за пределами города

связаны с сюжетом, и головоломки будут органично в него вписаны. Вообще, не обязательно будет решать задачки строго в определённом порядке, игра даст вам в этом большую свободу.

Игра будет выпущена в Германии в 3-м квартале 2004 года. Пока нет точной даты выхода английской версии. Ни демо, ни видеоролика тоже пока не существует. Официальный сайт игры <http://www.themomentofsilence.de/start.html>, однако, он ещё в разработке.

Издатель немецкой версии – DTP, эта компания настроена весьма благосклонно к авантюристическому жанру, поэтому в этот раз мы решили пригласить её представителя к нам в Гостиную.

Мы попробуем взять интервью у разработчиков *The Moment of Silence* в начале 2004 года, когда игра ещё на шаг приблизится к завершению. А пока вы можете почитать другое интервью, опубликованное на <http://adventure-archiv.de>, английский перевод которого находится на <http://www.adventure-archiv.de/t/mosinterviewe.htm>

- Dimitris Manos
(перевод Lonesome)



Нью-Йорк 2044 года



Это что, Blade Runner?..

traitors gate 2

Новая террористическая угроза
таится среди песков Ближнего Востока

Cypher – это продолжение игры Traitors's Gate, созданной Dreamcatcher. Но при этом сиквел не имеет с предшественницей ничего общего, кроме названия. Буквально несколько дней назад Dreamcatcher выпустила демоверсию, в которой можно попробовать на вкус первые минуты игры в Cypher. Traitor's Gate 2 идет в том же направлении что и URU, в направлении, которое я называю “Синдром Принца Персии”. Это новомодное направление в адвенчурах, включающее в себя много экшн-элементов, но на фоне остальных экшн/адвенчур смотрится все довольно неплохо.

Что ж, давайте пока поглядим на демо-версию, а к разбору этого веяния вернемся позже. Весь сюжет вертится вокруг темы “угроза кибер-терроризма”. Террористическая группировка создает компьютерный вирус, способный вывести из строя все компьютеры и сеть, после чего на западе наступит полный хаос. Вы играете за агента Пентагона под кодовым именем Raven (Ворон).

Ваша миссия заключается в том, чтобы отправиться на Ближний Восток, проникнуть в секретную лабораторию, где был разработан вирус, сделать его копию и уничтожить лабораторию, не забыв, разумеется, выбраться оттуда. Для этого вам придется войти в 4000-летний Вавилонский храм, наполненный ловушками и загадками, которые Ворону придется преодолеть, если он действительно хочет дойти до лаборатории.

Игра начинается с вводного ролика, в котором Ворон спрыгивает с самолета... в ракете(!), затем выпрыгивает из нее и уже на парашюте приземляется в пустыне около храма. После этого управление переходит в ваши руки, и вам придется зайти внутрь.

От предыдущих игр Dreamcatcher эта отличается новым трехмерным графическим движком. Камера следует за Воронем со спины, как в “Prince of Persia 3D”, “Tomb Raider” или “Indiana Jones and the Infernal Machine”. Она меняет свое положение лишь на время коротеньких скриптовых роликов. В любое время вы можете зажать правую кнопку мыши и немного сдвинуть камеру влево, вправо, вверх или вниз, но она будет оставаться позади Ворона.

Движок не самый лучший по сегодняшним меркам (даже близко не подходит к уровню URU), но свою работу он делает. Если вы раньше играли в экшн/адвенчуры, то управление покажется вам знакомым, но к нему нужно будет немного привыкнуть, особенно поклонникам предыдущих игр Dreamcatcher, поскольку оно радикально отличается от телепортации с места на место, которое наблюдалось в их более ранних адвенчурах. Дизайн персонажей как будто содран со Splinter Cell (а если уж начистоту, то и все остальное тоже).



Ворон дергает рычаг



Вы можете посмотреть чуть вниз или вверх

О звуке по этой маленькой демоверсии судить сложно, в ней есть единственная мелодия да голоса рассказчика и Ворона. Музыка довольно приятная, с восточным колоритом. У рассказчика типичный низкий и мрачный голос, подобный часто используют в голливудской рекламе, а Ворон за всю игру говорит лишь один раз, так что о его голосе трудно сказать что-нибудь конкретное. Судя по всему, обилия диалогов в самой игре ждать не стоит.

Управление в игре полностью с клавиатуры. Нажимаете стрелочку – и Ворон бежит в нужном направлении, держите при этом Shift – и он идет. Чтобы активизировать объект, надо встать перед ним и нажать Enter. В демоверсии не надо было подбирать никаких предметов, но, учитывая то, что инвентарь присутствует, в полной версии, скорее всего, с предметами поработать придется.

С собой Ворон носит некоторые шпионские штучки из классических фильмов про шпионов. Например, мини-камеру, которую можно просунуть через ка-



Скоро демо кончится...



Первое, что вы видите, войдя в храм

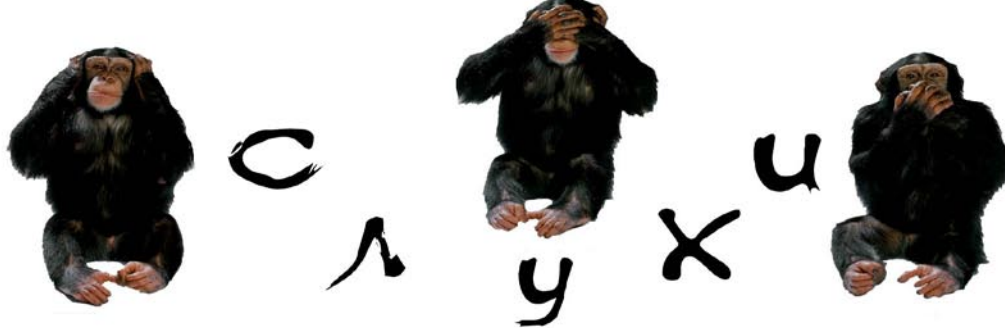
кую-либо щелку, чтобы посмотреть, что происходит в соседней комнате, или прибор, с помощью которого можно обмануть сканер сетчатки глаза. В тех первых уровнях, которые были в демоверсии, не пришлось использовать ни одно из этих приспособлений. Большинство головоломок сводилось к нажатию рычагов или надавливанию на какую-либо плитку для открытия очередной двери/прохода.

Есть места, в которых Ворон может погибнуть, но они не добавляют напряжения сюжету. Ловушки неоригинальны и будут лишь расстраивать вас, поскольку после гибели игра не возвращает вас на последнее безопасное место, а требует загрузки последней сохранёнки. К таким «опасностям» можно назвать возможность упасть с обрыва или умереть от укуса змеи. Тем не менее, на аркаду нет сильного упора, по крайней мере в демоверсии. Вам не придется палить направо-налево с двух рук, да что там – вы даже прыгнуть не сможете.

Как уже говорилось, демоверсия слишком коротка, чтобы вынести окончательное решение об игре, но первое впечатление таково: слабый сюжет, слишком мало внимания уделено диалогам, легкие головоломки (нажать/дернуть рычаг/плитку), несколько отличный от предыдущих адвенчур Dreamcatcher графический движок и неплохое музыкальное сопровождение.

Будет ли и финальная версия такой же, покажет время. Не ожидайте захватывающей адвенчуры, но, вполне возможно, вы проведете несколько неплохих часов в древневавилонском храме. А насчет “Синдрома Принца Персии” читайте в разделе Гидра.

- Dimitris Manos
(перевод Student)



Legacy задерживается

Razbor Studios, разработчик point and click адвенчуры Legacy: Dark Shadows, недавно объявила, что в связи с необходимостью внесения некоторых существенных улучшений в графику, выход игры отодвигается на 2004 год. Заодно Razbor выложила на своем сайте множество новых скриншотов. Кстати, один из них (тот, который со священником) непременно должен кое-что напомнить всем игравшим в TLJ. Скриншоты можно увидеть на <http://www.legacythegame.com>.

Bad Timing

Bad Timing – новая point and click адвенчура, напоминающая игры типа Day of The Tentacle. В ней вам придется выступать в роли Бретта Бреннемана (Brett Brenneman), молодого человека, родители которого отправились в круиз. Графика по стилю похожа на мультсериалы вроде Футурама (Futurama), разрешение будет до 640x480. В игре используется классический point and click интерфейс. Она будет размещена на Just Adventure, который недавно открыл раздел “Независимые разработчики”. Если вы начинающий разработчик и ищете сайт, на котором можно разместить свою игру (речь, разумеется,



идет об адвенчурах), пишите на randy@justadventure.com.

Сайт King's Quest IX снова в строю

Команда, работающая над неофициальным проектом King's Quest IX, разобралась, наконец, с проблемами на сервере и вновь запустила сайт своего проекта. Ребята недавно показали нам кое-какие “секретные” рабочие материалы. С ходом развития проекта, они продолжают удивлять нас все больше и больше. Скоро мы сможем поделиться с вами некоторыми новостями, а пока посетите <http://www.kq9.org> и ознакомьтесь с выложенными там материалами.

Новый сайт “Fountain of Youth”

Screen7 Entertainment запустила новый сайт своей игры Indiana Jones and the Fountain of Youth. У него впечатляющий дизайн, которому могут позавидовать многие коммерческие проекты. На обновленном сайте вы найдете интересную информацию о готовящейся к выходу адвенчуре, которая сильно напоминает ставшую классической Fate of Atlantis. Кстати, возможно, вас удивит, что Fountain of Youth показывали по телевидению в Германии. Согласно информации с сайта, игра была показана в программе GigaTV. Сам сайт расположен на <http://screen7.adventuredevelopers.com/foy/>.

Демоверсия URU

Если вам не терпится попробовать новую трехмерную адвенчу-

ру от Ubisoft, стоит посетить сайт компании и скачать демоверсию. В ней представлено начало игры. У вас будет возможность ознакомиться с управлением и решить первые головоломки URU. Но сразу хочу предупредить, что графика в начале игры не идет ни в какое сравнение с той, что будет при путешествии в другие Эпохи. Скачать демоверсию можно на <http://uru.ubi.com/us/downloads.php>.



Tierra переходит в 3D

Потрясающая компания Tierra, та, что подарила нам шедевр под названием King's Quest 2 VGA, ищет 3D-моделлера для участия в своем проекте. В частности, этот человек должен быть хорошим аниматором и уметь создавать трехмерные модели персонажей. Заодно Tierra выложила новые обои для рабочего стола, созданные по мотивам своего следующего римейка – Quest for Glory 2 и посвященные Хэллоуину. Более подробную информацию об открывшейся вакансии можно найти на сайте <http://www.tierraentertainment.com>, а обои можно забрать с <http://www.tierraentertainment.com/downloads/treat.jpg>.

Троица... опять

В прошлом выпуске мы сообщили, что известный разработчик, работающий над новой point and click адвенчурой, скорее всего, выпустит игру в декабре. К сожалению, мы ошиблись. После беседы в чате с самим/самой (хехе... мы не будем подсказывать вам, кто же это) разработчиком/разработчицей, выяснилось, что в декабре некоторые материалы будут показаны проявившему интерес издателю, но публике они пока будут недоступны. Мы приносим извинения за дезинформацию и обещаем впредь не повторять таких ошибок. Также обещаем, что как только появится первая информация об игре, мы напечатает подробнейшее интервью с разработчиком. Поэтому подождите еще немного.

Который из Ларри?

Кем вы определенно не сможете поиграть в ближайшее время, так это Ларри Лаффером (Larry Laffer). Sierra On-Line решила, что этот знаменитый Казанова слишком стар для нового поколения игр, поэтому они оставят его в покое и выведут в свет его... племянника, Ларри Лавэйджа (Larry Loveage).

Еще Sierra решила, что Эл Лоу (Al Lowe) не место в команде разработчиков новой игры о Ларри, но, к счастью, незамедлительная реакция поклонников сериала заставила их передумать. Как Эл написал на своем сайте, *“в настоящее время я веду переговоры с Vivendi Universal Games о моем участии в создании следующей игры серии Leisure Suit Larry. Когда мы достигнем соглашения, я смогу более подробно рассказать об этом”*. Так как теперь в работе над игрой может принять участие Эл Лоу, наше колеблющееся отношение к этому проекту скло-

нется в положительную сторону. Мы верим в Эла.

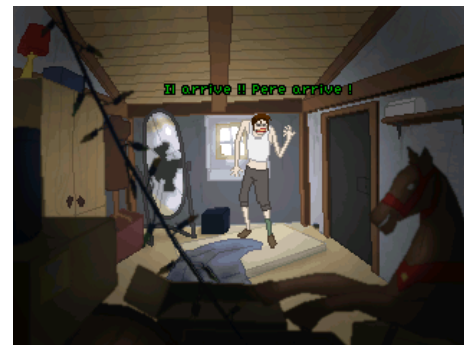
Инспектор Паркер

Just Adventure открыл новый раздел, где посетители смогут поиграть в различные игры. Одна из готовящихся к размещению игр – головоломка Inspector Parker, созданная Oberon Media, компанией, среди основателей которой числится и Джейн Дженсен (Jane Jensen)! Кроме того, Роберт Холмс, муж Джейн и автор замечательного саундтрека к сериалу Gabriel Knight, написал для Inspector Parker музыку. Обязательно попробуйте эту игру на <http://www.justadventure.com>.

Mourir En Mer

Очередная любительская адвенчура выложена для скачивания.

Mourir En Mer – это небольшая point and click игра с логичными головоломками и интересным (хотя коротким) сюжетом про мальчика, который, начитавшись Моби Дика, захотел поехать на море. Скачать игру можно с <http://www.agsforums.com/games.php?action=detail&id=140>.



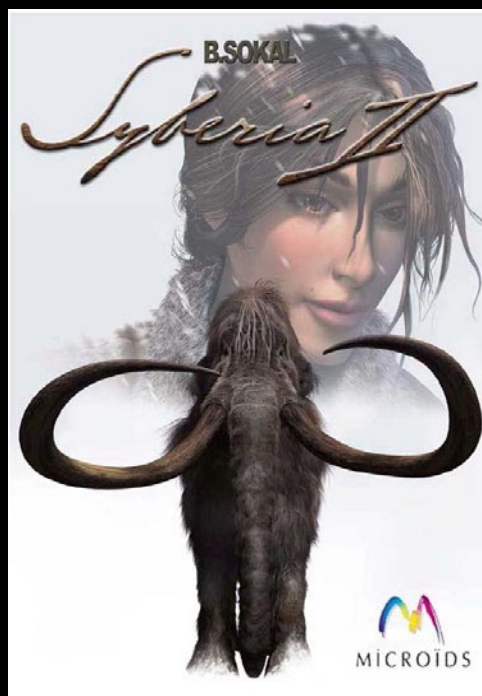
- Dimitris Manos
(перевод Student)

Обложка Syberia 2

Microids поделилась с нами эскизом обложки давно ожидаемого продолжения Syberia. Это эксклюзив только для читателей Inventory! И раз уж мы заговорили о Microids, хочется сообщить вам, что Бенуа Сокаль (Benoit Sokal), автор приключений Кейт Уокер (Kate Walker), основал собственную компанию White Bird Productions. Ее сайт находится на <http://whitebirdproductions.com>.

Интересен фрагмент пресс-релиза: “У компании есть три оригинальных сценария Бенуа Сокала, каждый из которых может быть воплощен как в компьютерной игре, так и в других медиа-вариантах. Мы ведем переговоры с крупными издателями о подписании контракта на разработку игры по первому из этих сценариев.”

Означает ли это 3 новые игры? Вы обратили внимание на “другие медиа-варианты”? Относится ли какой-либо из этих трех сценариев к тем двум играм, над которыми Microids уже работает, или это три абсолютно новых адвенчуры? Поживем – увидим...



Разработчики и художники – присоединяйтесь к созданию адвенчуры от The Inventory!

Да, вы не ошиблись. The Inventory задумал создать собственную команду разработчиков. Сейчас все еще только начинается, и нам нужны специалисты по всем направлениям. Мы уже начали писать сценарий для нашей первой адвенчуры. Вот краткое описание того, что мы задумали:

*Сначала расскажем, чего **НЕ** будет в нашей игре. В ней не будет рассказываться ни о Тамплиерах, ни об Атлантиде. В ней не будет пиксель-хантинга. Не будет управления с клавиатуры. Не будет вида от первого лица, с отсутствием как персонажей, так и сюжета. Это также не будет адвенчура с видом от третьего лица о том, как далеко может завести желание подняться по служебной лестнице женщину с короткими темными волосами и атлетическим сложением. Не будет экшн-элементов. Не будет багов. Не будет игры в жанре фэнтези. Не будет игры в жанре научной фантастики. Не будет комедии.*

Теперь о том, что будет. Будет игра с видом от третьего лица с хорошо проработанным сюжетом. Будет point and click интерфейс нового поколения. Какая будет графика, пока обсуждается. Будет либо 2,5D (как в TLJ или Syberia), либо полное 3D. О сюжете пока ничего не скажем, но он будет вертеться вокруг одного события, которое наделало много шума в городе, в котором будет происходить действие, но игрок узнает об этом лишь в самом конце. Геймплей будет представлять собой нечто среднее между TLJ, Syberia и Gabriel Knight.

Мы постараемся связаться с издателями и посмотрим, захотят ли они оказать нам какую-нибудь поддержку. Если ничего не выйдет, будем использовать бесплатный движок Crystal Space, (он же используется в неофициальном проекте King's Quest IX (<http://www.kq9.org/>)). Более подробная информация о Crystal Space находится на http://crystal.sourceforge.net/tikiwiki/tiki-view_articles.php.

Нам нужны разработчики и художники всех видов, но для начала нам особо нужны:

- Программисты
- 3D-аниматоры/моделлеры
- Художники по фонам
- Художники по персонажам
- Композиторы
- Помощники сценариста

Требования: Вы должны быть пунктуальны и должны все делать в срок. Если вы захотите принять участие в проекте, будьте готовы взять обязательства на 1-2 года, чтобы не случилось так, что вы внезапно решили уйти из команды. Опыт в создании игр приветствуется, но мы с радостью примем и начинающих разработчиков. Также вы должны уметь работать в команде и уважать мнение других ее членов.

Наша конечная цель – появление игры на прилавках магазинов, так что плату за свой труд вы получите (после начала продаж), но во время разработки оплачивать счета вы будете самостоятельно.

Если вы заинтересовались, присылайте свои резюме на theinventory@yahoo.com. Если вы претендуете на позицию художника, присылайте образцы своего творчества в приложении к письму (максимум 300 килобайт, если больше – пришлите ссылку). Мы ответим вам в декабре, когда изучим все предложения. Ждем ваших писем.

- Dimitris Manos
(перевод Student)

Интервью с Джейн Дженсен

Мне было пятнадцать лет, когда я шел домой, держа в руках копию The Beast Within, только что купленную в местном магазинчике. Одного взгляда на таинственное изображение на коробке было достаточно, чтобы я уже не шел домой, а бежал сломя голову, лишь бы начать играть побыстрее. Месяц спустя я, наконец, закончил это невероятное интерактивное приключение, и мир перестал для меня быть прежним. Я и до этого любил авантюры, но после The Beast Within они стали смыслом моей жизни. Все остальные жанры проигрывали в сравнении с ними.

Конечно же, Джейн создала много других игр, кроме The Beast Within, и у них всех была одна общая черта – это были продукты высочайшего класса! Она также доказала, что не имеет значения, как игра выглядит (2D, 3D или FMV) – хорошего сюжета и завораживающего геймплея достаточно, чтобы сделать первую-классную игру. Недавно она основала собственную компанию Oberon Media, и в настоящее время работает над новой авантурой, которую издаст The Adventure Company. Это сотрудничество стало возможным благодаря помощи нашего хостера Just Adventure.

Я решил, что будет неплохо поместить в первом юбилейном выпуске нашего журнала интервью с той, что явилась основной причиной его существования. Гостиная The Inventory сияет ярче, чем когда-либо, от присутствия нашей легендарной гостьи. Приступим же к интервью, в котором вы узнаете о славном прошлом Джейн Дженсен, радужном будущем, а также ее мнение об авантурном жанре в целом.

О себе

- Я уверен, что большинство наших читателей и так знает кто вы, но для остальных расскажите немного о себе.



Я начала работать над играми в Sierra Online в 1989 году. Я принимала участие в создании нескольких авантур, включая King's Quest VI, где работала вместе с Робертой Уильямс (Roberta Williams), позже создала свой сериал Gabriel Knight. Также мне довелось поработать программистом (в старые времена), а не так давно я опубликовала несколько романов. Живу в Сиэтле со своим мужем и его дочерью от первого брака.

- Вы начали как программист. Известно, что если вы не обладаете некоторым писательским опытом, многие игровые компании просто не будут читать предложенный вами сценарий. Как получилось, что Джейн-программист стала Джейн-сценаристом? Как вы убедили Кена Уильямса (Ken Williams, основатель Sierra), что у вас есть талант писателя, а не только программиста?

На самом деле, я была нанята компанией Sierra для работы в писательском отделе, задачей которого было помогать дизайнерам писать диалоги, руководства к играм и т.д. Чтобы устроиться на эту работу, я послала в компанию небольшой рассказ, и меня сразу же наняли. Так что можно сказать, Sierra

никогда не видела во мне программиста, хотя до этого я работала инженером в Hewlett-Packard.

- Очевидно, что вы – человек очень интересующийся историей, религией и паранормальными явлениями. Какой раздел истории вам больше нравится изучать? Вы верующая? И верите ли вы в сверхъестественные явления?

Насчет истории – мне нравятся все периоды, но особенно меня привлекает Викторианская эпоха. Я не религиозна. Мне интересно наблюдать за верованиями и сравнивать религии, но сама я не верующая. Верю ли я в сверхъестественное? Иногда да, иногда нет. Со мной никогда ничего подобного не случилось, но я слышала несколько убедительных историй из первых уст. Да, я верю, что в мире есть нечто большее, чем мы сейчас можем осознать.

- У Gabriel Knight огромное число поклонников по всему миру. Узнают ли вас люди на улице? Останавливают ли, чтобы выразить восхищение вашей работой?

Нет. :) Меня мало кто узнает в лицо. Если я участвую в каком-нибудь мероприятии, вроде игровой конференции, люди узнают меня по имени.

Прошлое

- Несмотря на то, что вы работали над Eco Quest, первой авантурой, в которой вы действительно себя проявили, была King's Quest VI, где вы работали вместе с Робертой Уильямс. Многие пок-

лонники сериала King's Quest считают шестую часть лучшей. Как вам работалось с Робертой? Что в игре сделали именно вы?

Мы садились у нее дома с большой стопкой бумаги – таков был её подход к дизайну. Она уже решила, что игра будет об Александре – сыне Короля Грэма (King Graham) – и его приключениях на Зеленых Островах (Green Isles), о том, как он встретился с Кассимой (Cassima) и спас ее. Остальное делалось сообща. Можно сказать, что я несу персональную ответственность за Скалы Логик (Cliffs of Logic). Это полностью моя головоломка.

- Легко ли было работать с Робертой?

Не всегда. Она точно знала, чего хочет, и мне всегда нужно было соотноситься с ее мнением по поводу того, чем должен и чем не должен быть King's Quest. Она действительно чувствовала, чего ждет аудитория. Мне был присущ более взрослый и рискованный стиль, но она держала меня в своих рамках. Я очень многому научилась от нее. Это был самый важный тренировочный полигон в моей жизни. Я ее безумно уважаю.

- Считаете ли вы, что успех King's Quest VI сыграл важную роль в вашей карьере? Вы начали работать над Gabriel Knight сразу же после завершения King's Quest VI, или игра уже была в планах до этого?

Важную роль сыграл не коммерческий успех KQVI. Мне надо было доказать Sierra, что я в состоянии создать адвенчуру от начала и до конца. Я проделала хорошую работу, и они дали добро на создание моей игры.

- Я играл во все игры Gabriel Knight бесчисленное число раз, и первое, что приходит в голову – сколько исследований вам пришлось провести ради создания этих игр. Вы сами ездили в Новый Орлеан, Мюнхен и Ренн-ле-Шато? Сколько времени вы проводили “на месте” и сколько времени заняли исследования для каждой из игр?



Никогда не была в Новом Орлеане (до сих пор!), но ездила для изыскательских работ в Мюнхен и Ренн-ле-Шато. Если уж говорить об этом, я только что вернулась из поездки, в которой собирала материал для новой игры. Я не провожу на месте много времени. Обычно неделю или около того. Я тщательно изучаю местность до того, как поеду туда. Сама поездка служит лишь для получения дополнительных деталей (и фотографий), которых не найдешь в книгах. На самом деле, исследования, скорее, лежат несколько в другой области. Например, при работе над тайной Ренн-ле-Шато в GK3 я провела около 5 месяцев за разработкой библии, два из них – за исследованиями.

- Я знаю, что все три игры GK для вас как собственные дети, но если бы завтра наступил конец света, и вы смогли бы успеть сыграть лишь в одну из них, какую бы вы выбрали? Какой Gabriel Knight по-вашему является самым лучшим?

У каждой игры есть свои сильные и слабые стороны. Думаю, что в GK3 самый сложный игровой дизайн, особенно по части головоломок. Но в GK2, без сомнения, лучший сюжет, и эта часть многим, как и мне, нравится больше всего. Актеры многое привнесли в игру.

- Давайте теперь поговорим о каждой игре в отдельности. Начнем с Gabriel Knight 1, которая была выпущена в 1993 году. В то время, когда адвенчуры для взрослых были редкостью, вы решили начать новый сериал для взрослой аудитории, выбрав не самого лучшего для подражания героя, культ Вуду, добавили кое-что из мира преступлений, чуть эротики и немного ненормативной лексики. Задумывались ли вы над тем, как адвенचурное сообщество отреагирует на недетское содержание Gabriel Knight, или вы считали, что именно это и было нужно в тот момент игровому миру?

Я не всегда была в этом уверена. Были дни, когда я думала, что все окончится провалом. Но надо доверять своим предчувствиям. В то время я оправдывала свои действия тем, что если уж в моих любимых комиксах Sandman и Hellblazer подымались взрослые темы, чем адвенчуры хуже? Можно еще предположить, что таков был мой авторский стиль, и мне просто повезло, что люди его приняли.

- Сколько времени заняла работа над GK1?

Один год от задумки и до прилавка. Да, еще те были деньки!



- В рекламе Gabriel Knight 1 в “Интерактивном журнале Sierra” (<http://www.sierragamers.com/default.asp?bhcp=1>) было написано: “Самый Тёмный Рыцарь все еще впереди”. Означает ли что-нибудь имя Gabriel Knight? (это имя главного героя игры. Knight переводится как Рыцарь – прим. перев.) Не похоже, чтобы оно было выбрано случайно. Чем вы руководствовались при его выборе?

Конечно же, и “Gabriel”, и “Knight” были выбраны не случайно. Гавриил был архангелом, сражавшимся против восстания Люцифера, а мой Гэбриел – это Schattenjager (это что-то вроде должности рыцарь-боец с потусторонними силами в ордене Тамплиеров, shadow-hunter), воин, борющийся против тьмы. Рыцарь – это просто классическое представление о благородном воине. Никакого дополнительного смысла сюда я не вкладывала. :)

- Многие моменты GK1 понимаешь только после завершения всех трех частей. Это наводит на мысли о том, что весь сериал был запланирован с самого начала. Так вы действительно уже представляли себе, что случится в продолжениях, когда создавали Gabriel Knight 1?

Хм. Что это за моменты? Нет, у меня были некоторые идеи насчет GK2 во время работы над GK1, но только самые общие. Может быть, здесь, как в телесериалах, получились странные совпадения. Например, когда я в Германии искала информацию по Людвигу для GK2, то обнаружила, что он одно время был главой Ордена рыцарей Св. Георгия. Когда я придумывала святого покровителя Schattenjagers’ов в GK1, мне это было неизвестно. Но когда я это обнаружила, то использовала в GK2, и получилось, как будто это планировалось с самого начала. По правде говоря, такие странные совпадения случались довольно часто.

- В титрах CD-версии можно увидеть некоторых известных актеров, например Тима Карри (Tim Curry) в роли Гэбриела, Марка Хэммила (Mark

Hamill) в роли Мозли. Играли ли сами актеры в игру? И если да, каково было их мнение?

Ни разу не слышала об актерах, которые играли бы в игры. Они могут сказать, что их дети играли, или вот, когда мы снова работали с Тимом над GK3, он рассказал, что люди говорили ему, что с удовольствием играли в GK1. Но, по моему опыту, актеры – не самые большие любители компьютерных игр.

- Год 1995, вторая часть Gabriel Knight под названием The Beast Within оказалась на прилавках. В этот раз игра подверглась большим изменениям. В ней было полноформатное видео и живые актеры! Очевидно, работа над второй частью игры была очень мало похожа на то, как вы делали первую. Труднее ли было работать над The Beast Within? Потребовалось ли больше финансовых затрат? Сколько времени заняла работа над этой частью?

У нас ушло на нее примерно в два раза больше времени и денег, если сравнивать с GK1. Но в то время FMV уже не было новинкой, а надо всегда соответствовать новым технологиям или опережать их. Было трудно, потому что, честно говоря, мы толком не знали, что делать. Никто из команды ничего не знал о создании фильмов. Но мы приспособились, наняли правильных людей, и работать над проектом было определенно весело. Актеры были просто супер, и было очень интересно наблюдать, как сценарий претворяют в жизнь реальные люди.

- Решение сделать FMV-игру принадлежит вам или Sierra?

Sierra. Но я была всеми руками за.

- Что вы думаете о результате? Считаете, что решение использовать FMV было правильным?

Это был великолепный продукт. На самом деле, я не хочу, чтобы стиль FMV полностью исчез. Есть что-то особенное в живых актерах. Особенно для драматических вещей вроде Gabriel Knight, которые трудно поставить рисованными персонажами.





- Как вы узнали об истории Людвига II и легендах, связанных с этим? Вы прочитали об этом случайно или целенаправленно исследовали немецкие легенды и мифы, чтобы во второй части послать туда Гэбриела?

Я жила в Германии около 9 месяцев до того, как присоединилась к Sierra. Мне приходилось бывать в замках Людвига, и, конечно же, я нахожу его историю интригующей. Я хотела перенести действие GK2 в Германию, потому что, наверное, действительно скучала по ней и питала к ней самые нежные чувства. Людвиг был просто частью истории, которую я знала по своим туристическим поездкам, и это можно было использовать. Ну и чем больше в процессе написания сценария я изучала документы о нем, тем больше убеждалась, что его история идеально подходит под сюжет GK.

- Сходство Дина Эриксона (Dean Erickson) и Гэбриела из GK1 просто поразительно! Я было даже подумал, не клонировали ли вы этого парня!!! Как вы нашли Дина? Сыграла ли внешность главную роль в вашем решении нанять его? Были ли у Дина серьезные конкуренты?

На самом деле мы искали Гэбриела долго, и я уж думала, что не найдем. Никто не подходил на эту роль. Честно говоря, когда я увидела запись прослушивания Дина, он мне не понравился. Но наш режиссер, Уилл Байндер (Will Binder) лично встречался с ним и почувствовал, что тот может справиться. Он убедил меня встретиться с Дином, и как только я его увидела, то поняла, что он и есть Гэбриел.

- Один из самых известных персонажей саги Gabriel Knight пропал из GK2. Это детектив Мозли. Если бы вы могли, не задумываясь о деньгах, выбрать любого актера на его роль, кого бы вы предпочли?

Хм, серьезно? Возможно, Рэнди Куэйда (Randy Quaid).

- Вы были автором сценария и дизайнером The Beast Within, но режиссером был Уилл Байндер.

Присутствовали ли вы на съемках и наблюдали ли за работой на съемочной площадке? Вмешивались ли вы в съемочный процесс?

Я была на съемках действительно важных сцен, таких как сцена в Охотничьем Клубе. Но на самом деле большинство съемок были довольно скучными – Гэбриел открывает дверь, Гэбриел пишет письмо... И Уилл хорошо знал свою работу. У меня были другие заботы: собрать вместе логику и структуру игры. На съемки я приходила просто ради удовольствия. На самом деле сценарий игры был довольно большой, и Уиллу приходилось снимать за день 30, а то и больше, страниц, поэтому все работали как черти.

- Были ли какие-нибудь забавные эпизоды, памятные вам?

Помню, какое было удовольствие сидеть и болтать с командой и актерами во время обеденных перерывов, и какое мы ощущали удовлетворение и гордость от проделанной работы. Но работы было много! Наверное, одним из самых приятнейших моментов был эпизод в опере, который снимался здесь, в Сиэтле. Это было невероятно – работать с настоящими оперными певцами и управлять целым театром – одно из самых восхитительных ощущений, которые время от времени получают дизайнеры игр. По правде говоря, таких моментов было много во всех трех играх.

- Во второй части нам впервые дают поиграть за Грейс. Что заставило вас сделать это? Какие преимущества от управления двумя различными персонажами в игре?

Она была таким сильным персонажем в GK1, что я захотела и дальше использовать ее. Кроме того, сюжетная линия Людвига стала играть заметную роль в общем сюжете GK2. Мне нужна была Грейс, чтобы рассказать эту часть сюжета, потому что Гэбриел в это время был слишком занят охотничьим клубом! Использование Грейс позволило мне уместить два сюжета в одной игре.

- Сформировалось ли у вас свое мнение о Людвиге II, после того как вы изучили о нем столько материалов? Считаете ли вы, что он действительно был безумцем, или вы склоняетесь к тому, что это соперники выставили его сумасшедшим в глазах общественности?

Я думаю, он был безумцем вроде Майкла Джексона. Он был со странностями, много витал в своих фантазиях. Против этого нельзя возразить после того, как вы осознаете некоторые из проделанных

им вещей. Большинство из них в игре я обратила в признаки того, что он был оборотнем. Возможно, он и был оборотнем!

- Вы даже написали оперное либретто для игры!!! Был ли у вас к тому времени подобный опыт, или вы это делали впервые? Какие основные различия между написанием либретто и обычного сюжета?

“Либретто” – не совсем правильное слово. Сначала я вкратце написала, про что будет опера, затем написала слова для нескольких песен, которые мы показали в фильме. Это ни в коем случае не было законченным либретто. Мне нравится писать стихи, но это я делаю нечасто. Я стараюсь использовать их в игре, где только это возможно. Чаще всего, стихи используются в загадках. Кое-что подобное будет и в новой игре.

- Через какое-то время после выхода GK2 появились слухи, что вы работаете над новой авантурой Millenium. Вы даже говорили об этом в одном из старых интервью Games Domain (<http://www.gamesdomain.com/gdreview/depart/view005.html>). В конце концов, эту игру так и не начали делать, но вы написали книгу Millenium Rising (Начало Тысячелетия). Почему работа над игрой так и не пошла?

Обычно со мной такое случается – я прочитаю какую-нибудь книгу или посмотрю передачу, и какая-то тема увлекает меня, в данном случае это было пророчество об апокалипсисе. Я хотела сделать игру на основе этого и даже отнесла наброски в Sierra, но мы хотели использовать FMV, а это означало большой бюджет. Мы так и не пришли к соглашению, и все закончилось книгой.

- Gabriel Knight 3 вышла в 1999, когда постыдный лозунг “авантюры мертвы” ни в коей мере не помогал популярности жанра. В этот раз Гэбриел был трехмерным, и вновь вы доказали, что авантюры могут быть великолепными вне зависимости от стиля (2D,3D,FMV). Вы сами



решили использовать 3D, или за вас это сделала Sierra?

Sierra хотела только 3D в реальном времени. Такова индустрия. Ни один издатель не вложит много денег в игру, сделанную на устаревших технологиях, потому что она не будет продаваться.

- Оглядываясь на GK3, считаете ли вы мудрым решением использовать 3D? Думаете ли вы, что это оттолкнуло некоторых старых поклонников Gabriel Knight? Довольны ли вы были сами графикой игры?

Я горжусь GK3 и считаю, что трехмерность многое ей дала. Если бы игра была выполнена по-другому, она была бы совсем другой. Да, я думаю, это было правильное решение. Естественно, некоторые фанаты GK2 хотели FMV, и поэтому не стали играть в новую игру. Но такое бывает со многими играми. Были фанаты GK1, которые на расстояние выстрела не хотели приближаться к GK2, потому что он был FMV. Каждая игра что-то выигрывала от изменений, и это хорошо сказывалось на сериале в целом.

- Те, кто посещал Ренн-ле-Шато или видел фотографии, могли заметить, что в игре воссозданы даже мельчайшие детали загадочной французской деревни. Как вам удалось добиться столь точного воссоздания реальности, и почему для вас было так важно, чтобы все выглядело как на самом деле?

Мы сделали много фотографий. Серьезно. Точность была важна, поскольку сюжет и головоломки игры базировались на настоящей загадке Ренн-ле-Шато, а она была связана с ландшафтом, географией и деталями местности. Например, множество улик реальной загадки были спрятаны в росписи и архитектуре церкви. Именно по этой причине – не только потому, что реальное место великолепно и загадочно само по себе. Также я хотела, чтобы все, проходя игру, могли разгадать реально существующую загадку. Мы постарались все воссоздать с максимально возможной точностью. Другие сюжеты, такие как у новой игры, над которой я работаю, не

столь критичны к точности воспроизведения, там больше простора для дизайнерских изысков.

- Вы действительно считаете, что под Ренн-ле-Шато закопан настоящий клад?

Я не знаю, там ли он еще. Его могли перенести или он мог быть потерян в более поздние времена. Но за этими мифами и легендами определенно стоит что-то реальное.

- В игре есть одна из лучших головоломок (если не самая лучшая за всю историю приключенческого жанра), Le Serpent Rouge. Я был просто в восторге, когда узнал, что документальные свидетельства о загадке “Le Serpent Rouge” действительно существуют! Была ли у вас копия документа? Вы сами додумались до решения, показанного в игре, или оно базируется на одном из реально возможных решений, описанных людьми, пытавшимися разгадать эту загадку?

Я рада, что эта загадка нравится еще хоть кому-то кроме меня. :) За созданием одной этой головоломки я провела, наверное, 3 или даже 4 недели. Это стержень GK3. “Le Serpent Rouge” – это реальная поэма, и у меня была ее копия, сделанная с одной книги. Я попыталась проследить логику нескольких других исследователей, пытавшихся расшифровать эту головоломку, и старалась, как могла, но, в конце концов, нужна была головоломка, которую игроки смогли бы решить, поэтому я переписала некоторые куски стихотворения и подогнала под него решение. Я пыталась основывать все на особенностях ландшафта Ренн-ле-Шато и тайне, и сделала это как можно более похожим на реальное решение. Цель всего этого эпизода была в том, чтобы поставить игрока на место исследователя деревни, чтобы он мог действительно раскрыть тайну и найти сокровище. Разве это не чудесно?

- Еще одна головоломка, не сравнимая по ощущениям ни с чем. Я говорю о том, когда Гэбриел переодевается как Мозли и использует кошачий мех, чтобы сделать себе усы. Что вы скажете об этой головоломке?

Да, да. Она надолго остается в памяти.

- Еще одним новшеством в Gabriel Knight 3 был компьютер Сидни (Sidney), ценный инструмент для schattenjagger’a! Сказать по правде, когда я впервые услышал об этом (еще до выхода игры), я был настроен скептически. Мне казалось, что это будет выдергивать игрока из атмосферы игры. Как я ошибался! Это оказался превос-



ходный инструмент для построения больших кусков сюжета игры. Что вас побудило ввести Сидни в GK3?

Он мне понадобился для некоторых головоломок, которые я запланировала, например, Le Serpent Rouge, а также для анализа отпечатков пальцев. Как только мы реализовали это, то решили сделать возможным выполнять на нем еще некоторые действия, отсюда все остальное и выросло.

- Как долго вы работали над Gabriel Knight 3?

Дизайн и сценарий занял столько же времени, что и в других частях GK, но сам GK3 создавался более трех лет.

Будущее

- Прежде чем мы начнем говорить о вашей новой игре, давайте сначала немного поговорим о несбывшихся мечтах. Я говорю о Gabriel Knight 4. Вы хотя бы говорили с Vivendi о GK4?

Я серьезно говорила с ними об этом где-то в 2002 году. В то время, компания абсолютно не была заинтересована в приключениях. Мы обсудили вариант передачи мне лицензии, чтобы я сделала продолжение с другим издателем, но эти переговоры так ни к чему не привели, потому что уже в то время ходили слухи о продаже Vivendi, и все их сделки были более-менее заморожены. Проблема в том, что теперь это огромная корпорация, с сотнями, если не тысячами лицензий, и просто невозможно серьезно вести переговоры о таких лицензиях, как Gabriel Knight, которые не принесут им многомиллионной прибыли. Они ловят рыбу крупнее. Это грустно.

- Если бы Vivendi дало зеленый свет, тогда как бы вы продолжили saga Gabriel Knight? Если в GK3 вы вводили в Сидни запрос о GK4, он пи-



сал о привидениях. Значит, в GK4 речь бы шла о привидениях?

Да, это была бы история о привидениях – и очень страшная к тому же! Но, думаю, я могу использовать этот сюжет где-нибудь еще.

- Куда бы отправился Гэбриел на этот раз? Планировали ли вы возвращение Грэйс, или она покинула Гэбриела навсегда?

Действие происходило бы в Англии. А по поводу Грэйс я вам ничего не скажу.

- Была бы четвертая часть GK последней игрой саги?

Этого не планировалось – по крайней мере, пока не стало бы ясно, что следующей игры не будет.

- Обладает ли Sierra также правами на романы о Gabriel Knight? Если нет, то может быть мы увидим GK4 в виде книги?

Да, они обладают правами и на книги по этому сюжету. И даже на фильмы.

- Можете описать сюжет Project Jane Jensen?

Сейчас я не могу сказать об этом больше, чем уже сообщила на E3. Главными героями будут мужчина и женщина. Дэвид – нейробиолог, и Сэм (уменьшительное от Саманта), магия/уличная актриса. В сериале будут исследоваться необычные свойства мозга, и будет использоваться нейробиология тем же образом, как CSI использовала судебную медицину. Выполнено все будет в готическом стиле. Действие будет происходить в Оксфорде, Англия. Первая история (*игра задумана как сериал – прим. перев.*) немного перекликается с “Франкенштейном”.

- Главные персонажи вновь мужчина и женщина, как и в играх GK. Вы считаете удачным подходом иметь персонажей обоих полов, чтобы

и мужчины, и женщины могли представить себя на месте одного из главных героев?

Не уверена, что я думала именно об этом, придумывая концепцию игры. Вообще-то, дружеские взаимоотношения хорошо работают при изложении сюжета – посмотрите практически на любой фильм или роман. Я предпочитаю вариант мужчина/женщина, потому что так я могу сыграть на некоторых сексуальных мотивах, что всегда забавно и для меня, и для аудитории. Я не утверждаю, что это обязательно будет, но как минимум стоит иметь эту возможность в виду.

- Какой интерфейс вы планируете использовать в игре: point and click или direct control?

Point and click. Но мы планируем использовать в игре несколько специальных интерфейсов для пушечного интереса.

- Будет ли в игре что-нибудь вроде Сидни из GK3?

Не совсем такой же, но компьютер будет.

- Решили ли вы, какой графический движок будете использовать? Трехмерные персонажи на двухмерных фонах, полностью трехмерная графика или FMV?

Пока планируется 2,5D как в Syberia. FMV точно не будем использовать.

- Чем игра будет похожа на Gabriel Knight, и чем будет отличаться?

Хороший вопрос. Конечно, схожесть есть – в основе серии расследование тайн, есть мужчина и женщина, также замешано немало сверхъестественного. Тем не менее, она будет сильно отличаться, как, к примеру, GK и Millenium Rising. Основное отличие в том, что новая игра будет меньше похожа на комиксы и фэнтези. В GK2 были настоящие оборот-



ни. В новой серии сверхъестественное более тонко и реалистично, больше похоже на “Матрицу”, чем на “Баффи” (Buffy).

- Когда сможем увидеть первые скриншоты?

Возможно, на E3 2004.

- Будет ли ваш муж, Роберт Холмс, работать над музыкой для игры?

Надеюсь! Мы это планируем.

- Первая и последняя части GK были сложнее, чем Gabriel Knight 2. Будет ли сложность вашей новой игры приближаться к GK1 и 3 или больше к GK2?

Хм. Наверное, где-то между GK2 и GK3.

- Будут ли в новой игре смешаны реальные события и вымысел? Будут ли включены настоящие исторические события, как в играх Gabriel Knight?

Первый сюжет нового сериала не исторический. Так получилось – мне было на что еще обратить внимание при написании сюжета. Это не значит, что я не буду использовать такой прием в новой серии, или, что я буду это делать только с GK. Да, будет смесь вымысла и реальности. Я думаю, важнее, чтобы люди соотносили игру с “Джейн Дженсен”, а не с “Gabriel Knight”.

- Давайте поговорим о вашей новой компании, Oberon Media. Будет ли она выпускать только ваши адвенчуры, или вы планируете трудоустроить других разработчиков для выпуска большего количества игр?

Я основала Oberon с тремя партнерами, и они делают еще кое-что, не только адвенчуры. Основная задача компании – расширение игровой аудитории

(т.е. ее интересует аудитория в целом, а не только юноши-подростки). Мои партнеры специализируются на онлайн-играх. Моя основная цель – рост аудитории любителей адвенчурных игр, и чтобы студия выпускала сильные серии, надеюсь, при партнерстве с The Adventure Company.

- Есть ли в Oberon люди, которые уже работали с вами над другими играми?

Да, ядром команды разработчиков новой игры являются люди, с которыми я работала и раньше, а также ребята, проработавшие долгое время в Sierra.

- Есть ли какая-нибудь применявшаяся в Sierra стратегия разработки программ, которую вы планируете внедрить в вашей компании?

Когда я пришла в Sierra, Кен Уильямс трепетно относился к тому, что Sierra – это игровая компания, выпускающая продукцию для всей семьи. Это именно то, что я хочу воссоздать. Под фразой “для всей семьи” я не подразумеваю детские сериалы. Это будут игры, которые заинтересуют и родителей, и детей.

Адвенчуры / Обо всем

- В последнее время резко увеличилось число любительских адвенчур. Многие поклонники решили продолжить свои любимые сериалы, работа над которыми коммерческими компаниями была прекращена (например, King's Quest, Space Quest, Indiana Jones и т.д.). Что вы думаете об этом? Как вы отнесетесь к тому, что фанаты сами сделают очередную серию Gabriel Knight? Вы будете польщены или почувствуете себя обманутой, как будто у вас что-то украли?

Как у писателя, у меня к этому особое отношение. Я бы никогда не стала использовать чей-либо сюжет или персонажей, мне кажется это глупым. Почему не сделать что-то похожее, но свое? Я понимаю, почему это огорчает людей, и надеюсь, что никто так не поступит с Gabriel Knight.

- Играли ли вы в какие-нибудь любительские адвенчуры? В фильме о работе над GK1 вы сказали, что первой адвенчурой, в которую вам довелось поиграть, была игра King's Quest IV, и что вам нравится сериал King's Quest. Видели ли вы неофициальный King's Quest IX (<http://www.kq9.org/>) и играли ли вы в римейк King's Quest 2 от Tierra Entertainment (<http://www.tierraentertainment.com/>)?

Нет, не играла.



- 3 года назад вы написали статью, которая сначала была опубликована на Adrenaline Vault, а позже и на Just Adventure, и называлась она "A love letter to Sierra" ("Любовное послание к Sierra"). Прочитать ее можно на http://www.justadventure.com/articles/Love_Letter/Jane_Jensen's_Love_Letter_to_Sierra.shtml. В ней вы описали, как фокус игровой индустрии сместился с традиционных игроков на более широкие слои населения. В интервью с Рэнди Слугански (Randy Sluganski) из Just Adventure (http://www.justadventure.com/Interviews/Jane_Jensen/Jane_Jensen_Interview_3.shtml) вы также сказали: "Я считаю, что аудитория для таких игр – это не традиционная аудитория любителей компьютерных игр. Как нам до них добраться? Понятия не имею. Быть может, это всего лишь вопрос времени, пока технологии не станут настолько доступными, что каждый сможет к ним прикоснуться". В интервью с Седриком Орвуаном (Cedric Orvoine), PR-менеджером Microids (Syberia), опубликованном в The Inventory 4, мы задали ему ваш вопрос, "Как нам до них добраться?". Вот что он нам ответил: "Я отчасти согласен с Джейн. Я тоже думаю, что аудитория адвенчур – это не традиционная игровая аудитория, и мы должны найти другие способы добраться до них. Издатели должны искать новые каналы для рекламы, например, библиотеки, CD/DVD магазины. Лучший способ доб-

раться до них – как можно шире развернуться в плане маркетинга и рекламы. Забудьте о покупке рекламных блоков в PC Gamer, CGW и других компьютерных журналах. Мы должны добраться до масс. Ролики перед фильмами, реклама в метро или автобусах, в основных газетах, хороший PR... Я считаю, что развитие партнерских отношений с компаниями, не занимающимися играми, также оказывает положительное влияние на игру". Считаете ли вы, что аудитория адвенчурных игр увеличилась за последние 3-4 года? Что вы можете сказать по поводу ответа Седрика на ваш вопрос? Быть может, вы сами нашли какой-то ответ?

Я не столь уверена, как Седрик, в том, что обычный издатель пойдет на покупку рекламы в разных журналах, станет рекламировать продукцию в магазинах, торгующих DVD и т.д. Их опыт лежит в игровой области, им трудно выйти за ее рамки. Oberon также старается решить эту проблему, и мы хотим попытаться достичь основной аудитории онлайн. Но такие вещи делаются не сразу. Наш новый сериал будет обычным продуктом в плане сбыта и рекламы. Как нам улучшить этот процесс – над этим будем думать.

- Находите ли вы время играть в новые адвенчуры? Если да, какие, на ваш взгляд, три лучшие адвенчуры появились с момента выхода Gabriel Knight 3?

Я действительно получила удовольствие от Syberia. Это была единственная хорошая игра впервые за много лет.

- В предыдущих интервью вы несколько раз упоминали Syberia. Эта игра имела успех как у критиков, так и в плане продаж, и новый вариант геймплея дал повод для многих споров среди игроков. Каково ваше мнение об этой игре, и что вы думаете о ее стиле повествования, не ставящем перед игроком особых препятствий?

Я не обратила внимания на этот аспект. На самом деле, мне она показалась несколько линейной (но я никогда не считала, что линейность – это плохое слово). Что меня поразило в Syberia, так это изумительная графика, то, как отлично работа художника сочеталась с сюжетом, а также простота и удобство интерфейса. Я считаю, что это игра для всех, но при этом она способна доставить удовольствие и опытному игроку. Чтобы достичь такого результата, надо изрядно потрудиться. В общем, получился изумительно гладкий и отполированный продукт.



- Сюжет, Графика, Музыка, Геймплей. Как бы вы разместили эти четыре критерия в порядке возрастания важности?

Хе-хе. Зависит от игры. Если в ней оригинальная и невероятная графика, она может быть чуточку слаба в других направлениях, и наоборот. Но если вы приставите пистолет к моей голове, я отвечу так: Сюжет, Графика, Геймплей, Музыка.

- FMV в последнее время довольно редко используется в адвенчурах, обычно разработчики предпочитают 3D. Некоторые утверждают, что это потому, что сделать качественную 3D графику дешевле, чем нанять команду профессиональных актеров. Другие говорят, что причина в том, что 3D окружение позволяет больший уровень интерактивности. Но когда играешь в игры вроде Gabriel Knight 2, остается только удивляться, почему другие компании не последуют этому примеру. Считаете ли вы, что когда-нибудь в будущем FMV вновь станет популярным?

Думаю, что настоящая причина в интерактивности, в меньшей степени – в моде. Не знаю, вернется ли FMV. Может быть, однажды, в виртуальном мире.

- Многие люди жалуются, что современным адвенчурам недостает некоей магии старых игр Sierra и LucasArts. Согласны ли вы с этим, и если да, в чем кроется, по вашему мнению, основная причина такого положения дел?

Да, я думаю, исчез некий шарм. Мне кажется, что у старых игр Sierra он был именно потому, что игры эти были нацелены на семейную аудиторию. Не думаю, что GK можно назвать “очаровательным”, в силу его жестокости. Но и King’s Quest, и Monkey Island, и еще несколько старых игр очаровательными безусловно были. Опять же, это зависит от того, кого брать в роли целевой аудитории. King’s Quest никогда не был рассчитан на “крутых пацанов”. Он был милым и сладким. Сегодня такое встретить почти невозможно, за исключением игр для маленьких детей, а это не одно и то же.

- Кто был вашим лучшим другом в Sierra? По кому из времен старой Sierra On-Line вы скучаете больше всего? Вы поддерживаете контакты с кем-либо из них?

Абсолютно все! Серьезно, люди из “старой” Sierra, с которым я говорила, считают так же. Может, мы недостаточно хорошо понимали это, были слишком заняты сиюминутными проблемами, но там была замечательная рабочая атмосфера. Я скучаю по всему этому и по людям, да, больше всего по ним!



- Старая Sierra против старого LucasArts. Какая компания, по-вашему, создавала лучшие адвенчуры? Было ли между ними какое-нибудь соревнование?

Что за вопрос. Не знаю. Я люблю Sierra, но я там работала. LucasArts всегда находился в отдалении. Думаю, что как женщина я люблю King’s Quest и Laura Bow больше, чем какую-либо из игр LucasArts. В Sierra было намного больше женщин-дизайнеров, так что, естественно, мы были лучше. :)

- Проявлял ли кто-нибудь когда-нибудь интерес к экранизации Gabriel Knight?

Да, много раз. Но ничего серьезного типа: “Я готов выложить на это два миллиона долларов”. К сожалению.

- Каковы темные и светлые стороны вашей работы?

Я люблю создавать игру, люблю наблюдать за сборкой игры в нечто цельное. Работа с актерами – не важно, просто озвучка или FMV – это вообще нечто особенное. Нелюбимая часть – долгие часы совещаний, контракты и политика, как и везде.

- Хотите еще что-нибудь добавить?

Спасибо за приглашение на интервью и за поддержку любителей адвенчурного жанра. Жанр продолжает жить во многом благодаря усилиям команд вроде Just Adventure и этого журнала.

- Большое спасибо, Джейн, за то, что нашли время ответить на наши вопросы. Это огромная честь для нас, что вы приняли наше приглашение и поделились своими знаниями с нашими читателями. Нам очень не хватало вас все эти годы, и мы все желаем вам удачи с вашей новой игрой. Надеемся, что вскоре вновь услышим о вас и ждем – не дождемся возможности наконец-то сыграть в новый Проект Джейн Дженсен.

- Dimitris Manos
(перевод Student)

Интервью с DTP



Вас просто бесит, когда, придя в магазин, вы видите, что полки завалены стрелялками? Вы чувствуете себя одиноким поклонником адвенчур? К счастью, по всему миру появляются издатели, которые пытаются исправить несправедливость и дать нам, искателям приключений, возможность пойти в магазин и найти там то, что нам нравится. Таковой является немецкая компания DTP, проделавшая за последние несколько лет замечательную работу, издавая и продвигая адвенчуры в массы. Если бы в мире было больше подобных компаний, ситуация с адвенчурами была бы не столь плачевна, как сейчас. Кристофер Кельнер (*Christopher Kellner*), PR-менеджер DTP, посетил нашу гостиную, чтобы поделиться планами на будущее. Подсядем же к нашему гостю...

О себе

- Расскажите немного о себе.

Мне 27. Я изучал историю и политические науки, затем стажировался в агентстве новостей Deutsche Presse Agentur (DPA), работал журналистом. С ноября 2003-го я PR-менеджер DTP.

- Играете в адвенчуры в свободное время? Если да, какие любимые?

Конечно, играю. Больше всего мне нравятся *The Longest Journey*, сериал *Broken Sword*, *Runaway* и *Grim Fandango*. Кроме того, я большой поклонник RPG – очень люблю *Morrowind*, *Planescape: Torment*, сериал *Fallout*, *Arcanum*, *Baldur's Gate I+II*, *Gothic I+II* и *Vampire: The Masquerade*. Очень жду выхода нашего нового проекта с легендарным Дэвидом Брэдли (*David W. Bradley* – известен в первую очередь как создатель *Wizardry* и *Cybermage*) под названием *Dungeon Lords*!

DTP

- Когда появилась DTP?

Компания существует с 1995 года. С 1999-го она специализируется на адвенчурах.

- Почему вы решили поддержать адвенчуры?

Потому что это здорово! И потому что нужен четкий профиль, чтобы успешно выступать на рынке.

- Назовите изданные вами игры.

The Longest Journey, *Sanitarium*, *Hollow Earth* и *Runaway*.

- Как много продано копий каждой из них?

От 10 000 до 50 000. *Runaway* даже больше.

- Вы довольны такими цифрами?

Полагаю, мы на верном пути.

- *Runaway* появилась в десятке лучших немецкого чарта уже в первые недели после выхода. Вы ожидали такой успех, когда подписывали контракт с *Pendulo*?

Да, но мы неплохо постарались ради этого: локализация, маркетинг, обширная рг-компания и постоянно растущее сообщество поклонников на <http://www.runaway-game.de>.

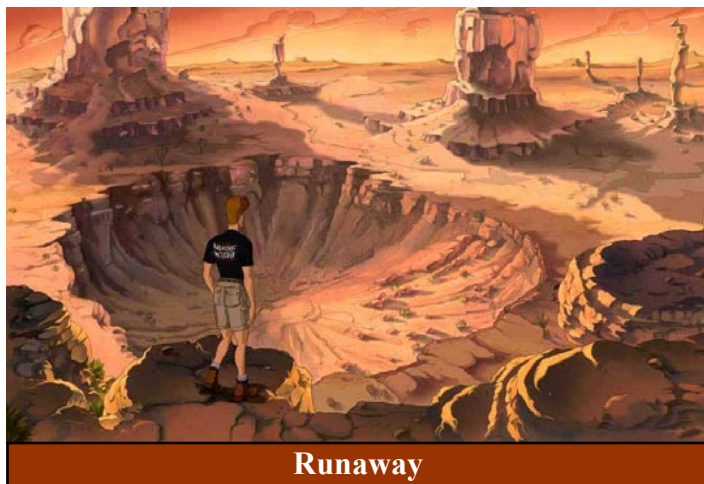
- Что, на ваш взгляд, так привлекло немецкую публику в *Runaway*?

Полагаю, именно то, на чём мы основывали рекламную кампанию: возвращение классической адвенчуры.

- Что, по мнению прессы и отзывам игроков, было лучшим, и что не очень удалось в *Runaway*?

Поклонникам понравился сюжет, персонажи и музыка. А вот некоторые головоломки они посчитали нелогичными. Например, парик в дамской сумочке и пакетик из-под кофе.

- Вы обычно ждёте, пока разработчики к вам обратятся, или внимательно следите за миром адвенчур в поисках интересных игр и сами связываетесь с авторами?



Runaway



Runaway

Безусловно, мы следим и за рынком, и за адвенчурным сообществом, чтобы быть в курсе всего нового и интересного. Также мы сотрудничаем с некоторыми командами, а иногда даже предлагаем им темы или направление. Мы открыты любым идеям. Разработчики и издатели! Если вы хотите доверить свой проект тем, кто лучше всех понимает игроков немецко-говорящей Европы, обращайтесь к нам!

- Что вы ищете в адвенчурах? Каким требованиям должна удовлетворять игра, чтобы вы решились её издать?

В адвенчуре важнее всего атмосфера. А это здорово зависит от локализации, поэтому мы тщательно отбираем самых лучших актёров. В целом, адвенчура должна быть на высоте во всех отношениях.

- Чем вы помогаете разработчикам, после того, как подписываете с ними контракт?

Делаем всё необходимое для рекламы и распространения продукта, так что разработчики могут вплотную заняться... разработкой! Моя роль, к примеру, состоит в том, чтобы общаться с прессой и выдавать по-настоящему хорошие новости об играх и наших проектах, пробуждая интерес у журналистов.

- В странах, говорящих по-немецки, игры обычно дублируют. Вы сами находите актёров для озвучания или же этим занимаются разработчики? Как именно подбираются актёры для озвучивания каждого из персонажей?



The Moment of Silence

Мы работаем со студией Toneworx. Они хорошо знают и отлично справляются с этой задачей. Для *Tony Tough* мы добыли лучших германских комедийных артистов. Это как если бы для адвенчуры в США вы пригласили Кевина Джеймса (Kevin James) или кого-то вроде него ;-)

- Ваше решение издавать адвенчуры приносит вам удовлетворение? Получаете ли вы доход с продаж игр этого жанра?

Пока мы весьма довольны, потому что это самый лучший жанр. Того и гляди разбогатеем.

- Каким образом вы рекламируете ваши игры? В каких СМИ помещаете рекламу?

Разумеется, наши основные партнёры – игровые журналы. Но мы также работаем с газетами и глянцевыми журналами в Германии, Австрии и Швейцарии, посвящая много времени, вкладывая силы и энергию в то, чтобы донести до публики наши продукты. Кроме того, общаемся с телеканалами и новостными агентствами. Мы в очень хороших отношениях с основными немецкими адвенчурными сайтами: <http://www.adventure-archiv.com>, <http://adventurecorner.adventureserver.de>, <http://adventure-treff.adventureserver.de>.

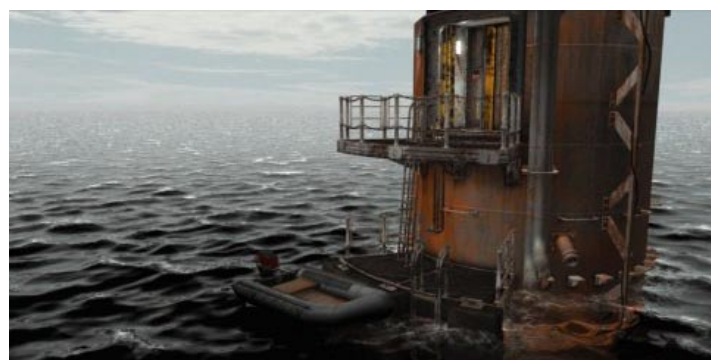
Будущее

- Какие игры вы собираетесь издать в ближайшее время? Назовите примерные даты.

- *Tony Tough and the Night of the Roasted Moths* (4 квартал 2003)
- *The Westerner* (1 квартал 2004)
- *Adventure* (пока без названия) (2 квартал 2004)
- *The Moment of Silence* (3 квартал 2004)
- *Runaway 2* (4 квартал 2004)

- Пожалуйста, пару слов о каждой из них.

Tony Tough – классическая point and click адвенчура с мультяшной графикой, полная иронии и чёрного юмора, с самым сообразительным (и самым ма-



The Moment of Silence



The Westerner



The Westerner

леньким) частным детективом Тони Крепышом в главной роли. *The Westerner* – продолжение игры *3 Skulls of the Toltecs*, кроме того, первая point and click адвенчура в 3D. Это забавное приключение на диком-диком западе. *The Moment of Silence* – игра о мрачном будущем, с великолепной графикой, её делает немецкая студия *House of Tales*, авторы довольно успешной *The Mystery of the Druids*. *Runaway 2* это... эээ... продолжение *Runaway*.

- Если разработчики захотят связаться с вами, чтобы показать игру, как это сделать, и что должно быть уже готово, чтобы имело смысл вас беспокоить?

Вот простой адрес: pr@dtp-ag.com. Всё, что нужно, это сюжет и несколько набросков или скриншотов. Мы ответим очень быстро.

- Вы планируете расширить свой рынок за счёт стран, не говорящих на немецком языке? Есть ли у вас планы издавать игры в других европейских странах?

У нас есть стратегические партнёры, вместе с которыми мы продвигаем проекты в другие страны.

- Быть может, у вас есть новая рекламная технология для игр, которую вы собираетесь применить в будущем?



Во-первых, совместно с ведущими адвенчурными сайтами Германии мы создали новый знак качества. Они тестируют наши игры и ставят на них нечто вроде печати “одобрено искателями приключений”. Этот знак ставится на коробку,

и покупатель сразу знает, что перед ним товар высокого качества. Во-вторых, то, что меня наняли на эту работу, показывает, что DTP как никогда серьёзно подходит к продвижению своих игр. Мы хотим больше и теснее работать с прессой, чем другие.

Ноябрь 2003

- Есть ещё какие-то задумки, которыми вы хотели бы поделиться прямо сейчас?

Оставайтесь на связи. Непременно появится что-нибудь интересное.

Об адвенчурах и не только

- Есть мнение, поддерживаемое многими игроками по всему миру, что издатели адвенчур должны сместить свой фокус с основной массы игроков на неигровую публику, рекламируя адвенчуры в неигровой прессе и продавая их в неигровых магазинах. Вы согласны с этим?

Мы уже работаем над тем, чтобы размещать рекламу наших игр в газетах, которые обычно не пишут о компьютерных играх. Возросший интерес к историям о компьютерных играх имеет свою светлую и тёмную стороны. Тёмная состоит в том, что многие издания интересуются этим постольку, поскольку существует клише, что игры разлагают молодежь, в исключительных обстоятельствах даже заставляя их убивать других людей. Наверное, вы слышали о стрельбе в школе в Эрфурте в 2002 году, когда погибло 17 человек. Светлая сторона в том, что даже самые старомодные издания начинают понимать, что компьютерные игры – это нечто такое, чему уже нельзя не придавать значения.

- Некоторое время назад шёл разговор о том, что point and click адвенчуры при смерти. Вопреки этому утверждению, за последнее время мы видим, что они становятся сильнее, чем были 4-5 лет назад, многие адвенчуры находятся в разработке. Что вы думаете по поводу point and click адвенчур?

Это давнее противостояние новых технологий и очень-очень доброго старого. В нынешнее время крикливой рекламы 3D, многие в игровом бизнесе начинают понимать, что некоторые старые технологии не так уж плохи. Игры вроде *Grim Fandango* великолепны, но многих игроков раздражает тамошнее управление, они скучают по point and click. Мы



The Westerner

думаем, что для адвенчуры нет лучшего пути, чем point and click. Мы хотим помочь его выживанию и считаем, что сообщество на нашей стороне.

- Вы также, в отличие от других издательских компаний, не пренебрегаете адвенчурами, используя 2D графику. Вы полагаете, что 2D адвенчуры ожидают светлое будущее?

Сложно сказать. Используются все возможности, чтобы делать 2D лучше и лучше. Для меня 2D графика всё ещё великолепна, но вопрос в том, чего хочет сообщество. Я вижу прекрасные возможности в комбинации point and click и 3D - как в *The Westerner* ;-). Однако, и игры вроде *Tony Tough* нужны людям.

- Недавно, впервые за долгое время, мы вновь увидели несколько FMV-игр. Каким вам представляется будущее этого направления, и решились ли бы вы издавать FMV-игру?

Почему нет? Например, *The Ripper* хорошая игра. Но чтобы сделать FMV-игру по-настоящему успешной, потребуются очень хорошие актёры. С международной известностью. А это здорово увеличивает стоимость проекта.

- Думаете ли вы, что геймплей в адвенчурах должен как-то измениться, чтобы сделать их более популярными?

Нет. То, что есть сейчас, достаточно хорошо. Я знаю, что многих игроков крайне раздражают не



The Moment of Silence



The Westerner

только экшн-элементы, но даже необходимость бегать и прыгать.

- Судя по вашей линейке адвенчур, вы больше любите вид от 3-го, чем от 1-го лица. Какой вид представляется вам наиболее удачным для представления сюжета и почему?

Я думаю, оба имеют свои "за" и "против". Мы будем издавать игры обоих типов.

- Для тех, кто живёт за пределами Германии, не так просто судить о том, что творится у вас в адвенчурном жанре, но, по правде говоря, в Германии немало отличных адвенчурных сайтов вроде <http://www.adventure-archiv.com> и <http://www.adventure-archiv.de>, издаётся много адвенчур (по сравнению с другими европейскими странами), есть компания-разработчик (House of Tales) и вы, основной издатель адвенчур. Жанр в Германии действительно успешно существует? Если да, то, как вы думаете, почему у вас дела обстоят с этим лучше, чем в остальной Европе? Немецко-говорящие страны – самый большой рынок в Европе. Это делает возможным делать высококачественные и дорогостоящие локализации.

- Быть может, хотите еще что-нибудь добавить? Мы всегда заинтересованы в разработчиках из США, которым нужен компетентный немецкий издатель. Кроме того, для нас важно и то, что американское сообщество может сказать по поводу наших игр...

- Спасибо, что заглянули в нашу гостиную, и всего наилучшего вам и вашей компании. Мы надеемся, что вы продолжите поддерживать наш любимый жанр, и мы вскоре увидим, что вы также издаёте игры и за пределами немецко-говорящих стран, потому что миру необходимо больше таких издателей, как вы.

Вам спасибо.

- Dimitris Manos
(перевод Lonesome)

URU

AGES BEYOND MYST.

‘Wow!’ – это слово из трех букв используется (согласно информации с <http://dictionary.com>) для выражения удивления, восхищения или удовольствия. Так будьте готовы использовать это слово, играя в URU, поскольку это уникальное произведение цифрового искусства. Основным источником удивления, восхищения и удовольствия будет графика. Суан в очередной раз удалось поднять на новую высоту планку графических стандартов игровой индустрии. Но и на этом они не остановились, поразив публику онлайн-частью URU.

Всвязи с довольно широкой концепцией URU, мы решили разбить этот обзор на две части. Первую часть вы найдете в этом номере журнала. В ней будет описан сюжет, графика и звуковое оформление игры. В следующем месяце, когда мы уже достаточно поиграем в онлайн-часть игры, мы поделимся с вами впечатлениями от геймплея. Геймплей мы оставляем на потом, потому что даже при одиночной игре видно, что многое создавалось с прицелом на игру по сети.

Оценивать сетевую и одиночную части игры мы будем отдельно, ведь сетевая версия требует дополнительной оплаты и является как бы самостоятельной игрой. Но давайте, наконец, перейдем к одному из самых обсуждаемых элементов серии Myst – к сюжету.

Сюжет: Сюжеты игр Myst всегда достаточно бурно обсуждались среди игроков. Для некоторых людей Myst никогда не отличался особым сюжетом. Для них вся игра заключалась в путешествии по мирам, взаимодействии с пустынным окружающим миром и решении головоломок ради перехода к следующим головоломкам. Сам сюжет как бы оставался за кадром и не играл большой роли.

Но истинные фанаты Myst утверждали, что в сериале на самом деле очень глубокий и сложный сюжет. И это не очередная байка, подобная тем, что скормливают игрокам другие игры. Здесь сюжет неуловимый и загадочный, который открывает новую вселенную. Скорее всего, URU вызовет очередную волну подобных споров на форумах. Сам Рэнд

Миллер (Rand Miller), создатель URU, заявляет, что именно сюжет всегда был ядром серии Myst, и они строили игру именно на этой концепции.

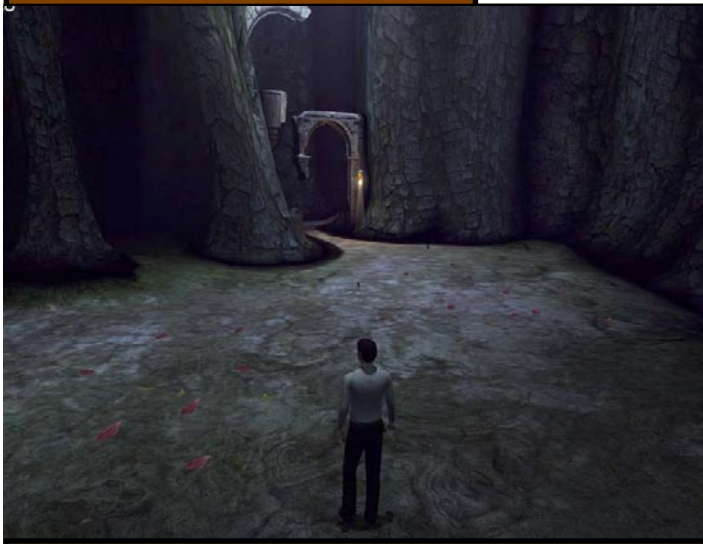
Сюжет опять будет находиться где-то за кадром, и если вы сами не захотите, то можете его и не заметить. Вполне может случиться и так, что вы полностью пройдете игру, так и не поняв, что же собственно происходило. С другой стороны, если вы разберетесь в сюжете, это позволит вам получить намного большее удовольствие от игры. Хорошо это или нет, зависит исключительно от того, ЧТО вы больше цените в играх – головоломки или сюжет.

Сюжет URU вращается вокруг древней цивилизации Д’ни (D’ni). Цивилизация Д’ни процветала в своей подземной империи, и их правители, коих на протяжении всех лет было 34, создали искусство связывать различные Эпохи через книги. Но пришло время, и цивилизация Д’ни, как и многие другие великие цивилизации, пришла в упадок.

В наше время, спустя много лет после исчезновения Д’ни, организация, называющая себя DRC (Совет Восстановления Д’ни), решила восстановить мир Д’ни в том виде, в каком он был века назад. Ииша, дочь Атруса и Катерины (герои предыдущих игр серии Myst), жила за 200 лет до этого, и также занималась восстановлением Д’ни. Но представление



Природа URU всегда найдет, чем вас удивить



Вы шли, а цветы все падали с неба...

Ииши о процессе восстановления отличалось от таковых у DRC. Поэтому она подготовила испытания для тех людей, которые будут посещать Эпохи. Вы должны понять, что двигало Иишей и пройти подготовленные ею испытания.

Графика: Можете помахать на прощанье ручкой Moggowind, потому что URU оставляет его далеко позади. Чтобы это осознать, это надо увидеть! Поверьте мне, то, что вы видите на скриншотах, не идет ни в какое сравнение с ощущениями от графики в игре. URU просто необходимо купить, хотя бы ради графики. Особенно когда вы перейдете в более поздние Эпохи, там вы будете чувствовать себя так, будто вас похитили инопланетяне и высадили в совершенно другом мире.

URU от предыдущих игр серии Myst коренным образом отличается именно графика. Впервые вы увидите игровой мир от третьего лица. По большей части камера будет следовать за вами сзади, но иногда она

будет двигаться вокруг игрока, для лучшего кинематографического эффекта, и даст вам возможность полюбоваться восхитительными панорамами, полными “жизни”. Природа и анимированные объекты заставят вас забыть о том, что вы в игре.

Вокруг игрока будет столько движения, что иногда вам будет казаться, что кто-нибудь вот-вот прыгнет с экрана монитора прямо к вам в комнату. Гарантирую, вы еще не видели столь динамичного окружения в адвенчурах. Приготовьтесь увидеть себя на вращающейся платформе, парящей среди гор и водопадов. Войдите в сады и заметьте, как темнеет небо и начинает идти дождь, пока вы прокладываете путь и ищите книги. Пройдите между желтыми хлопьями, падающими с неба, пока два солнца вращаются вокруг мира, в котором вы находитесь. Оглянитесь, посмотрите, как падают цветы позади вас, и поймите, что чувствовали императоры, входя в Рим! В игре так много эффектов, что их можно описывать бесконечно. Иногда вам будет казаться, что вы идете по ожившим страницам National Geographic.

Насчет основного персонажа игры — он(а) будет выглядеть так, как вы захотите. В начале игры вы создадите своего аватара, и вам будет из чего выбирать. Можно изменить пол персонажа, выбрать, какую он(а) будет носить рубашку, брюки, обувь и очки, какой будет цвет глаз и волос, какого типа должен быть нос, щеки и подбородок и т.д. Поэтому вам решать, будете вы управлять разряженным франтом или любителем поесть. Конечно же, то, как выглядит ваш персонаж, никак не отразится на процессе игры (пока вы не соберетесь устроить виртуальное свидание в URU).



Одно из нововведений — это прыжки



Прямо иллюстрация из National Geographic



Подходящее место для свиданий
в сетевой версии

Единственное, на что я могу пожаловаться на URU в части графики, так это отсутствие роликов. Большинство историй, найденных в книгах, могли бы быть представлены роликами. Это увеличило бы стоимость разработки игры, но и увеличило бы эмоциональную отдачу.

Звук: С этим у URU тоже все в порядке. Во-первых, игра использует систему EAX от Creative Labs, которая обеспечивает дополнительные пространственные эффекты. Помимо потрясающего эмбиента, вызывающего чувство одиночества (как раз то, что надо для такой игры), звуковые эффекты просто феноменальны.

Если игрок поворачивается, звуковое окружение изменяется. Пройдите по воде в пещере и послушайте эхо всплесков, отражающееся от пещерных стен. И не ходите по Эпохе садов утром, если живете не один, потому что тот/та, кто живет с вами, может

выйти из дома с зонтом, подумав, что идет дождь. Питер Гэбриел (Peter Gabriel) специально для игры предоставил свою песню, но на общем фоне она не слишком выделяется. Надеюсь, Суан за эту песню не переплатила.

Общая информация: Этот обзор написан по версии игры Collector's Edition. Игра поставляется в коробке, на передней стороне которой красуется Риэлто (Realto). В коробке находится диск с игрой, книжка с подсказками для первой части игры, руководство пользователя и дополнительный диск с фильмом о создании игры и саундтреком. В процессе игры не было обнаружено никаких багов. Немного раздражает время загрузки. Пройдет целая эпоха (шутка юмора), пока загрузится новая эпоха, а прыгать из одной в другую вам придется довольно часто. Хотя сюжет URU и связан с серией Myst, это не Myst 4. Сам Myst 4 в настоящее время находится в разработке. Приобретая URU, вы получаете шанс поиграть в сетевую версию игры, под названием URU Live. Примерно один месяц игры доступен бесплатно, а потом, если вас затянет игровой процесс, то придется платить абонентскую плату ежемесячно. Более подробно об URU Live мы расскажем во второй части обзора в следующем месяце.

Продолжение следует... Вот мы и подошли к завершению первой части обзора URU. В следующем номере мы расскажем вам о геймплее и об ощущениях от игры с друзьями по сети. Но мы уже можем вам сказать, что геймплей — это, наверное, единственное в URU, что требует серьезных улучшений, по крайней мере, так кажется при одиночной игре.

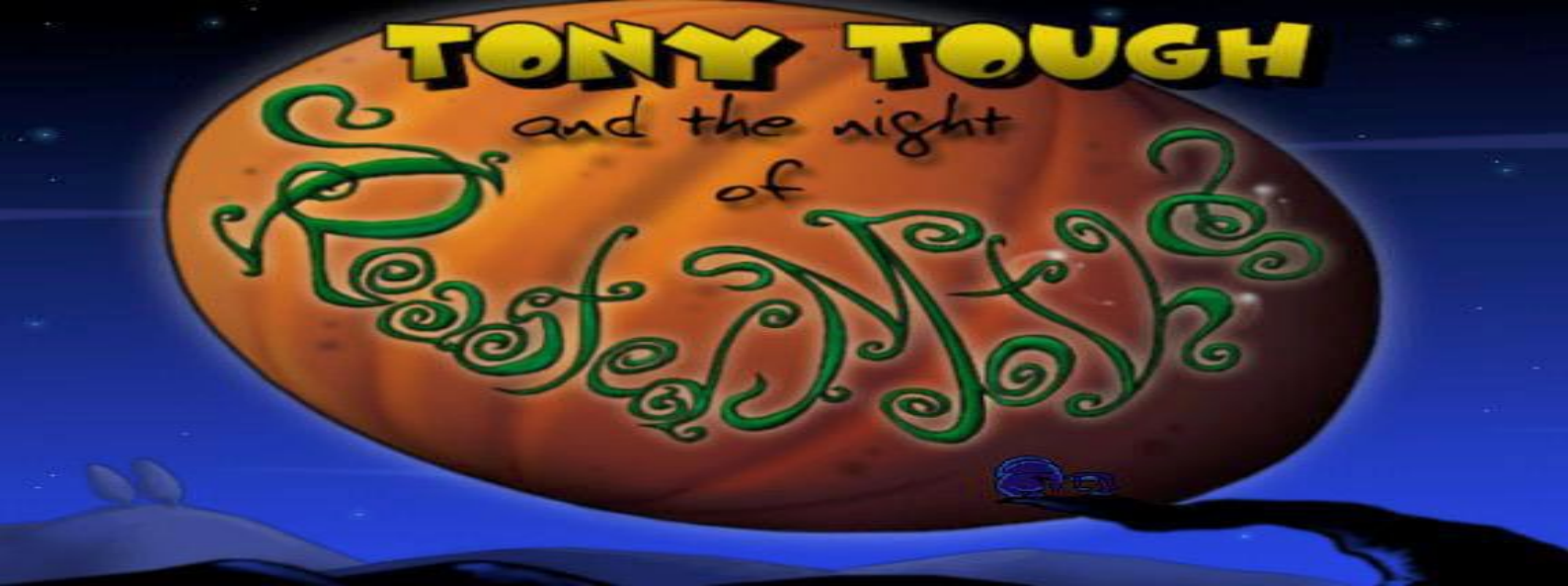
- Dimitris Manos
(перевод Student)



Завораживающий вид с балкона



Вращающееся солнце...
для равномерного загара по всему телу



Знаете что? Нам не хватает мультяшных адвенчур. Поймите меня верно: я люблю серьёзные истории ничуть не меньше автора следующего обзора, но иногда нужно просто сесть и отдаться безумной глупости. Но где, я вас спрашиваю, где я могу найти хоть немного старомодной point and click мультяшности? Не мучайтесь больше, дорогой читатель, то, что нужно, уже здесь – Tony Tough and the Night of Roasted Moths.

Недавно появившаяся на адвенчурной сцене Got Game Entertainment выглядит настроенной очень решительно в своём желании издавать качественные адвенчуры, а что их может остановить? Tony Tough их вторая игра, причем весьма неплохая. Можно заметить, что разработчики любят классику, в особенности классику LucasArts. Вся игра пропитана пиететом к LucasArts (взять хотя бы шутки о трёхголовых обезьянах и фиолетовых щупальцах) и построена, в основном, на элементах, которые сделали LucasArts столь популярной: интерфейс, сумасбродный юмор, эксцентричные персонажи и... пираты!

Сюжет: Город. Канун Дня Всех Святых. Уже десять лет частный сыщик Тони Крепыш преследует гнусного Джека О'Л., яйцеголового маньяка, крадущего



Еще один (трудный) день в офисе

конфеты у детей, пока они шалят и развлекаются праздничной ночью. Благодаря множеству свидетелей и обстоятельному расследованию, Тони приходит к выводу, что негодяй – пришелец с другой планеты, собирающий конфетки для какой-то своей гнусной цели, и он, несомненно, близок к истине, иначе бы злодей не похитил Пантагрюэля, его любимого тапира. Тони понимает, что нужно исследовать страшный Хэллоуин Парк, чтобы докопаться до правды и спасти своего друга, но сдюжит ли он?

Временами история слишком уж глупа, как будто они там очень стараются быть клоунами, но в целом получается забавно. Диалоги просто из кожи вон лезут, чтобы смешить каждой своей строчкой. Но на каждую уморительную шутку найдётся другая – неудачная. Что ж, наверное, у меня просто такое чувство юмора. Как бы там ни было, смех разбирает постоянно, даже если смеяться не над чем.

Геймплей: Взаимодействие с окружающим пространством происходит посредством круглого пуансона с четырьмя ключевыми глаголами, такими же, как в Curse of Monkey Island: Осмотреть, Использовать, Взять и Говорить. Позже появится пятый, но он не пригодится для решения головоломок. Правда, области на пуансоне, где мышкой подсвечивается нужное действие, расположены слишком близко друг к другу. Использовать, Взять и Говорить уместились на каких-нибудь пяти сантиметрах, так что мне частенько доводилось нажимать не туда. Конечно, это ерунда, так как в этой игре нельзя сделать неверный ход, однако ж это огорчительно, ведь на пуансоне столько пустого места.

Головоломки в основном покажутся хорошо знакомыми любителям адвенчур. Большинство из них довольно логичны и по-мультяшному обоснованны, во всяком случае на уровне “новичок”. На “сложном” уровне решить их без пива (или солюшена,



Крысы...

на крайний случай) почти невозможно. Не хочу портить вам удовольствие от самостоятельного разоблачения этих жемчужин, но вот лишь два слова, которые обязательно помогут вам : Замороженный Червяк. Всё, больше ничего не скажу!

Графика: Фоны и персонажи очень-очень здорово нарисованы вручную в мультяшном стиле, хорошо передающем атмосферу игры. Видеовставки в том же духе, но чуть худшего качества (видимо, за счёт сжатия файлов). Но это не беда.

Единственная значимая неприятность – персонажи по неизвестной причине частенько раскрашены немного иначе, чем фоны. С другим уровнем яркости, оттенками, как будто фоны и персонажи нарисованы в разных стилях. Не то, чтобы это сильно раздражало, но некоторые герои, в особенности Тони, кажутся немного нездешними.

Звук: У меня возникли небольшие осложнения с музыкой. Треки постоянно перескакивали и искажались. Я связался со службой техподдержки, но тамошние спецы так и не смогли мне помочь; очевидно, это очень редкая неполадка. Закончилось тем, что я вырубил музыку, когда она начала меня раздражать. Но, как я слышал, музыка там вполне



Венера de Tough

даже ничего и неплохо вписывается в идиотское настроение игры.

Озвучка хороша на протяжении всей игры, но некоторые голоса слишком стереотипны. К примеру, голос Тони чрезмерно гнусавый и высокий. Конечно, он вполне походит персонажу, но спустя пару часов хочется придушить мерзавца. Маленький негритёнок, голос которого похож на героя теле/радишоу 50х годов “Amos And Andy”, пират, непрерывно изрыгающий “Appr”, и противный дымящий как паровоз клоун – их образы слишком, больше чем нужно преувеличены. Я по-настоящему удивился, что Суами не заговорил как Апу из “Симпсонов”.

В двух словах: Ей не хватило чуть-чуть, чтобы стать классикой, но всё же Tony Tough – удивительная игра, которая обязательно порадует поклонников “старой школы”, да и новички её оценят тоже. Заманивая нас своим уважением к классическому формату и превосходной рекламой, Got Game выдала прекрасную игру, несомненно, способную подарить минуты радости. Между прочим, если кто-нибудь сумеет мне объяснить, при чём же тут Горящая Тыква, я буду очень признателен.

- Justin Peeples

(перевод Lonesome)

TONY TOUGH AND THE NIGHT OF ROASTED MOTHS

Информация об игре

Разработчик: ProGraph Research

Управление: point'n'click

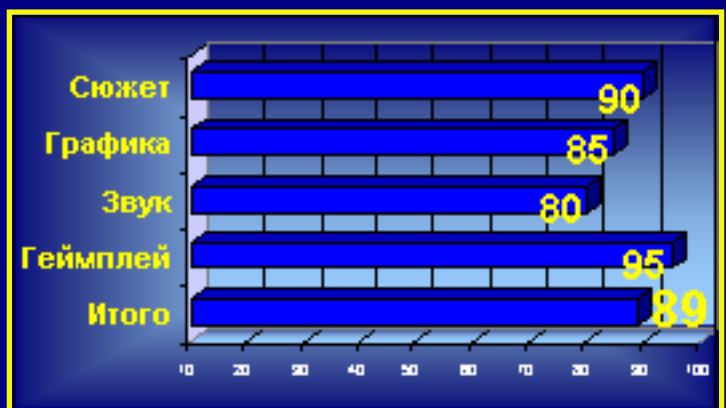
Вид: от 3-го лица

Сложность: средняя/невыносимая

Сайт: <http://www.gotgameentertainment.com>

Системные требования:

Win95/98/ME/2000/XP, Pentium 200Mhz,
32Mb RAM, 8X CD-ROM, DirectX 6.0,
150Mb на диске





Хотите знать, как можно загубить хорошую идею? Очень просто. Воплотите ее в игре, которая не будет работать. Будучи большим поклонником FMV и триллеров, я очень много ожидал от In Memoriam. Особенно радовали заявления о создании чего-то похожего на Blair Witch Project.

Но, к сожалению, техническая сторона игры испортила все удовольствие. Поскольку игра не работает так, как должна была работать, получается, что это товар, сделанный наполовину, а потому мы напишем по нему полуобзор. И так мы будем поступать со всеми играми, которые не были сделаны с должным вниманием и заботой о том, что получит покупатель за свои деньги.

Сюжет, несомненно, оригинален. Вы будете выступать в роли... себя. Некоторое время назад пропало двое людей, после чего некий серийный убийца прислал в агентство, где работал один из них, компакт-диск. На CD оказалось множество головоломок и подсказок, которые должны помочь выяснить, что же случилось с исчезнувшими людьми.

При игре активно используется Интернет, вам также будут посылать дополнительные улики по электронной почте. Кроме того, при решении головоло-

мок игра частенько будет отсылать вас в Интернет за дополнительными уликами.

С этого-то и начинаются проблемы. Когда вы минимизируете окно, чтобы запустить интернет-браузер, игра вылетает. Конечно же, это не первый обнаруженный мною в играх баг, поэтому я отправился на официальный сайт игры в надежде найти там патч, который бы все это исправил. Отлично, патч был. Я попытался его скачать и получил сообщение "Файл не найден". Большинство людей, купивших эту игру, столкнулось с такой же проблемой. Похоже, все шло гладко лишь у пользователей XP, но ведь на коробке в требованиях значится совместимость со всеми версиями Windows вплоть до Windows 95, так что это не оправдание!

Не могу выразить словами свое разочарование. Я просто наслаждался и загадками, и великолепной актерской работой до того, как игра начала зависать так, что играть стало практически невозможно. К сожалению, некоторые компании до сих пор не осознают важность этапа тестирования, и мы стараемся донести до них это, выставя всем неработающим играм 10 баллов из 100 возможных.

- Dimitris Manos
(перевод Student)

IN MEMORIAM

Информация об игре

Разработчик: Lexis Numerique

Категория: FMV/Интернет

Вид: от 1-го лица

Сложность: средняя

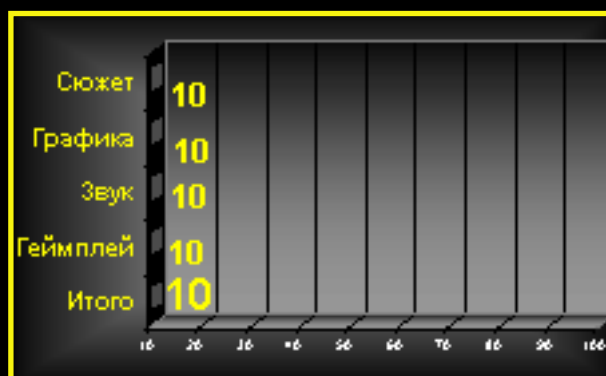
Сайт: <http://www.inmemoriam-thegame.com>

Системные требования:

WinXP, Pentium 333Mhz, 64Mb RAM,

8X CD-ROM, 32-битная видеокарта,

16-битовая звуковая карта, 700Mb на диске



The Inventory рад представить вам создателя легендарных игр про Larry, одного из самых веселых разработчиков в истории авантюрного жанра, Элла Лоу (Al Lowe). К несчастью для нас, он больше не занимается созданием игр, а все свободное время посвящает своему юмористическому сайту <http://www.allowe.com>. Эл также ежедневно рассылает по два анекдота подписчикам Cyberjoke 3000, а теперь еще и будет составлять подборку самых удачных анекдотов для *The Inventory*. Итак, добро пожаловать на шоу Элла Лоу!



Что будет, если дать Виагру адвокату? Он встанет как вкопанный!

Мужчина пришел проводить своего 85-летнего дедушку в дом для престарелых. “Ну как ты, дедушка?” - спросил он. “Лучше не бывает. Эти молодые медсестрички такие заботливые. Каждую ночь зачем-то приносят мне кружку горячего шоколада и таблетку Виагры, и я засыпаю как убитый.” Мужчина пошел искать главную медсестру, нашел и недоуменно спросил: “Что здесь происходит? Мой дедушка сказал мне, что вы ежедневно даете ему Виагру. Такого быть не может!” “О, да” - ответила медсестра. - “Каждую ночь, в 10 часов, мы даем ему кружку горячего шоколада и таблетку Виагры.” “Но зачем?! Человеку его возраста...!” “Кружка горячего шоколада, действует на него как снотворное, а Виагра не дает ему скатиться с койки!”

Однажды ночью, пожилой джентльмен пришел домой и обнаружил молодую красивую грабительницу. Он тихо достал свой пистолет, навел на нее и закричал: “Стоять!” Что она и сделала. Джентльмен начал набирать номер полиции, держа ее на мушке. “О, мистер, только не звоните в полицию! Если вы не станете сдавать меня им, я буду заниматься с вами любовью всю ночь” - взмолилась девушка, упав на колени. - “Я сделаю все, что вы хотите, только не звоните в полицию!” Старик задумался на секунду и повесил трубку. Затем они разделись и залезли в постель. Старик все пытался и пытался, но безрезультатно. Наконец он скатился с нее расстроенный и разочарованный. “Извините, милочка, но все это бесполезно” - вздохнул он. - “Похоже, мне все-таки придется позвонить в полицию!”

Девушка из Сиэтла была в таком подавленном состоянии, что решила покончить жизнь самоубийством, бросившись в залив Эллиот. Стоя на краю пристани, она смотрела на холодную воду и колебалась, рыдая. В это время мимо проходил симпатичный моряк, который заметил ее и, разгадав ее намерения, схватил за руку в нужный момент. “Не делайте этого, мисс. Вам есть из-за чего жить. Послушайте, утром я отплываю в Японию и, если вы согласитесь, то можете спрятаться на корабле. Я обещаю хорошо заботиться о вас и приносить

еду каждый день”. Он обнял ее и продолжил: “Я помогу вам обрести счастье, но и вы поможете мне обрести его. Договорились?” Она призадумалась на секунду и согласилась. Все равно терять ей было нечего. Этой же ночью, моряк провел ее на корабль и спрятал в спасательной шлюпке. С этого момента он исправно приносил ей еду и питье каждую ночь. И она расплачивалась с ним за его доброту единственным известным ей способом – предаваясь всю ночь страсти. Прошли две замечательные недели, но однажды капитан обнаружил девушку во время очередной проверки. “Что вы здесь делаете?” - возмутился он. “Ах, меня привел один из ваших матросов” - застенчиво объяснила она. - “Он меня бесплатно кормит и поит, и везет с собой в Японию... и еще он поимел меня.” “Уж это точно, мисс” - сказал капитан. “Это паром на Бремертон!”

Мужчина и женщина спорят, кто больше получает удовольствие от секса. “Конечно же, мужчины,” - сказал мужчина. - “Отчего же еще мы так часто хотим его?” “Это еще ничего не доказывает,” - возразила женщина. - “Представь, ты ковыряешь мизинцем в ухе, а потом вытаскиваешь его. Ну и кому после этого стало лучше: уху или пальцу?”

Однажды после занятий в морг пришел студент-проктолог, чтобы немного попрактиковаться перед экзаменами. Он нашел стол с лежащим лицом вниз телом, снял простыню и к своему удивлению увидел пробку в анусе трупа. Когда он вынул пробку, то к еще большему удивлению услышал музыку. “Снова в путь... не могу утерпеть, отправляюсь я снова в путь...” Когда он вернул пробку на место, музыка прекратилась. Озадаченный подобным явлением, студент позвонил своему экзаменатору. “Вам когда-нибудь встречалось такое?” - спросил он и вынул пробку. “Снова в путь... не могу утерпеть, отправляюсь я снова в путь...” “Конечно,” - с безразличием ответил экзаменатор. - “И что?” “Но это самое удивительное из всего, что я видел в своей жизни!” - воскликнул студент. “Вы что, шутите?” - спросил экзаменатор. - “Да каждая задница считает, что может петь в стиле кантри!”

- Al Lowe

(перевод Nick Reich)

Настало время обратиться к письмам наших читателей. Мы еще не успели ответить всем тем, кто писал нам в сентябре, но можете быть уверены, мы обязательно опубликуем ваши письма. Если вы написали нам, а мы не ответили, то перешлите нам его еще раз, потому что есть вероятность того, что пару-тройку писем мы могли пропустить. Ну а теперь перейдем непосредственно к письмам.

Во-первых, мне хотелось бы отметить, что The Inventory стал одним из самых интересных сайтов/электронных журналов в сообществе. Особенно бы хотелось отметить статьи “2D vs. 3D” и “Письмо The Adventure Company”, с ними нельзя не согласиться. Мне также нравится, что The Inventory уделяет внимание не столь известным адвенчурам, таким, как, например, Broken Saints.

Мне бы хотелось поговорить по поводу почты в октябрьском номере журнала, где вы приводили доводы в пользу того, что не собираетесь освещать экшн/адвенчуры. Вы написали, что “The Inventory останется журналом, посвященным лишь чистым адвенчурам”. Мне любопытно, каково ваше определение адвенчурного жанра, и какие игры ему соответствуют. В октябрьском номере журнала было опубликовано несколько статей, посвященных Quest for Glory (RPG/адвенчуре). И в то же время, в журнале не освещаются такие игры как Broken Sword 3 и The Longest Journey 2, которые (насколько известно), являются первыми в списке чистых адвенчур этого года.

Политика редакции The Inventory и Adventure Gamers уже неоднократно обсуждалась на адвенчурных форумах. Мне кажется, вы решили исключить адвенчуры-гибриды, потому что другие сайты и без того уделяют изрядное внимание таким играм. Мне очень интересно, что другие относят к адвенчурам-гибридам, но я не совсем понимаю, где находится эта черта по мнению The Inventory. Быть может, вы как-то это объясните? Ну и, конечно, спасибо за вашу работу. Похоже, адвенчуры возрождаются. Надеюсь, что благодаря нашим совместным усилиям, игровое сообщество это заметит.

С уважением, Марек Бронстринг (Marek Bronstring)

The Inventory: Здравствуйте, Марек! Спасибо, вам за теплые слова. Перед тем, как я начну рассказывать о политике редакции в отношении к адвенчурам, хочу кое-что прояснить. Мы никогда не говорили, что не будем освещать The Longest Journey 2. Мы освещали TLJ2 как могли. Мы уже давно подготовили и отправили вопросы Рагнару Торнквисту (Ragnar Tornquist), где спрашивали его об этой игре, и нам пообещали, что ответят на них, но этого так и не случилось. Тем не менее, мы продолжали освещать TLJ2, пока в один прекрасный день Funcom не заявила, что игра будет экшн/адвенчурой. Торнквист в своем онлайн-дневнике заявил, что его неправильно поняли. В то время я написал, что если TLJ2 станет экшн/адвенчурой, то мы не будем рассказывать о ней по той простой причине, что мы не рассказываем об экшн/адвенчурах. Это не означает, что мы не будем рассказывать о TLJ2 вообще, а означает лишь то, что мы не будем рассказывать о TLJ2, как только узнаем, что это будет экшн/адвенчура.

Увы, за последнее время не было никаких новостей об этой игре, поскольку, как вам, наверное, хорошо известно, Funcom не раскрывает никаких сведений об этом проекте. Что касается Broken Sword 3, то здесь причина кроется не столько в стиле геймплея, сколько в заявлении Сесилия (Cecil) о point and click адвенчурах. Тут дело в этике и честной игре, так что можете считать это знаком поддержки всех разработчиков, что готовят нам свои point and click адвенчуры, у которых сейчас большие проблемы с поиском издателей. Если бы Сесиль принес извинения за то заявление и признал, что в адвенчурах найдется место обоим интерфейсам, мы бы рассказали о Broken Sword 3. Но поскольку я уверен, что Revolution все равно, будут или нет рассказывать об ее игре в нашем журнале, я бы на принесение извинений не надеялся.

Что касается вопроса, что есть адвенчура, то вместо того, чтобы написать целую кучу умных слов, из которых составилось бы мудреное определение, которое можно было бы неверно понять и превратно истолковать, я приведу пару примеров. Итак, существуют а) чистые адвенчуры, в которых вообще нет экшн-элементов, б) адвенчуры, в которых есть некоторые экшн-элементы, в) экшн-игры, в которых есть некоторые адвенчурные элементы, г) чистые экшн-игры, в которых вообще нет адвенчурных элементов. К классу б) я бы отнес Indiana Jones and the Fate of Atlantis, Blade Runner, Full Throttle 1, URU, Quest for Glory и т.д. К классу в) я бы отнес King’s Quest 8, Silent Hill, Outcast, In Cold Blood и т.д. Важно, на что делается больший упор: на развитие сюжета, взаимодействие с персонажами, решение головоломок или на стрельбу, воровство, прыганье/стоянье/ходьбу в нужном направлении.

The Inventory будет освещать игры категорий а) и б). Об играх категорий в) и г) лучше поискать информацию в других местах. Такова наша политика. Спасибо за то, что нашли время написать нам.

Здравствуйте!

Во-первых, это, конечно же, прекрасный электронный журнал, я скачал уже все номера, и здорово, что вы даете ссылки на превью и ролики из игр, готовящихся к выходу. Что касается пиксель-хантинга, не знаю, известно ли это вам, но в игре Simon The Sorcerer 2 вы можете нажать F8 (или какую-то другую функциональную клавишу – увы, не помню точно), и все объекты, с которыми можно взаимодействовать, окажутся подсвеченными на некоторое время. Не знаю, была ли реализована подобная функция в каких-либо еще играх, но на мой взгляд это очень полезная штука, быть может, потому что я, как и вы, не люблю пиксель-хантинг.

С наилучшими пожеланиями, Иов (Yoav)

The Inventory: Здравствуйте, Иов. Спасибо за ваш комментарий к статье “Кампания “Нет пиксель хантингу”. Боюсь, мне не довелось поиграть в Simon The Sorcerer 2, но могу сказать, что из-за возможности подсветки объектов, а также из-за великолепной репутации этой игры в адвенчурном сообществе я все больше и больше хочу сделать это. Я не понимаю, почему разработчики редко добавляют в свои игры подобные вещи. Это было бы весьма приятным дополнением к интерфейсу игры.

Здравствуйте!

Меня зовут Сёнг Парк (это мужское имя), я из южной Кореи. Сперва мне бы хотелось вас поблагодарить за великолепную работу, сделанную вами, и поздравить вас с днем рождения. The Inventory оказался изюминкой этого года, по крайней мере для меня. Спасибо вам огромное. Я играл в игры разных жанров, а вот адвенчур среди них было немного. Но могу сказать, что адвенчуры действительно во главу угла ставят повествование, героев, эмоции и переживания. Именно от адвенчур я получаю наибольшее удовольствие. Мне не удалось поиграть во многие игры лишь потому, что в Корее их не издают. Так, например, у нас не издавали ни TLJ, ни Syberia – это скажет вам о многом. Но настоящего любителя адвенчур это не остановит! ;-)

Хочу высказать свои мысли по поводу видов от первого и третьего лица, или, скорее, стиля point and click с видом от третьего лица и 3D с дискретным перемещением и видом от первого лица. В некоторых адвенчурах, например, в недавних Law and Order и CSI, был использован вид от первого лица (1PV), в то время, как в большинстве адвенчур, особенно, в самых успешных, используется вид от третьего лица с point and click интерфейсом (ЗРРАР). Именно ЗРРАР лучшим образом подходит для адвенчур, и в статьях The Inventory весьма убедительно это доказывается. Но, на мой взгляд, у этого интерфейса есть как плюсы, так и минусы. Кроме того, мне кажется, что и у 1PV интерфейса есть помимо минусов свои плюсы. Вот что я думаю про ЗРРАР: таким играм нужен сильный главный герой. Чем лучше он будет проработан, тем больше выиграет сюжет. Наличие хорошего сюжета в адвенчуре обязательно, создание проработанного главного героя – жизненно необходимо. Или же нет? В новой адвенчуре, над которой работает Cyan Entertainment (пока известной как URU, но ведь нередки случаи, когда название игры ближе к выходу меняется), главный герой будет чем-то вроде аватара (возможно, как в The Sims). И такое не первый раз делают в адвенчурах. Вспомните, например, Mixed Up Fairy Tales, там вы также могли создавать главного героя. Да, наличие детально проработанного главного героя желательно, но чем хуже, если главным героем буду “я”?

Играя в ЗРРАР, я чувствую себя режиссером, снимающим фильм. Когда я не могу пройти в игре дальше, это для меня как будто бы актеры выучили свою роль, но забыли, что написано в сценарии. В подобной ситуации я ощущаю себя режиссером, разъясняющим актерам, что и как нужно делать. Мне приходится им напоминать разные мелочи, раскрывать черты характера их героев, атмосферу сюжета. Довольно часто в ЗРРАР большие усилия вкладываются в то, чтобы создать сильных персонажей. И это оправдывается, в конечном итоге получаются четкие картины и мысли, которые расцветивают сюжет и впечатления от игры.

Но есть в этой виртуозной работе и некоторая ловушка, изъян в практически совершенном драгоценном камне. Позвольте мне объяснить. Для того, чтобы хорошо играть в Quake, вы должны думать как безмозглый берсерк. Для того, чтобы хорошо играть в обычную ЗРРАР, вы должны думать как главный герой (герои). Это все здорово, но у меня с этим возникают некоторые проблемы. Перед тем, как начать играть в Indy4 FoA, я просмотрел все фильмы об Индиане Джонсе. У меня было свое видение Инди, как персонажа, и мне хотелось поступать в игре так, как, на мой взгляд, стал бы поступать сам Инди. И это

постоянно озадачивало меня, пока я, наконец, не сказал себе: “Постой, несмотря на то, что в этой игре ЧАСТО встречается возможность выбора, шевелить мускулами или серым веществом, говорить грубо или вежливо, мне не всегда дается возможность сделать так, как Я бы поступил”. Вот и еще раз мы возвращаемся к разговору о режиссере. Да, приходится признать, что эта штука из разряда эго. Но разве мы не представляем себя щелкающими кнутом, когда мы СТАНОВИМСЯ Инди?

Мне кажется, что у 1PV есть шанс, вот только требуется над этим стилем геймплея еще немало поработать. В ЗРРАР требуется уделять особое внимание проработке главного героя. Если вы хотите, чтобы в 1PV игрок ощущал себя непосредственным участником событий, требуется не менее тщательная работа. У меня возникли некоторые идеи по этому поводу. Мне кажется, что в 1PV главный герой непременно должен произносить свои реплики в диалогах. Хорошо было бы записать и мужской, и женский голоса (а если записать диалоги еще и в разных стилях, например, крутой парень/джентльмен, мягкий голос/нахальное поведение, то было бы еще лучше), а также иметь возможность изменять высоту и приглушенность голоса, то тогда бы у вас сложилось ощущение, что “я разговариваю с тем парнем”, а не “я пытаюсь найти правильную последовательность реплик, чтобы продвинуться дальше”. Наличие специальных умений (что-то подобное можно было наблюдать в Law and Order), а также предметов, которые можно использовать, а можно и нет, также увеличило бы персонализацию главного героя. Так, например, в Azrael’s Tear вы можете получить лазер, но можете закончить игру и без него. Я бы привнес возможность выбора и некую зависимость от личных качеств персонажа в игру. Системе диалогов необходимо разнообразие! Мне очень нравится система диалогов в Sam and Max (там вы выбираете не предложение, а что и как сказать). Это великолепно бы работало и в 1PV.

У адвенчур светлое будущее, и одними из основополагающих факторов для их развития являются креативность и разнообразие. Но, боюсь, когда выйдет еще несколько ЗРРАР, в игровом журнале напишут “Уже пробовали. Адвенчуры не меняются. Нельзя обучить старую собаку новым трюкам”. Я не разделяю эту точку зрения, но такого рода высказывания чрезвычайно любят писать во всяческих статьях на тему “адвенчуры мертвы”. Иногда подобное встречается и в некоторых статьях, “касающихся адвенчур”. Быть может, здесь есть некоторое недопонимание, ведь кое-кто адвенчурой считает и Tomb Raider (как я не люблю, когда в магазинах на просьбу дать мне посмотреть какую-нибудь адвенчуру, протягивают что-нибудь типа Lord of the Rings) :-)

Какое длинное получилось письмо. Ответ можете писать не такой пространный. ;-) На день рождения я пошлю вам открытку и небольшой подарок, так что ждите. Удачи вам, и, надеюсь, вас еще ждет много прекрасных дней.

P.S. Прошу прощения за столь длинное письмо.

P.P.S. Надеюсь, Суан положительно отнесется к идее переключения между камерами. Это практикуется во многих играх, особенно в леталках (для наилучшего обзора ландшафта). Ох, где же мой бинокль!

The Inventory: Здравствуйте, Сёнг. Во-первых, спасибо большое за открытку и подарок (Сёнг прислал нам Azrael’s Tear, мне до сего момента не довелось поиграть в нее, и я просто горю от нетерпения посмотреть, что же это такое, но, к сожалению, это придется отложить до завершения работы над этим номером). Спасибо вам огромное! Что касается письма, то оно и впрямь не маленькое, так что мне не удастся ответить на каждое ваше высказывание. Но могу сказать, мне было очень интересно узнать вашу точку зрения.

Мне бы лишь хотелось прокомментировать то место, где вы говорите, что The Inventory убедительно доказывает, что вид от третьего лица наиболее подходит для адвенчур. Мы ни в коем случае не против игр с видом от первого лица, и ни в коем случае не считаем, что вид от третьего лица лучше только потому, что это вид от третьего лица. Однако лично я критически настроен к тем устаревшим движкам, на основе которых все еще издаются игры с видом от первого лица. Я говорю о тех адвенчурах, где вас “телепортируют” из одной точки игрового мира в другую, не показав вам даже какого-либо мультика, по которому можно было бы отследить направление перемещения. Иногда это просто дезориентирует игроков. Насчет адвенчур можете не беспокоиться. Грядет весьма благоприятный год для игр этого жанра (читайте Гидру в нашем следующем номере).

Что касается Суан, похоже, они услышали ваши пожелания, и теперь в URU вы можете переключаться между камерами нажатием одной кнопки. Огромное спасибо за подарок и письмо! Надеюсь, следующие номера журнала вас не разочаруют.

Привет всем создателям The Inventory, а особенно Димитрису (кстати, мы с ним тезки). Я новый поклонник вашего журнала (начал читать с 8-го номера), живу в Греции, и являюсь большим фанатом адвенчур. Долго думал, писать мне на греческом или на английском. Впрочем, это не важно. Я, в общем-то, ничего особенного не хотел сказать, просто решил поблагодарить за вашу работу. Ну а теперь парочка моих мыслей. Самое главное в The Inventory – это то, что адвенчуры стали вновь появляться в печатных СМИ. Когда я впервые читал 8 номер журнала, мне хотелось предложить вам создать сайт, где мы могли бы читать ваши обзоры и другие статьи, но теперь мне кажется, что это разрушило бы магию журнала. Тут один из читателей предлагал вам печатать прохождения. Мне кажется, что это, скорее всего, не нужно, потому что прохождений в Интернете полно. А вот что было бы неплохо – так это создать раздел, посвященный старым играм, где каждый мог бы поделиться своими впечатлениями о любимой игре. Ну, по крайней мере, я был бы не прочь.

Теперь пару слов об играх. Мне больше всего понравилась The Last Express. Она не лишена недостатков (отвратительная система сохранения, игра слишком коротка, отсутствие субтитров при включенном голосе, три аркадные вставки, правда очень-очень простые), но сюжет в ней великолепен, да и загадки не подкачали. Я знаю, что она продавалась не очень успешно (если честно, то совсем плохо продавалась), но если кто-то в нее не играл – настоятельно рекомендую попробовать. Если вы решите не печатать мое письмо, то пожалуйста напишите хотя бы краткий обзор. А еще мне понравились такие игры как Grim Fandango (Да здравствует Революция!), Syberia, Black Dahlia и Discworld Noir. Я переиграл множество адвенчур, но эти 5 – самые любимые. Что вы о них думаете?

Я ничего не нашел про эти игры ни в одном журнале (хотя, надо признать, я лишь пробежался по номерам 1-7). С другой стороны, много писалось про Gabriel Knight, и я хочу тоже сказать пару слов об этой игре. Я играл только в The Beast Within. Мне очень понравился сюжет, а вот головоломки разочаровали (только не шлите мне вирусы в отместку). Более того, мне не понравились оба главных героя (в особенности этот типично-американский парень Гэбриел). Что касается The Longest Journey, то эта игра меня действительно впечатлила, и до 11 главы я считал ее лучшей игрой после Zelda (ну, если не считать занудные диалоги и несколько неудачных загадок), а вот конец (после того, как главные герои покидают Землю) оказался гораздо хуже, чем я ожидал.

Мое резюме: эта игра – сломанный драгоценный камень. Я считаю, что каждый должен поиграть в нее, но не могу назвать ее своей любимой игрой. Вот и все. Прошу прощения за ошибки в тексте – я редко пишу на английском и нахожу его немного трудным. Димитрис, загляни, пожалуйста, на мой сайт, посвященный Discworld Noir (<http://dias.aueb.gr/~p3020118/>) и выскажи свое мнение.

Искренне ваш, Димитрис Цонис (Dimitris Tsonis)

The Inventory: Здравствуйте, Димитрис. Хорошее у вас имя. :-p Я уже послал вам три самых последних вируса, которые смог найти в Интернете, и еще по парочке почтовых червей и троянцев, дабы наказать вас за то, что вы написали про The Beast Within. Если быть честным, я был без ума от каждой сцены этой игры, так что, судя по всему, мы с вами очень разные люди, и у нас, вероятно, очень разные мнения. То же самое касается и The Longest Journey. На мой взгляд - это одна из лучших игр, когда либо появлявшихся на свет.

Что касается The Last Express, к сожалению, я в нее не играл. Но, как я уже писал о Simon the Sorcerer 2 в ответ на другое письмо, эта игра имеет хорошую славу в адвенчурном мире, и многие говорят, что она была в свое время новаторской. К сожалению, я не видел ее в магазинах, поэтому у меня не было возможности купить ее. Мы, конечно, поищем ее, и если найдем, то, возможно, напишем обзор. Ну и, наконец, как вы уже сами догадались, мы не стали делать из The Inventory сайт, потому что хотели, чтобы все это выглядело как журнал. Адвенчурных сайтов и так сейчас немало, так что не думаю, что появление еще одного внесло бы какой-то значительный вклад в развитие жанра. Спасибо за то, что стали еще одним нашим читателем. Надеемся, вам понравятся и следующие номера нашего журнала.

Гидра

Гидра - ужасный монстр из греческой мифологии, обладающий несколькими головами. Если одну из них отрубить - на ее месте вырастут две новые. Гидра воплощает в себе авантюрный жанр, который, несмотря на самые кровавые схватки, просто не может погибнуть.



Этот раздел посвящен мнениям разных людей о текущем состоянии жанра. В прошлом месяце мы писали письмо The Adventure Company. Тема этого номера -

Синдром “Prince of Persia”

В последнее время все чаще стали появляться авантюры, такие как URU и Cypher, в которых реализован новый стиль геймплея. Он позволяет игрокам погрузиться в огромный 3D мир, где нужно быть более осторожным, чтобы, например, не упасть с лестницы, искать рычажки, за которые можно потянуть, или кнопки, которые можно нажать, чтобы открыть дверь, ведущую в другой 3D мир, к другим рычажкам и кнопкам.

Этот стиль геймплея уже много лет выпускается под маркой экшн/авантюры. Уберите из Prince of Persia 3D, Indiana Jones and the Infernal Machine, Silent Hill и Tomb Raider элементы экшена, и вы увидите, что они выдержаны в таком же игровом стиле. Конечно, это не значит, что URU или Cypher являются экшен/авантюрами, поскольку в них нет чистого экшена. Однако их игровой стиль имеет свои недостатки, тем более, если считать эти игры авантюрами.

Один из главных недостатков данного стиля - надоедливые сцены смерти. Играя в URU и Cypher, меня частенько посещало чувство, будто я вернулся на 20 лет назад во времена ранней Sierra, когда смерть в играх подстерегала тебя каждые 10 минут. Либо оттого, что ты случайно сорвался со скалы, либо оттого, что ты дотронулся до ядовитого куста. В этом нет ничего заставляющего, одно лишь разочарование.

Другой главный недостаток – то, что повествование (сюжет) уходит на второй план. Беготня в течение 2 минут в поисках рычажка, который позволяет побегать еще 4 - 5 минут ради другого рычажка, не очень-то помогает создать сильную сюжетную линию. Конечно, восхитительная графика URU может заставить игроков побродить по миру просто ради наслаждения ею, но и художественный вау-фактор не сможет удержать игрока надолго.

Очень жаль, что производители авантюр заимствуют и копируют стили игры и интерфейсы других жанров вместо того, чтобы быть оригинальными и приносить что-то свое. Авантюры были ведущим жанром в 80-х и в начале 90-х благодаря компаниям того времени, которые стремились к оригинальности и совершенству.

Технология создания шедевров заключена не в этом. Каждый инструмент должен быть использован по назначению. Молоток – хороший инструмент, но он абсолютно бесполезен при рубке дерева. Конечно, используйте последние достижения в 3D графике и все возможности 3D мира, но сделайте игру классическим шедевром, а не помесью Prince of Persia и Sokoban 2003. Если вы хотите узнать, как можно создать великолепную авантюру в 3D, то взгляните на игру Джейн Дженсен (Jane Jensen) Gabriel Knight 3.

- **Dimitris Manos**
(перевод Nick Reich)

Эпилог

Вот и подошел к концу этот номер, который вам, наверняка, захотелось распечатать на цветном принтере, скрепить и поставить на полку (мне кажется, что любой журнал, в котором есть интервью с Джейн Дженсен, этого достоин). Прошел целый год. Мы надеемся, что вы получили огромное удовольствие и готовы к новым нашим свершениям, ибо они грядут. Что-то Гидра больно разворчалась в последнее время, в следующем номере она будет чуть более оптимистична, подводя итоги уходящего 2003 года, наверное, самого лучшего года для адвенчур за последнее время.

В следующем номере основной темой будет адвенчура-ужастик Black Mirror, рассказ о которой станет обзором месяца. Мы расскажем, сможет ли она удачно заполнить ту пустоту, что возникла после того, как было объявлено о прекращении работ над Gabriel Knight.

Кроме этого, в номере будет обзор Law and Order II, продолжения известной адвенчуры, созданной по мотивам телесериала, вторая часть обзора URU и, возможно, обзор Grim Fandango, поскольку многие наши читатели страстно желали бы его видеть на наших страницах (Карла, ты читаешь это?). Как обычно, в разделе Гостиная вас будет ожидать парочка интервью с нашими гостями. Ну и чего-нибудь мы припасем для вас к праздникам.

Разработчики всех стран, присоединяйтесь! Мы начинаем работу над новой адвенчурой, которая будет игрой экстра-класса, поверьте мне! Так что высылайте нам свои резюме!

Кроме того, мы подумываем о том, чтобы завести колонку фэн-фикшена. Так что если у вас есть какой-нибудь рассказ, написанный по мотивам адвенчуры, и вы хотите, чтобы он попал на страницы нашего журнала, пришлите его нам. Если литературный уровень будет соответствовать нашим стандартам, мы обязательно опубликуем ваше произведение.

Год номер два, мы идем. *“Определенно, тщеславие – мой самый любимый из грехов”.*

Главный редактор

Dimitris Manos

The Inventory