

The Inventory

Журнал только об играх

Обзор месяца

THE BLACK MIRROR



Обзор
Law & Order II

Нас посетил Эл Лоу !!!

Интервью, обзор Larry 7
история про Larry 4

Превью:
Midnight Nowhere
& Shadowplay



Интервью
Jack The Ripper

The Inventory

Редактор: Dimitris Manos
Авторы: Dimitris Manos
Justin Peeples
Al Lowe
Хостинг: www.justadventure.com
Обложка: The Black Mirror

Русская версия:

Ответственный редактор: Alex ASP
Переводчики: Alex ASP
Lonesome
Student
Blind Archer
Alexey Balakin
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

Shadowplay 2
Midnight Nowhere 5



Слухи 6

Гостиная 8

Эл Лоу 8
Филипп Годе 15



Обзоры 19

Обзор месяца:
The Black Mirror 19
Law & Order 2 24
Agon 2 28
Leisure Suit Larry 7 29



На досуге 31

Leisure Suit Larry 4 31
Шоу Эла Лоу 33
Почта 34
Затерянный ветер 36



Гидра 41

Эпилог 43

Особые благодарности:

*Al Lowe, Philippe Gaudè,
Tara Reed, Felix Drott*

Пролог

Вновь приветствую вас, дорогие поклонники адвенчур! Вот уже практически закончился этот календарный год. Настало время задуматься, что же за этот году случилось хорошего и не очень. Увы, не могу сказать, что в 2003-м мне довелось увидеть игру, которую смог бы без натяжки назвать классикой, но я с огромным оптимизмом смотрю на год грядущий.

В этом последнем номере уходящего 2003 года мы рады представить вам пространное интервью с легендарным “отцом” Ларри Лаффера Элом Лоу (Al Lowe), первое с момента объявления о начале работ над новой Larry-подобной игрой. Почему Larry-подобной? Потому что игру, в работе над которой Эл Лоу не будет принимать участие, нельзя будет назвать игрой про Ларри. Может получиться плохая игра, а может и хорошая – этого мы угадать не сможем, но одно мы знаем точно – она не будет продолжением сериала.

Интервью велось при помощи Интернет-телефонии с использованием программы Skype (<http://www.skype.com>). Мы попытаемся и в будущем проводить интервью именно таким способом, поскольку беседа по телефону дает выход на новый уровень общения. У нас появляется реальный шанс засыпать собеседника вопросами и попытаться выжать из него эксклюзивную информацию! Эл оказался именно таким, каким мы его себе и представляли. Это человек с хорошим чувством юмора, да и вообще с ним приятно поговорить. Нам показалось, что он готов к возвращению в игровой бизнес больше, чем когда бы то ни было! И если вы, издатели, читаете этот журнал – обратите внимание на этого парня, потому что он – золотая жила, а не разработчик, он создал Leisure Suit Larry, один из самых популярных адвенчурных сериалов, разошедшийся многомиллионными тиражами по всему миру. В качестве дополнения к этому интервью, Джастин написал обзор Larry 7.

Филипп Годе (Philippe Gaudé), продюсер готовящейся к выходу игры Jack the Ripper, созданной по мотивам истории об известном злодее, также посетил нас, чтобы рассказать о своей новой адвенчуре с видом от первого лица.

После нашей гостиной вы найдете обзоры двух очень хороших адвенчур, которые, правда, могли бы оказаться и чуток получше. А вот со второй частью обзора URU придется немного обождать: по техническим причинам нам пока не удалось поиграть в нее онлайн.

В разделе превью вас ожидает парочка триллеров. Ингвил Рунд (Yngvil Runde) вернулась к нам со своими размышлениями о демоверсии Midnight Nowhere (Черный Оазис), а Карла Меллони (Carla Melloni) поделилась первыми впечатлениями от проекта Shadowplay, имеющего шанс оказаться культовой мистической адвенчурой, на создателей которой оказали влияние сериал Gabriel Knight, а также фильмы Дэвида Линча (David Lynch) и Дэррена Аронофски (Darren Aronofsky).

Наш раздел “На досуге” заметно расширился. С этого месяца мы будем печатать фэн-фикшн – истории, написанные по мотивам адвенчур. Сегодня мы опубликуем первые три главы из повести Угарте “Затерянный ветер” (“Lost Wind” by Ugarte), написанной по мотивам сериала Quest for Glory. Гидра будет нынче подводить итоги уходящего года и строить планы на год грядущий. Ну а сейчас мы перейдем прямоком к обзору многообещающей игры Феликса Дротта (Felix Drott) Shadowplay.

Главный редактор

Dimitris Manos



“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?” Так сказала нашему журналу в прошлом месяце Джейн Дженсен (Jane Jensen), отвечая на вопрос, как она отнесется к тому факту, если кто-нибудь сделает неофициальную игру сериала Gabriel Knight. Феликс Дротт (Felix Drott), разработчик Shadowplay, последовал этому совету задолго до того, как его высказала Джейн. В нашем журнале мы всегда старались уделять особое внимание гигантскому труду, проделываемому независимыми разработчиками. Первое превью в этом номере – Shadowplay, еще один многообещающий проект, подаренный нам одним из разработчиков, использующих AGS (Adventure Game Studio).

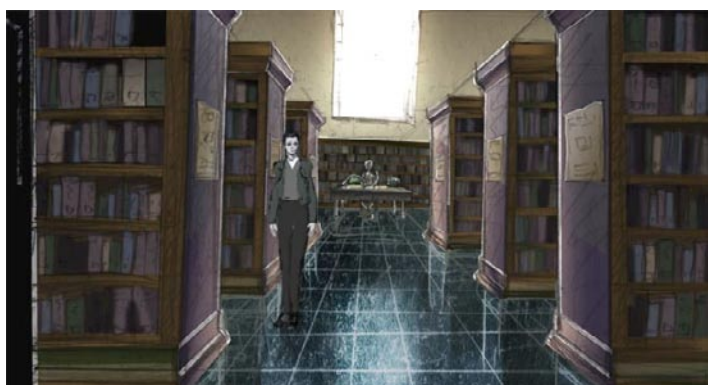
Хранитель фильмофонда Дайна Берроуз (Dinah Burroughs) наткнулась на странный, но чарующий немой фильм Конрада Грея (Conrad Gray) (эти имена вам ничего не напоминают?), забытого режиссера 30х-40х годов. По мере того, как Дайна узнает все больше и больше подробностей о фильме Грея, то, что начиналось как работа, становится кошмаром.

Таков сюжет Shadowplay, многообещающей двухмерной адвенчуры с point and click интерфейсом, видом от третьего лица и таинственным сюжетом в лучших традициях Gabriel Knight, в котором смешиваются факты и вымысел. Вы выступаете в роли Дайны Берроуз, хранительницы фильмофонда, нашедшей фильм давно забытого режиссера, обладавший каким-то гипнотическим эффектом. С помощью Лукаса, киномеханика и единственного работника Carbon Arc, Дайна начинает свои поиски, изучая рецензии и интервью, пытаясь найти ко-

пии других фильмов Грея. Но карьера режиссера оказывается весьма незаурядной, как и его жизнь: его ранние немецкие фильмы были запрещены цензурой из-за своей безумности; было множество слухов о сотрудничестве с Орсоном Уэллсом (Orson Welles); обвинения в симпатиях к нацистам, затем к коммунистам. И, наконец, его преждевременная смерть в 47-м. Настоящее путешествие начинается, когда Дайна решает найти трех людей, пришедших на похороны Грея: постаревшую кинозвезду, слепого кинооператора и сценариста... В Shadowplay будет 15 хорошо проработанных персонажей, с которыми можно будет побеседовать и подружиться, заподозрить и обвинить, а также более 30 локаций современного Лос-Анджелеса, который оказывается настолько же странным и магическим, как любая фэнтезийная или фантастическая вселенная.

В игре будут расследования, исследования и интервью, хождение по заброшенным особнякам Сансет Бульвар, похожие на склепы подвалы студий, пыльные архивы газет и полуразвалившийся отель “Голливуд”. По словам разработчиков, головоломки строго привязаны к сюжету: вам надо будет исследовать ролики фильмов Грея на монтажном столе и проанализировать их с помощью компьютера, получить доступ к личным записям режиссера в тайном отделении библиотеки, отследить нескольких еще живых сотрудников, раскрыть два страшных секрета, одному из которых пятьдесят лет, а истоки второго теряются в веках.

В отличие от Sins of the Fathers, с его путешествиями в Германию и Африку, действие Shadowplay будет разворачиваться только в Южной Калифорнии. В Shadowplay десять частей, каждая из которых занимает день игрового времени. По словам Феликса Дротта, идеолога игры, прохождение каждой части займет один-два часа – конечно, если вы не застрянете. Большую часть игры вы проведете в диалогах и чтении книг. (Надо сказать, по мнению автора этого превью, Дротт похож на истинного приверженца литературы). Каждый день откроет для вас новых персонажей и приведет в новые локации. И хотя некоторые головоломки могут быть решены раньше, чем нужно по сюжету, каждый день – это самостоятельная часть со своими задачами и событиями, которые приведут к захватывающей развязке.



Дайна что-то исследует в библиотеке



Тристан показывает Дине “волшебную картинку”



Дротт высказал очень интересную мысль по поводу головоломок в адвенчурах: *“Недавно, переигрывая в The Longest Journey, я понял, что мне никогда не нравились головоломки в адвенчурных играх. Я люблю жанр из-за сюжета, персонажей и исследований, и по большей части головоломки просто мешают этому. Я понял, что лучший дизайн игры – это когда жанр, окружение и сюжет сами по себе созданы для интересного взаимодействия. В Police Quest совсем нет головоломок, вы просто правильно выполняете полицейские процедуры, в Quest for Glory вы делаете то, что хотите, в соответствии с классом персонажа. Вот причина того, что детективные истории так популярны среди любителей адвенчур: вызов интеллекту, сбор улик, допросы подозреваемых являются неотъемлемой частью сюжета. Le Serpent Rouge из Gabriel Knight 3, возможно, лучшая головоломка всех времен, потому что она непосредственно привязана к сюжету поиска сокровищ в лучших традициях рассказа “Золотой жук” Эдгара Аллана По (“The Gold Bug” by Edgar Allan Poe). Эти соображения отразились и в стиле Shadowplay. Я безо всяких колебаний отбросил мешающие головоломки, в которых вам надо починить проектор перед просмотром фильма или найти библиотечную карточку под кроватью. Это бы лишь увеличило время игры, мало чем способствуя развитию сюжета”*.

Похожее высказывание было сделано Филиппом Годе (Philippe Gaude), одним из разработчиков готовящейся к выходу игры Jack the Ripper. Оба этих комментария подсказали хорошую тему для Гидры этого номера. Но давайте вернемся к Shadowplay. Большинство головоломок, имеющих отношение к исследованию Дайны, сводятся к нахождению нужной книги или нужного человека, способного дать ответ на актуальный вопрос. Если сравнивать геймплей с Gabriel Knight, он больше в духе действий Грейса, а не Гэбриела, больше исследований, а не расследований. В сюжете есть подозрительная смерть, но это случилось полвека назад, поэтому брать отпечатки пальцев и собирать улики для суда не получится. Ваш единственный след – это личные воспоминания вовлеченных в эту историю людей, и вы проведете большую часть времени, выясняя, кому можно доверять, кто обманывает вас, а кто – себя. По словам автора, тексты в Shadowplay играют не меньшую роль, чем диало-

ги. Вам надо отследить жизнь Конрада Грея с помощью газетных статей, рецензий на фильмы, интервью в журналах, монографий, по статьям из энциклопедий и веб-сайтов. У вас будет доступ к дневникам, личным письмам, а также копия так и непоставленного сценария с комментариями режиссера.

Тем, кто считает, что в Gabriel Knight надо было слишком много читать, понравится возможность использовать команду LOOK на текущей странице, при этом Дайна кратко изложит основное содержание текста и укажет на важные моменты. Shadowplay также избавилась от принципа “посмотри на все, чтобы продвинуться дальше”, как это было с посещением музея в The Beast Within, и выставка в музее оптических иллюзий – единственная в игре – сделана просто для общего образования игрока. У тех, кто действительно заинтересуется историей фильма и побочными ответвлениями сюжета, прохождение может занять вдвое больше времени, чем у тех, кто просто захочет побыстрее раскрыть главную тайну.

Главный элемент игры – это фильмы Грея. Вы ни разу не увидите полностью ни один из них. Но вы будете работать с выбранными сценами, тщательно изучая кадр за кадром на монтажном столе, а позже сможете более тщательно изучить на компьютере их отсканированные копии. Работа с компьютером в этой игре напоминает работу SYDNEY с некоторыми из улик в Blood of the Sacred, Blood of the Damned, а также немного похожа на использование ESPER в качестве инструмента для изучения фотографий в Blade Runner.

В игре будет классический point and click интерфейс, во многом похожий на расширенный интерфейс из Sins of the Fathers от Sierra. В интерфейсе Shadowplay будет совмещение некоторых действий в одной иконке “взаимодействовать” (помните, в GK1 вы могли открыть дверь, выбрав опцию “взаимодействие” или “открыть/закрыть?”), хотя будут и отдельные функции, вроде “поднять”. Два режима разговора из Sins of the Fathers (“поговорить” и “спросить”) объединены под одной иконкой, которая, в зависимости от персонажа, будет работать по-разному. Если вы говорите, к примеру, с дворецким, который не хочет пускать вас внутрь, опции диалога будут показаны внизу экрана в стиле Monkey Island/Fate of Atlantis.



Монтажный стол



Около библиотеки Пауэлла (Калифорнийский университет Лос-Анджелеса), закат

А при разговоре с ключевыми персонажами экран переключается в особый режим интервью, похожий на тот, что был в *Sins of the Fathers*. Крупный план Дайны и второго персонажа показываются по разные стороны экрана, в то время как список тем для беседы отображается в центре. Из нововведений можно назвать планировщик Дайны, в котором описаны все задачи и цели на каждый из дней. По мере прохождения, выполненные задачи будут вычеркиваться, а новые – добавляться.

Также в *Shadowplay* будет несколько специальных интерфейсов для работы за монтажным столом или за различными компьютерами (поисковик по Интернету, база данных библиотеки, программа работы с изображениями). Хоть они и будут выглядеть сложными, чтобы быть похожими на настоящие, но будут простыми в использовании. По словам Дротта, «они должны быть инструментом, а не очередной механической головоломкой в стиле *Myst*».

Игра будет выполнена в разрешении 640x480 с 32-битными фоновыми рисунками. Как вы можете видеть по скриншотам, Феликс использовал свой уникальный графический стиль, вызывающий ощущение того, что вы смотрите ожившую книгу комиксов.

Вот что Дротт говорит о графике *Shadowplay*: «Задники нарисованы вручную карандашом, затем отсканированы и раскрашены в *Photoshop*. Это часто используемый прием, например, *Tierra* и команда *Fountain of Youth* используют такую же технику. Но, в отличие от них, я не буду скрывать рисованное происхождение карти-



Около особняка



Интерьер особняка, с Диной и Тристаном

нок. На самом деле, именно такой стиль графики я и ставлю на первое место. Профессионалы, возможно, скажут, мол, задники недоделаны. Но они прекрасно подходят под сюжет. Добавление в них еще чего-нибудь сделало бы их слишком яркими для темной истории *Shadowplay*, также как фильм «Пи» (Pi) Даррена Аронофски (Darren Aronofsky) ни за что не получился бы, если бы был снят в цвете и широкоэкранном формате. Название *Shadowplay* говорит само за себя, оно означает «игра света и тени», сущность экспрессионизма и стиля нуар». Хочется заметить, что представленные на скриншотах сцены еще не завершены. Поэтому стоит ожидать, что в финальной версии они будут выглядеть еще лучше. Считайте текущие скриншоты прелюдией к тому, что будет. По словам Дротта, игрок будет посещать локации в разное время суток и при разной погоде.

Вместо постоянной музыки, ставшей уже стандартом, в этой аванчуре будет использоваться великолепное звуковое оформление (как естественное, так и созданное искусственным путем), что будет напоминать фильмы «Малхолланд Драйв» Дэвида Линча («Mulholland Drive» by David Lynch) и «Реквием по мечте», «Пи» Даррена Ароновски («Requiem for a Dream», «Pi» by Darren Aronofsky). Озвучка пока не планируется. Вот что по этому поводу сказал Филипп Дротт: «В игре не только очень много диалогов, но сама сущность сюжета требует более профессионального и тонкого актерского мастерства, чем обычно можно найти в любительских играх. Даже если бы мне удалось найти нужных актеров, было бы весьма проблематично руководить процессом озвучивания по электронной почте».

Выход демоверсии планируется на начало 2004 года. Это, скорее, будет демонстрация стиля и интерфейса, а не часть игры. Сюжет будет перекликаться с событиями первого дня и будет показан нам с точки зрения Лукаса, в кинотеатр к которому в тот судьбоносный день зашла молодая женщина со старым фильмом и попросила помочь. Выход полной версии *Shadowplay* пока намечен на рождество 2004 года. Более конкретных обещаний пока нет. И знаете что? Эта игра будет доступна абсолютно бесплатно!

- Carla Melloni and Dimitris Manos
(перевод Student)



Пробуждение ото сна в мешке для трупов – неплохое начало для “адвенчуры-страшилки”, и именно так начинается Midnight Nowhere (известная у нас как Черный Оазис). Убийца на свободе, и он – хирург. Каждый день находят несколько новых трупов, и по ним видно, что у доктора есть чувство юмора, хоть и весьма своеобразное. Отрубленные головы пришиты на место, прочие части тела разбросаны по всему полу. У полиции нет ни единой версии ни о личности и местонахождении убийцы, ни о том, каким может быть его следующий шаг. Здесь-то все и начинается. Вы просыпаетесь и ничего не можете вспомнить. Единственное, что вы можете понять – это то, что вы находитесь в госпитале, и он просто завален трупами.

Midnight Nowhere – это адвенчура с видом от третьего лица и point and click управлением, прочно обосновавшаяся в категории “страшилок”! Первое, что поразило меня, когда я играла в демоверсию, было количество крови и кусков тел, находившихся повсюду. Вместе с однообразной музыкой это действительно создает особую атмосферу. Музыка весьма неплоха и в точности соответствует настроению. Она написана без излишних изысков, довольно мрачна, лидирующим инструментом в ней является фортепиано. Я очень надеюсь, что музыка на протяжении игры не изменится, так как полученный результат весьма эффектен.

Графика в игре ужасно хороша. Каждая отдельная деталь идеальна, у объектов есть тени, на них падает отраженный свет. С такой реалистичной графикой игра становится еще более пугающей. Но есть и изъян – внешний вид главного персонажа. Форма его тела выглядит слегка ненатуральной, у лица практически отсутствует мимика. Если бы ребята это исправили, у меня не было бы ни одного повода для критики графического исполнения игры. Главный герой, который в демоверсии остался безымянным, напомнил мне этакую по-настоящему брутальную версию Гэбриела Найта (Gabriel Knight). У них обоих суховатый юмор и слегка пофигистичное отношение ко всему происходящему вокруг. Герой много шутит, и игра от этого становится забавной, что очень хорошо, поскольку иначе это бы была долгая и скучная прогулка во тьме.

За некоторыми исключениями, все головоломки логичны. Поскольку в игре нет магии, то головоломки такие, какими они могут быть в научном мире. Они не будут требовать от вас особой изобретательности, вам просто нужно будет хорошенько смотреть по сторонам. А вот чтобы привыкнуть к интерфейсу, потребуется некоторое время. В левом верхнем углу экрана вы найдете четы-

ре иконки, при помощи которых можно говорить/есть, смотреть, нажимать (например, кнопки) и перемещаться. Мне кажется, прежде чем вы хорошо овладеете этими действиями при работе с предметами и людьми, пройдет некоторое время.

По нажатию правой кнопки мыши появляется всплывающее окно инвентаря. Инвентарь сделан неплохо и весьма мило открывается и закрывается. В него влезет большое количество предметов, прежде чем он заполнится. Кнопки, находящиеся в левой верхней части экрана, будут использоваться для изучения вещей и для использования их друг на друга.

Управлять главным героем очень легко, он пойдет куда угодно, вам надо только указать мышкой и кликнуть! Единственное, что докучало мне, было то, насколько тяжело искать предметы вокруг себя. Маленькие объекты могут лежать на полу, и вам действительно придется осмотреть всю поверхность курсором, чтобы найти их. Это немного раздражает, но я надеюсь, в других эпизодах с этим будет полегче.

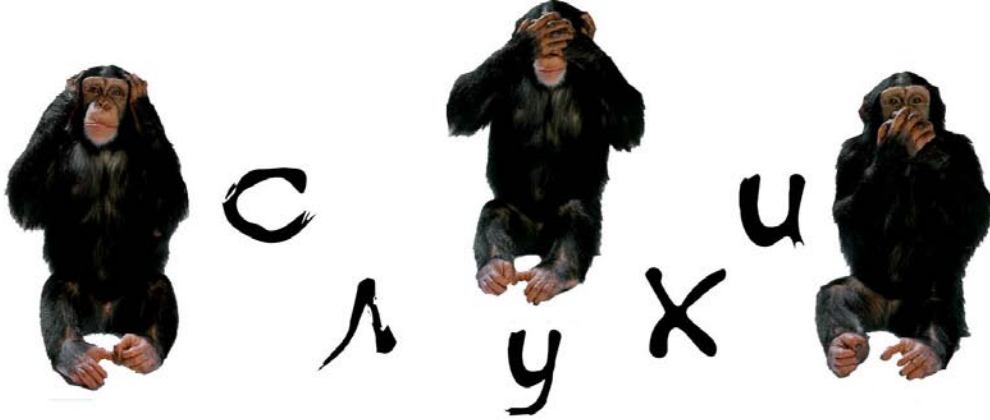
Игра выглядит многообещающе и, вероятно, наибольшее впечатление на меня произвела графика, но не в меньшей степени и увлекательный сюжет. В демоверсии главный герой разговаривает на русском, а субтитры переведены на английский, и я надеюсь, что для английской версии игры ребята найдут на эту роль актера с хорошим голосом. Midnight Nowhere определенно станет хитом среди любителей “адвенчур-страшилок” из-за своей гротескной обстановки и душераздирающего окружения. Сатурн Плюс, компания-разработчик, сделала впечатляюще хорошую адвенчуру, особенно если учесть, что до этого она выпустила всего лишь несколько игр. Это российская компания, и она будет издавать игру во всем мире с помощью другой российской компании Бука Энтертейнмент. И если ребята проявят еще чуть больше творчества в их (будем надеяться) следующей адвенчуре, я уверена, они создадут очень удачную игру.

- Yngvil Runde

(перевод Alexey Balakin)



С самого начала демоверсии кругом лежат трупы



Для свободного скачивания выложена небольшая адвенчура "Sweet dreams"

Эта коротенькая point and click адвенчура была создана для участия в конкурсе Interactive Fiction Competition 2003. Действие игры происходит в школе-интернате для девочек. Вам придется исследовать территорию школы в поиске различных предметов, решать головоломки и разгадывать загадки. Но, что самое приятное, эта игра бесплатна! Быстренько подключайтесь к Интернету и скачивайте последнюю версию отсюда: <http://papillon.fileburst.com/sweetdreams.zip>.



Появилась онлайн-демоверсия Law and Order 2

Несколько дней назад Legacy Interactive объявила о своем сотрудничестве с Shockwave.com в деле запуска онлайн-демоверсии игры Law & Order 2: Double or Nothing. Сама игра, основанная на популярном телесериале, вышла в конце сентября. Демоверсия начинается с того, что известного ученого находят застреленным посреди Манхэттена. Игрок прибывает на место преступления вместе с детективом Ленни Бриско и занимается поиском улики. Обнаруженные улики приведут к трем ключевым свидетелям, вы также посетите лаборатории

криминалистики и медицинской экспертизы, и каждое из этих действий внесет значительный вклад в расследование. Демоверсия доступна по адресу: <http://www.shockwave.com/sw/content/lawandorder2>, но не забывайте, что официальный сайт игры <http://www.lawandordergame.com/>

Новости Broken Saints

Демоверсия Broken Saints уже в работе, дизайн игры расписан, все сроки назначены. Как вы уже знаете, это будет адвенчура с небольшими элементами экшена, скажем, сродни классическим Shadowrun, Broken Sword или старым адвенчурам Sierra. Информации доступно немного: пока достоверно известно лишь об разработанном эффекте песчаной бури и о повстанцах с выцветшими волосами.

Кстати, благодаря сотрудничеству с канадской Telefilm New Media Fund, стал возможен выход флэш-сериала на нескольких DVD. Будем надеяться, что список бонусов DVD-издания скоро будет оглашен. Команда BS просит написать им по адресу info@brokensaints.com и сообщить, что бы вам хотелось увидеть в DVD-релизе. (Спасибо за слухи, Петтер!)

Возвращения Текса Мерфи

Верите или нет, но Текс Мерфи (Tex Murphy) может вернуться. Аарон Коннерс (Aaron Connors) и Крис Джонс (Chris Jones), создатели сериала про Текса, уже некоторое время упорно трудятся над продолжением. Хотя пока не найден ни издатель, ни компания, которая оказывала бы финансовую подпитку этому делу, Аарон Коннерс лично заявил на неофициальном форуме Tex Murphy Message Board, что прототип игры уже почти завершен, и они предпо-

лагают, что это позволит им заинтересовать в проекте инвесторов.

В игре не будет FMV, так как бюджет все-таки очень ограничен. Вместо этого будет использоваться 3D. В команде разработчиков оказались создатели движка Killing Moon. Аарон Коннерс заострил внимание на том, что модели в игре будут не хуже, а может, даже и лучше, чем в знаменитом шутере Max Payne 2.

Сюжет новой игры продолжится с момента окончания предыдущей части. Аарон описывает сюжет новой игры как *"Супер-Пиццу - в ней будет уйма слоев и разных ингредиентов, но она при этом останется единым блюдом. Думайте о новой истории как о слое из воздушного сыра поверх мясной трилогии; когда он добавляется, то привносит жизнь во всю композицию"*. Все основные персонажи вернуться, и поклонникам Текса Мерфи не стоит удивляться, вновь увидев их. К процессу создания игры также может быть привлечен и Эдриан Карр (Adrian Carr), хотя игра и не будет использовать живое видео. Для того, чтобы получить больше информации, загляните на сайт <http://www.unofficialtexmurphy.com/>

House of Tales нанимает ведущие студии

House of Tales Entertainment (<http://www.house-of-tales.com/>) подписала контракт с CG Teams для работы над своей адвенчурой The Moment of Silence. Virgin Lands, прославившаяся своими работами над Robin Hood, Aquanox 2 и Spellforce, создаст полигональные модели для 36 персонажей и 30 дополнительных объектов. Light Works была нанята для производства серии видеороли-

ков. С таким послужным списком, как Star Wars: Rogue Leader, Star Wars: Rebel Strike и Batman, Light Works является одной из лучших графических студий мира. Знаменитая Frankfurt Studio Metricminds займется оцифровыванием движения (motion capture). Тобиаш Шахт (Tobias Schachte, генеральный директор House of Tales) сказал: *“Заключив контракт с Lightworks, Virgin Lands и Metricminds, мы еще раз подчеркнули нашу цель – создание приключений, выдающихся по всем параметрам. Это многообещающий проект, и мы хотим сделать из него конфетку, сотрудничая с лучшими специалистами”*.



Демоверсия Midnight Nowhere (Черный оазис)

Как приключение, Midnight Nowhere идет по следам ужасов прошлого. Все стандартные атрибуты на месте: одинокий протагонист, кровавый след неизвестного убийцы и пара недель, которые вам понадобятся для изучения всех активных объектов в этом мире. При таком коротеньком и незамысловатом списке плюсов игре остается довольно мало место для маневрирования и оригинальности. Но, судя по результатам продаж, проверенная формула сработала и на этот раз. Демоверсию Midnight Nowhere теперь можно взять на



Gamer's Hell: http://www.gamershell.com/download_3865.shtml

Новости URU

Поклонники и разработчики URU определенно не страдают от отсутствия новостей на страничке игры: <http://urulive.ubi.com/us/> Например, здесь есть новенький конкурс “Решите таинственную загадку” от Sound Blaster, в котором участники могут выиграть неплохую аудиосистему – новейшую карту от Sound Blaster и набор колонок 7.1. Больше можно узнать на <http://www.soundblaster.com/contests/uru/>

Кстати, создатели сайта получили разрешение от Совета Восстановления Д'ни (<http://drcsite.org/>) поставить ссылки на экспериментальные веб-камеры в пещерах Д'ни. Камеры размещены в различных местах, и с их помощью можно видеть процесс исследования пещеры игроками онлайн-версии. Довольно интересный ход. Думаю, такие веб-камеры вполне могут заменить банальную демоверсию игры, помогут лучше понять процесс игры по сети и привлекут новых игроков.

Продюсер URU, Жан-Кристоф Пеллитье (Jean-Christophe Pelletier), дал интервью в передаче “M.net” на канале Musique Plus (этот канал – ответ Квебека MTV). Этот ролик относится к разряду обязательных для просмотра всем поклонникам Myst, говорящих на французском. <http://www.musiqueplus.com/fr/tv/25>

Скажите “До свиданья, Tierra! Здравствуй, AGDI!”

Люди, подарившие нам замечательные римейки двух частей King's Quest, и готовые порадовать римейком Quest for Glory 2, внезапно решили изменить свое название с Tierra на Anonymous Game Developers Interactive (сокращенно AGDI). Согласно пресс-релизу, причина такого решения кроется в том, что команда больше не нуждается в том, чтобы их название было созвучно с Sierra. Как бы они не захотели называться, мы все равно будем следить за их работой. Так что теперь,

если вы захотите узнать, как продвигаются у ребят дела в работе над римейками, лучше отправляйтесь на их сайт по новому адресу: <http://www.agdinteractive.com>

Хочешь стать Грэмом?

Команда, работающая над неофициальным King's Quest IX, проводит прослушивание желающих заняться озвучкой. Это должно произойти 10 января 2004 года по следующему адресу: Where Eagles Dare, 347 West 36th Street, New York, NY

Это не профессиональный проект, так что не ждите, что вам заплатят за работу, но он может стать отличным трамплином для дальнейшей карьеры озвучивающего актера. Если вам далеко добираться до Нью-Йорка, проводится также онлайн-прослушивание для второстепенных ролей. Если вы думаете, что можете озвучить одного из персонажей, пошлите письмо на auditions@kq9.org. Более подробная информация на сайте King's Quest IX: <http://www.kq9.org>

Первая информация по CSI 2

Ubisoft порадовала нас первой порцией информации о продолжении успешной игры по мотивам популярного телесериала. Согласно пресс-релизу, CSI 2 будет называться Dark Motives, выход ее запланирован на март 2004 года. В пресс-релизе отмечены некоторые интересные улучшения. Например, будет возможность выбора уровня сложности, дела будут намного длиннее. Полностью пресс-релиз можно прочитать на http://www.ubi.com/US/Articles/news_2004-12-15_csi.htm

- Carla Melloni
(перевод Student)



Интервью с Эллом Лоу

Несколько лет назад имя Эла Лоу (Al Lowe) в списке создателей игры означало, что от этой игры вы будете ржать как ненормальные (прошу прощения за такое выражение). Живая легенда, ответственная за знаменитый сериал Leisure Suit Larry, уже некоторое время не работает на игровую индустрию. Он был одним из разработчиков, ушедших из Sierra после того, как Кен Уильямс (Ken Williams) отошел от руководства компанией.

“Новая” Sierra решила продолжить сериал про Ларри, но, определенно, не в том ключе, который мы знали и любили. Главным персонажем новой игры будет не сам Ларри Лаффер, игра (согласно информации от Sierra) не является чистой адвенчурой, а сам Эл Лоу не будет принимать участие в ее создании. Эл Лоу, который, кстати, заведует юмористической рубрикой нашего журнала, принял наше приглашение поболтать о делах давно минувших дней, о новой игре про Ларри и о своих планах на будущее.

О себе

- Большинство поклонников адвенчур и так знают кто вы, но для нового поколения игроков расскажите немного о себе.



Ну... Я родился нищим чернокожим ребенком в Гумбо, штат Миссури... (смеется) Впрочем, если подумать, то я действительно родился в бедной семье. Вырос я недалеко от Сент-Луиса, Миссури, окончил колледж, преподавал музыку в школе. Но однажды я посмотрел на себя и понял, что мне уже 35, финансового потолка в школе я уже достиг, и пора задуматься, чем я буду заниматься оставшуюся жизнь.

Я всегда интересовался различными штуками и электроникой, поэтому компьютеры были вполне естественным следующим шагом. Я написал несколько программ для школьных мини-компьютеров DEC, а потом купил один из первых появившихся Apple II. Я написал себе ПО, чтобы мне работалось легче. Позже я написал несколько обучающих игр для моего сына Брайана. Эти игры попались на глаза Sierra On-Line как раз тогда, когда Кен Уильямс хотел создать линейку обучающих программ, поэтому он нанял меня. Следующие 16 лет я работал на Sierra как внештатный сотрудник, придумал и разработал 27 программ.

- К сожалению, вы уже некоторое время не разрабатываете игры, и нам вас ужасно не хватает. Чем вы сейчас занимаетесь?

Я решил, что мне пора на отдых. Я работаю над своим сайтом <http://www.allowe.com> и стараюсь размещать там как можно больше всего смешного. Также у меня есть своя ежедневная юмористическая рассылка CyberJoke 3000™. Надеюсь, ваши читатели посетят мой сайт и подпишутся на нее. Теперь я, наконец, могу проводить время с семьей и друзьями, играть в гольф, читать и делать то, что захочу. Плюс к этому у меня хватает хобби и интересов. Так что мне есть чем заняться.

- Вы хорошо играете в гольф?

Нет! Конечно, нет. (Смеется) Но чем больше я играю, тем больше мне это нравится.

- Играете ли вы сейчас в какие-нибудь адвенчуры? Если да, какие вам больше понравились?

Должен признаться, что уже давно не видел хороших адвенчур. Просто современные игры не очень-то меня привлекают. Думаю, что Syberia, наверное, была последней адвенчурой, в которую я играл, и теперь жду, когда смогу поиграть в Syberia II. Забавно, я пришел в этот бизнес, потому что любил играть в адвенчуры, но чем больше вы занимаетесь созданием игр, тем больше вы понимаете, как они устроены внутри. Поэтому они становятся для вас уже не такими интересными.

- Следите ли вы за тем, что творится на рынке адвенчур? Читаете ли новости о готовящихся к выходу играх?

Конечно.

Прошлое

- У меня много друзей, не являющихся большими поклонниками адвенчурного жанра, но игравших когда-либо в Ларри. На самом деле, игры про Ларри – одни из немногих, которые признают даже те, кто далек от этого жанра. Как вы считаете, почему, эти игры стали столь популярными? Быть может, дело в эротической подоплеке?

Думаю, что мы случайно попали в тему, которая интересует игроков. В те времена, когда я создавал Ларри, игры были детскими, из серии “спаси принцессу” или “спаси галактику”. Не было игр про наше время. Я хотел написать игру, которая была бы рассчитана на более взрослую аудиторию. Я не пытался “протолкнуть обложку” или создать эротическую игру. Я просто хотел сделать игру, которая мне бы казалась забавной, и в которую было бы весело играть. Люди могут покупать мои игры, думая, что они про секс, но секс – это просто наживка, чтобы заинтересовать их, в то время как на самом деле их удерживает юмор. Игрокам приходится так много смеяться, что они попросту забывают о том, что искали эротическую игру.

- Все ваши игры полны замечательных шуток. В чем ваш секрет? Как протекает работа над игрой с таким количеством шуток? Были ли они все плодом вашей фантазии или вы читали/слышали их где-нибудь?

Я работал музыкантом, поэтому постоянно слышал множество шуток и бывал на многих вечеринках и в клубах. Там можно увидеть множество людей. Проистекает ли из этого то, что шутки – результат моего жизненного опыта? Да. Сочиняю ли я их? Да. Плюс все, что я читаю, фильмы, которые я смотрю, и любые другие источники информации в моей жизни! Поймите: в игре, в которой от пяти до восьми тысяч реплик, вы будете использовать все, что когда-либо слышали, или что вам приснилось, или что вы придумали. Надо заполнить уйму пустого места! Умножьте это на семь игр. Вот вам и ответ – там много меня, в каждой коробке!

Меня часто спрашивают: “Ларри – это вы?” Я всегда отвечаю: “Нет”. Постепенно я понял, что Я есть в игре, но как рассказчик, а не как Ларри. Ларри – это моя игрушка, с которой я играю, и с помощью которой создаю веселье.

- Из всех игр, что вы создали, которую вы считаете лучшей?

“Leisure Suit Larry 7: Love for Sail!” моя любимая по нескольким причинам. Я горжусь её дизайном. Мне казалось, что я, наконец, понял ограничения медиа и смог использовать ее по максимуму. Как пример – человек, делающий объявления по кораблю, которого большинство игроков поначалу, очевидно, считали просто ходячей коллекцией шуток, но позже понимали, что он дает подсказки, а еще позже он сам становился частью головоломки. Мне это нравилось. А еще мне нравилось, что действие начинается с нескольких участков корабля, а потом появляются новые участки для исследования. Я всегда любил придумывать имена для женщин, и в Love for Sail они названы как знаменитые кинозвезды. Также к тому времени я стал более профессиональным звуорежиссером. Ушло много времени на то, чтобы понять, как правильно делать озвучку, как добиться от актеров того эффекта, который мне нужен. Кстати, в Love for Sail были замечательные актеры. Плюс к этому, я очень люблю музыку. Мы, наконец, смогли использовать настоящих музыкантов, игравших на живых инструментах, а не MIDI! Все это вместе и делает Larry 7 моей любимой игрой.

- Над Freddy Pharkas вы работали вместе с Джошем Мэнделом (Josh Mandel). Как вам работало в паре?

Джош – это такая заноза в заднице! Ему больше просто нельзя работать!.. Не, я вру – это было чудесно! Джош замечательный парень! Это один из самых забавных людей из тех, кого я знаю. Его чувство юмора отличается от моего, и наш союз сделал Фредди еще смешнее. Я очень высокого мнения о той работе. После этой игры у него было много других классных работ.



- Скажите мне теперь вот что. Чьей идеей была дать 500 очков за вход в аптеку в Freddy Pharkas? Это были вы или Джош?

(Смеется) Я уверен, что это был я, но Джош, наверное, думает, что это придумал он! Так обычно и бывает: если появляется хорошая идея, за нее надо цепляться и разрабатывать, а сортировкой можно будет заняться позже! Честно говоря, не помню. Это было так давно. Поэтому давайте считать, что идея была моя! Эй, Джош, ты хочешь возразить?

- Да, это было довольно давно, но я на днях заново прошел эту игру и просто катался по полу, когда после того, как я зашел в аптеку, рассказчик сказал: “Поздравляю, вы заработали 500 очков. Вы только что завершили половину игры”.

(Смеется) Подсчет очков всегда был нестандартной частью моих игр. Обычно я не занимался этим до тех пор, пока разработка не подходила к концу. Затем я играл, смотрел на ключевые действия в игре и назначал очки примерно так: “Это стоит 10; это меньше, может быть 6; это так себе, 1 очко; а это хорошо, побольше” и т.д. Думаю, что когда я первый раз прогнал игру, у меня получилось около 500 очков. Этого показалось мало, но я не хотел снова прогонять всю игру, добавляя понемножку тут и там. Поэтому я просто назначил за самое глупое действие в игре еще 500. Эй, приходится работать эффективно, чтобы выпускать по игре каждые 12 месяцев!

Кстати, если вы в одной из первых игр Space Quest печатали “win”, то “Два Парня с Андромеды” отвечали: “Хорошо. Ты получаешь все очки! Конеч.” и выкидывали вас в DOS. (смеется)

- Да уж, сейчас таких шуток не встретишь.

Если уж откровенно, сейчас вы нигде не встретите хорошего юмора. И я просто никак не могу понять, почему. Комедии – это важная часть кинобизнеса, телевидения и остальной поп-культуры. Я просто не могу понять, почему сейчас все компьютерные игры сплошь основаны на убийствах.

- Давайте немного поговорим о Leisure Suit Larry 8: Lust in Space, игре, которую вы планировали как продолжение знаменитого сериала про Ларри. Есть ли у вас сценарий этой игры, или она была заморожена до того, как вы начали его писать? Если вы успели написать сюжет, может расскажете, о чем должна была быть игра?

Незадолго до этого Кен и Роберта ушли, и в компании было назначено новое руководство. Новый глава отдела разработок вел со мной переговоры о контракте на следующую игру. Но он постоянно что-то откладывал, в общем, было понятно, что не все шло гладко. Поэтому вместо того, чтобы начать писать сценарий для следующей игры еще до заключения контракта (как я обычно делал, работая с Кеном), я решил, что на всякий случай стоит подождать подписания контракта. Поэтому у меня были только общие идеи насчет Ларри 8 (действие должно было происходить на борту гигантского космического корабля, который забрал Ларри в конце седьмой части) и некоторые общие мысли (про расу женщин-воительниц, которые уничтожили всех мужчин еще много веков назад, а теперь скучали по сексу), но до окончательного дизайна было еще далеко. Оглядываясь назад, понимаю, что я принял правильное решение, потому что вскоре Sierra заявила о прекращении работ над играми приключенческого жанра.

- Почему Sierra решила остановить производство, и как далеко вы продвинулись в разработке, когда это случилось?

Почему? Об этом лучше спросить у них. Мы только начали. У меня был в то время только один художник, Джейсон Заяс (Jason Zayas), который был ведущим аниматором Ларри 7. Он изучал 3D Studio Max. (Помните, все художники Sierra в то время были либо аниматорами, либо художниками фоновых рисунков, и все поголовно изучали 3DS). Его первые работы выложены у меня на сайте. Насколько я знаю, больше на эту тему ничего нет.

- Это была бы чистая авантюра, как предыдущие игры о Ларри?



Да, в отличие от другой моей игры, Larry's Casino. Новое правление Sierra озарила идея "взять Ларри и засунуть его в Hoyle's Casino." Я выжал из этой идеи все, что смог. Я убедил их сделать некоторые игры частично онлайнными и включить четыре чисто онлайнных веселых игры. Но думаю, что Larry's Casino была самой слабой игрой серии, потому что довольно далеко ушла от оригинальных идей. Поэтому, определенно, Ларри 8 была бы чистой авантурой.

- Большинство ваших старых игр в настоящее время не найти в продаже, и это печально, учитывая то, что многие новоиспеченные искатели приключений горят желанием поиграть в них и постоянно пытаются счастья на E-bay. Если Sierra больше не заинтересована в продаже этих игр, быть может, стоило выложить их для свободного скачивания?

Конечно! И я просил Sierra: "Если вы не продаете мои игры, по крайней мере, позвольте дать людям возможность скачать их с моего сайта!" Что они ответили? Ничего. Может быть, если они выпустят новую игру в следующем году, то они также захотят переиздать старые игры в одной коллекции. Кто знает...

Племянник Ларри, Vivendi и Кен Уильямс

- Когда вы впервые услышали о новой Ларриобразной игре?

Примерно 18 месяцев назад. Они показали ее служащим Sierra, и некоторые интересовались, буду ли я привлечен к работе над игрой. Несомненно, работа над игрой уже шла некоторое время.

- Что вы можете сказать о ней, судя по информации, доступной широкой публике?

Все, что я знаю о ней, я узнал через Интернет. Я не видел ни игру, ни дизайн-документов, ни чего-либо еще. Только то, что видели простые игроки, а это немного. Я жду не дождусь возможности поиграть в нее и посмотреть, как будет работать новая система диалогов. Джош Мэндел в своем превью сказал, что ему нравится идея выдачи реплик случайным образом, это привносит интересный элемент в совершение ошибок. Но так это или нет, мы увидим лишь после выхода игры. Если это будет забавно и будет хорошо продаваться, значит решение Sierra выкинуть Ларри Лаффера из игры, которая все же будет носить титул "Leisure Suit Larry game", было правильным. Однако у меня такое чувство, что они пытаются работать на два фронта, заявляя, что это игра Leisure Suit Larry, но при этом, что она не похожа на предыдущие игры сериала.

- Множество фанатов после просмотра деморолика, выпущенного Vivendi, высказали мнение, что новая игра Ларри стала похожа на Zelda. Вы согласны с

этим? Как вы считаете, правильное ли это направление для новой игры?

Я мало что могу сказать после просмотра ролика. Все это останется загадкой до тех пор, пока они, как минимум, не выпустят рабочую демоверсию, или пока сама игра не появится на прилавках магазинов. Кто знает... Я воздержусь от комментариев до тех пор, пока не сыграю сам. Тем не менее, мне нравится их идея использовать 3D. Я бы это сделал шесть лет назад еще с Ларри 8. Я знаю, они наняли нескольких голливудских сценаристов, имеющих опыт в создании комедий положений. Но будет ли это хорошая игра? Удовлетворит ли она всех поклонников Ларри? Я не знаю. Поживем, увидим.

- Как вы считаете, это правильное решение – заменить Ларри Лаффера на его племянника?

Это один из способов обойти их проблему, но не единственный. Суть проблемы в том, что у них есть сильный персонаж, созданный писателем, стиль которого (как вы сами сказали) люди легко распознают. Но как использовать его без меня? Правильно ли это? Надо подождать и посмотреть, будет ли игра успешной.

- На вашем сайте говорится следующее: “На прошлой неделе я несколько раз связывался с Sierra. Пока ничего окончательно не решено, но сегодня юридический отдел Sierra сказал, что я могу опубликовать следующее заявление (орфография сохранена): “В настоящее время, я нахожусь в процессе переговоров с Vivendi Universal Games насчет следующей игры Leisure Suit Larry. Когда мы достигнем соглашения, я смогу сказать больше по поводу моего участия в этом проекте”. Vivendi сама вышла на связь с вами, и повлияли ли на это решение пожелания поклонников сериала?”

Да, Vivendi сама связалась со мной, и я верю, что это произошло благодаря бурной реакции моих поклонников! Но обратите внимание на дату сообщения: 29 октября 2003 года. Я сразу же ответил на их письмо, но с тех пор не слышал от них ни слова. Ни от юристов, ни от отдела маркетинга, ни от отдела разработок, ни от кого! А это было почти два месяца назад.

- Вы считаете, что это связано с финансовыми проблемами Vivendi?

Удивлюсь, если это не так.

- Если вы и Vivendi, наконец, придете к согласию, как вы считаете, в качестве кого вы будете выступать при создании новой игры? Будете ли вы принимать решения или будете выступать в роли консультанта?

Я предложил свои услуги Vivendi в любой роли, в какой они захотят: от работы на полную ставку режиссером, сценаристом или дизайнером и вплоть до роли консультанта на полставки. Я не знаю, что они об этом думают, потому что, как я сказал, с тех пор от них ничего не слышно.

- Что бы вы изменили в новой Ларриобразной игре, если бы у вас была такая возможность?

Не знаю. Я не видел ее. Я видел только деморолик. Думаю, финальная шутка в нем говорит о том, что не все так плохо: “Только что вы заработали, ни много, ни мало – 10 очков!” Это заставило меня засмеяться. Я надеюсь, что это будет замечательная игра, потому что я действительно хочу увидеть возвращения юмора в игры, особенно на консоли. Самое время!

- Разработчики новой игры назвали в качестве источников вдохновения фильмы “Американский пирог” и “Кое-что о Мэри”. Как вы считаете, такие фильмы имеют что-либо общее с духом Ларри? Или новые разработчики проиграли по этому пункту?

Конечно, эти фильмы превосходно отражают дух Ларри. Но игры про Ларри всегда были чем-то большим, чем игры про секс, эротику, больше, чем только такие шутки. В этом персонаже был некий баланс, и я верю, что именно поэтому он так хорошо принимался публикой и так долго продержался (Как персонаж! Персонаж!!) Он был не картонным персонажем, но проработанной личностью, имеющей как положительные, так и отрицательные черты характера, уравновешивающие друг друга.

- У меня вопрос, который хотят задать, наверное, все поклонники жанра. Даже если Vivendi не свяжется с вами по поводу новой игры про Ларри, есть ли вероятность того, что вы будете работать над другой адвенчурой для другой компании? Сейчас мы наблюдаем возрождение адвенчурного жанра, и, наконец-то, многие издатели стали обращать на него внимание, что дает разработчикам адвенчур некоторые надежды. Джейн Дженсен (Jane Jensen), например, основала свой новый “дом” вместе с The Adventure Company. Другие издатели вроде Microids, Ubisoft, Tri-Synergy, Viva и GotGameEntertainment – это издатели, которые в последнее время показывают большую заинтересованность в адвенчурах. Есть ли вероятность того, что вы начнете что-то новое с нуля? (Если ответите “Да”, это отправит многих ваших поклонников в райские кущи, по крайней мере, на одну ночь).

Я хочу делать новую игру! Но сейчас издатели, похоже, боятся такого юмора, хотя и делают большие шаги в сторону “adult content” (“игр для взрослых”). Я просто не нашел издателя, который бы захотел заняться игрой моего типа. Я не хочу сказать, что такого издателя нет. Как только юмористические игры станут хорошо продаваться, они все переметнутся на эту сторону фронта. Нужен всего один хит, чтобы издатель начал думать “Эй! Нам нужна такая же игра!”

- Значит, если издатель сделает вам предложение заняться разработкой новой игры, вы согласитесь?

Конечно!

- Недавно Кен Уильямс на своем сайте (<http://www.sierragamers.com/bbs.asp?msgId=32726>) сказал: “Мне

кажется, что Эл, Роберта и я рано или поздно что-нибудь сделаем, возможно, вместе, но сейчас пока нет никаких конкретных планов. Это будет весело. Роберта больше всех хочет что-нибудь создать и все время подталкивает меня к этому". Поддерживаете ли вы сейчас связь с Кеном и обсуждали ли вы возможность объединения ваших сил для возвращения в индустрию?

Как ведущий программист King's Quest 3 и King's Quest 4, я довольно тесно работал с Робертой, и мне это очень нравилось. Я бы хотел сделать еще одну игру с ней и Кеном. У нас всегда были самые замечательные отношения. Я сожалею о том дне, когда Кен ушел из CUC, объединившуюся с HFS, чтобы создать Cendant, который продал игровое подразделение Navas, которая объединилась с Vivendi, объединившейся с Universal Studios. Если Кен захочет делать игру – я буду с ним!

- Значит ли это, что у вас уже есть наметки на игру?
Нет. Ничего такого.

- Но, может быть, между вами ходят какие-нибудь идеи и предложения?

Да, но пока только типа "Если я буду, ты будешь?" У нас нет никаких конкретных планов.

- Если бы вы завтра начали работать над новой авантюрой, что это была бы за игра? Какую графику вы стали бы использовать? Была бы это комедия? Отличался бы геймплей от того, что мы видели в ваших старых играх?

Геймплей бы отличался от point and click авантур прошлого, потому что сейчас игроки ожидают от игр другого. Что я бы сохранил, так это проработку персонажей, сильный сюжет, ощущение того, что вы внутри игры. Но в игре было бы много новых идей.

Если я выпущу точно такую же игру, как Ларри 7, с похожим интерфейсом, дизайном, головоломками и юмором, она, возможно, и будет продаваться, но только в ограниченном кругу.

Но что, если я создам игру, которая будет такой же смешной, интересной и умной, но с большой степенью интерактивности, с большим количеством "действий", в чистом 3D, с улучшенным ИИ, в которую можно будет играть и на приставках у телевизора, и на компьютере? Представляете, что я буду вытворять с людьми, которые сами смогут управлять камерой :)

Не слишком раскрывая своих секретов, я верю, что у меня есть множество способов улучшить игру. И мне бы очень хотелось сделать это.

Об авантюрах и обо всем

- В последнее время здорово выросло число любителей авантур. Множество фанатов решили



сами продолжить свои любимые сериалы, которые большие компании закрыли (например, King's Quest, Space Quest, Indiana Jones и т.д.). Каково ваше мнение об этом? Как бы вы отнеслись к тому, если бы фанаты решили сами сделать продолжение Leisure Suit Larry? Стали бы вы испытывать от этого гордость или почувствовали бы себя обманутым, как будто у вас что-то украли?

С одной стороны, я бы чувствовал себя польщенным, что люди настолько любят моих персонажей, что проводят невероятное количество часов над созданием хорошей игры с их использованием. С другой стороны, мне было бы жаль, что они упускают возможность создать своих собственных персонажей. Мне больше по душе было бы увидеть, как они создают новые игры с новыми персонажами, которые отражают их личности, их жизненный опыт и их чувство юмора, вместо создания игры, использующей сделанное кем-то другим. Неважно, что при этом получается, ведь копия – это не оригинал.

Но есть еще одна, юридическая сторона: все права на эти игры и персонажей принадлежат Sierra. Теоретически, она может в любое время потребовать прекратить ваш проект и свести все ваши усилия на нет. Но если вы создаете что-то оригинальное, можете делать что хотите. Поэтому, хотя я и горд тем, что моих персонажей так любят, лучше бы поклонники сделали что-нибудь свое!

- Компания, созданная поклонниками старой Sierra, которая нынче называется AGDInteractive, а раньше была известна как Tierra (www.tierraentertainment.com), занимается созданием римейков классических игр от Sierra с улучшенной графикой, музыкой и диалогами. Они уже переделали King's Quest 1 и King's Quest 2, а сейчас работают над Quest for Glory 2. Хотели бы вы увидеть обновленного Ларри, сделанного этими ребятами, и если да, то какую игру вы хотели бы видеть переделанной: Larry 2 или Larry 3? И если они собрались бы это делать, предложили бы вы им свою помощь или услуги консультанта?

Я был бы рад увидеть римейк игр про Ларри, если у них будет разрешение от Sierra. Как я уже сказал, Sierra обладает правами на эти игры, и я не стал бы участвовать

в этом проекте, пока он не будет официально одобрен Sierra. Какую игру я хотел бы увидеть переделанной? Думаю, что Larry 3. Мне кажется, что из этих двух она лучшая.

- Мы уже брали интервью у Джейн Дженсен и Лори Коул (Lori Cole), и мы просили их сравнить старые игры от Sierra и старые игры от LucasArts. Теперь ваша очередь заняться этим :).

Честно говоря, я не могу. Я никогда не имел дела с LucasArts, иначе как игрок. Поэтому я не могу сказать ничего по поводу сравнения этих двух компаний. Но, как поклонник, я могу сказать следующее: я люблю их смешные игры, и не могу не сказать много хороших слов о них. Хотя, мне кажется, у Sierra и были более развитые технологии (в наших играх вы могли ходить куда угодно, тогда как у них только по заранее проложенным программистами путям), игры LucasArts в остальном мне нравились больше!

- Адвенчуры нынче не такие смешные, как раньше. В старые добрые времена юмор был обычной составляющей большинства выходящих адвенчур, даже тех, которые не были комедиями. Сейчас игры стараются казаться более серьезными, и вы уже не посмеетесь так, как раньше. В чем, на ваш взгляд, кроется причина? Как вы считаете, нам нужно больше веселых адвенчур?

Почему? Понятия не имею. Я считаю, дело обстоит так, потому что у людей, занимающихся разработкой игр, нет чувства юмора, или потому, что их издатель хочет получить серьезную игру.

Нужно ли это сейчас? Определенно. Мне кажется, что юмор не только делает игру более интересной, но и более забавной. Если в игре есть хорошие головоломки, хорошие персонажи, хороший сюжет, и она при этом веселая, это делает ее еще лучше. Юмор – это просто еще одно оружие дизайнера по привлечению и удержанию игроков.

Сделаю ли я смешную игру, если снова займусь разработкой? Конечно. Разве я могу поступить иначе? Это часть меня. Я не смогу сделать хорошую бегалку-стрелялку, даже если от этого будет зависеть моя жизнь! Она получится смешной, потому что я – это я.

Но позвольте мне немного расширить эту тему. Одна из причин того, что Sierra была такой успешной в конце 80х - начале 90х, кроется в том, что Кен Уильямс старался нанимать оригинальных людей и давал им делать то, что они хотят. Одной из самых трудных задач менеджера при руководстве проектом является “не стоять на пути”. И это действительно сложно. Когда Кен позволял этим оригиналам проявлять себя, получались игры типа Space Quest, сделанной двумя парнями, которые были такими приколистами, что вы не можете себе представить. Он не говорил: “О нет! Сделайте серьезную кос-

мическую игру, потому что у нас уже есть ‘юмористическая линейка’”. Вместо этого Кен позволил им сделать лучшую игру, на которую они были способны. Или, например, талант Роберты состоит в том, чтобы сплести фэнтези, сказку и реальную жизнь в одно целое. И она делала именно это, а не то, чем посчитали бы нужным озадачить ее парни из отдела маркетинга. В этом была гениальность старой Sierra.

- В старом интервью с Бобом Фризом (Bob Freese) из Just Adventure вы сказали: “Я оптимистично настроен по поводу будущего игр с сюжетом, с интересными персонажами, с проработкой персонажей. Сомневаюсь, что это будут игры в традиционном духе” (http://www.justadventure.com/Interviews/AlLowe/AlLoweIntv6_02.shtml). Из этого следует, что вы считаете, что адвенчуры должны стать другими. Как, по-вашему, им нужно меняться?

Я думаю, что когда издатель захочет нанять меня, я буду рад ответить ему на все эти вопросы! (Смеется) У меня много идей, какими должны быть игры.

Но я придерживаюсь следующих убеждений. Наверное, я не открою вам Америку, но вся история об истории человечества вращается вокруг сюжета. Посмотрите на любой вид искусства, и вы увидите, что наиболее успешны те, где присутствует интересный сюжет. Истории вроде “вы на брошенном космическом корабле, теперь идите и убейте все, что движется” не могут быть популярными длительное время. Кто-нибудь должен создать игру с замечательным персонажем, о котором вы будете заботиться, игру, которая подарит вам новую вселенную для исследования; которая позволит вам заниматься самыми различными делами, но, главным образом, такую, что заставит вас вселиться в главного персонажа и продержит там достаточно долго, чтобы вы начали думать “Это я. Этот парень и есть я. Это все происходит со мной”. Стрелялки с видом от первого лица хороши по затягиванию в игру, но слабы в проработке персонажа, истории и развитии сюжета.

- Чистое 2D почти не встречается в наше время, но множество компаний используют 2D фоны для своих



адвенчур (с трехмерными персонажами), и те доби-
ваются довольно значительных успехов, например
Runaway или Syberia. Что вы скажете по поводу 2D
против 3D?

Я отвечу просто: у меня даже и в мыслях нет создания
еще одной игры в 2D.

**- Большинство ваших игр (если не все) были играми
с видом от третьего лица. Как вы считаете, игры с
видом от третьего лица имеют какие-то преимущест-
ва над играми с видом от первого?**

На самом деле, игры Ларри были с видом “от разного
лица”. При перемещениях по миру вы видели игру от
третьего лица, но при взаимодействии с кем-нибудь игра
переходила в режим от первого лица. Поэтому я скажу
так: зачем ограничивать себя одним режимом, если мож-
но использовать оба? С современными движками можно
позволить игроку самому выбирать, какой вид ему боль-
ше нравится, как в авиа- или автосимуляторах. Больше
интерактивности!

**- Если бы про похождения Ларри стали снимать
фильм, кого бы вы пригласили на роль Ларри? Мож-
ете также и о женских ролях упомянуть ;)**

(Смеется) Насколько мне известно про кастинг в Голли-
вуде, вы никогда не получите того, кого хотите, поэтому
просто смотрите, кто сейчас доступен, и выбирайте луч-
шего. Уж конечно, я повыбирал бы актрис на женские
роли! (Усмехается)

Знаете, выбор голоса для Leisure Suit Larry было одним
из самых трудных решений, что мне пришлось прини-
мать. Очень многое зависит от голоса и актера. Я провел
десятки прослушиваний, и это после того, как режиссер
кастинга отсеял кучу народа на сотнях прослушиваний.
Но я горжусь своим решением взять на эту роль Яна
Рэбсона (Jan Rabson). Он гениальный комик, к тому же с
ним очень приятно работать!

Кто бы сыграл Ларри в фильме? Сложный вопрос. Были
разговоры, что Джим Кэрри (Jim Carrey) сыграет Ларри
в начале 90-х. Я знаю, что у Touchstone был специально
написанный под него сценарий, но он отказался, выбрав
съемки в The Cable Guy (Кабельщик). В любом случае,
этот сценарий был не совсем в стиле Ларри; он был
больше похож на Dumb and Dumber Meets Hugh Hefner
(Тупой и еще тупее встретились с Хью Хефнером).

- Значит, были планы снять фильм про Ларри?

Несколько киностудий еще в 1990 приобрели у Sierra
права на производство фильма по мотивам этого сери-
ала, но ни одна из них так и не начала съемки. Конеч-
но, Роб Шнайдер (Rob Schneider) уже сыграл Ларри в
фильме Deuce Bigalow (в России шел как “Дьюс Бигало
– Американский жигало”). Все, кто смотрел его, гово-
рили мне: “Эл, тебе надо посмотреть этот фильм. Они
сделали Ларри!” И я вынужден согласиться: Дьюс очень
и очень похож на Ларри.



**- Ваша любимая игра от Sierra? Не считая, конечно,
ваши собственные.**

Space Quest. Конечно же, мне также нравятся и King's
Quest, и игры Джейн Дженсен. Quest for Glory и Police
Quest тоже замечательные игры, но не по моей части.

**- А что насчет не-Сьерровских игр? Другие адвенчу-
ры, в которые вы с удовольствием играли в 80х-90х
годах?**

Сюда я поставлю одну из лучших игр, в которую я ког-
да-либо играл. Эта игра сейчас почти забыта – Loom.
Невероятная игра, и вышла на десять лет раньше, чем
надо. Если вы вдруг увидите копию Loom – покупайте
не раздумывая, и вы еще скажете мне спасибо за этот
совет!

**- Какая самая забавная вещь из тех, что с вами слу-
чились за вашу карьеру разработчика?**

Было много хороших историй, связанных с работой в
Sierra, большинство из которых вы можете прочитать в
книге Hackers. Традиция “Bikini Friday” была особенно
хороша. Она продержалась недолго, но согласно ей все
женщины-работники, что приходили на работу в пятни-
цу в бикини, проводили вторую половину дня, катаясь
на водных лыжах с начальством! А еще были отмечания
Дней рождений, на которых приглашали стриптизерш,
танцевавших на столах программистов. Эх, старые доб-
рые времена до того, как начались все эти судебные тяж-
бы о сексуальных домогательствах...

- Хотите что-нибудь добавить?

Да, я хочу поблагодарить всех за поддержку на протя-
жении этих долгих лет, а также призываю вас посетить
<http://www.allowe.com> и посмеяться от души. Подписы-
вайтесь на CyberJoke3000™ и шлите мне письма. Наде-
юсь, что в ближайшем будущем смогу сделать для вас
еще одну игру!

- Спасибо большое за интервью, Эл.

Пожалуйста. Мне это доставило огромное удовольст-
вие!

(перевод Student)

Интервью с Филиппом Года

Про Джека-Потрошителя уже рассказывали по-всякому (были и книги, и фильмы, и игры). Нынче же Galilée собирается вернуть легендарного убийцу на экраны наших мониторов в новой игре – адвенчуре с видом от 1-го лица, озаглавленной грозным именем Jack the Ripper, изданием которой займётся The Adventure Company. Предыдущие произведения Galilée, диалогия Cameron Files, были больше сосредоточены на решении головоломок, нежели истории, но, похоже, французы изменили своё отношение к гейм-дизайну. Во всяком случае, это явствует из интервью, которое дал нам Филипп Года (Philippe Gaudé), заглянувший в нашу Гостиную, чтобы пролить немного света на этот триллер (события которого, кстати, происходят в Нью Йорке).

О себе

- Поведайте нам немного о себе.

Меня зовут Филипп Года. Я продюсер Jack the Ripper. Когда-то я трудился в машиностроении, но в 1996-м мы создали свою компанию, и с тех пор я в разном качестве был занят во всех проектах Galilée.

- В свободное время адвенчурами увлекаетесь? Какие больше всего нравятся?

Конечно! В “рамках” жанра, моя вечная любимица – Syberia. Dracula Resurrection тоже в своё время была ничего, ну а в “каменном веке” я, конечно, несколько ночей провёл за Myst. Если же мы слегка расширим определение “адвенчуры”, Omicron: The Nomad Soul – истинный бриллиант, несмотря на его “полную-свободу-что-даже-не-знаешь-что-делать-дальше”. А раздвинув рамки ещё, я бы вспомнил самую страшную и проникающую до самых костей историю, в которой мне когда-либо доводилось участвовать: игру для Macintosh от Bungie – Marathon.

Jack the Ripper

- Расскажите нам немного о сюжете.

Сочиняя серию статей об ужасных убийствах в районе Лоу Сайд в Нью-Йорке, молодой репортёр Джеймс Палмер (James Palmer) вскоре и сам станет мышкой в опасной игре, где кошкой, несомненно, является пока иллюзорный, но смертоносный персонаж – Джек-Потрошитель. Начатый Палмером поиск свидетелей преступлений вскоре приведёт его к подозреваемым. В ходе своих поисков он подружится с молодой певицей Абигейл (Abigail) по прозвищу “Ирландский соловей”, а также встретит немало колоритных персонажей. Его колонка в газете привлечёт внимание маньяка, который станет искать с ним встречи...

- Что же представляет собой основной персонаж, Джек Палмер?

Он репортёр небольшой, переживающей не лучшие времена нью-йоркской газеты. Его карьера пошла в гору, когда он стал писать о кровавых убийствах в Лоу Сайд.

- А почему Нью-Йорк, а не Лондон?

События в Уайтчепел так досконально изучены, что мы были бы жёстко стеснены историческим материалом. У

нас же была цель сделать хорошую историю на тему “А что, если?..”, одновременно имея большую творческую свободу и оставаясь верными легенде о Потрошителе.

- В недавнем коммерчески успешном фильме о Джеке-Потрошителе, называвшемся “Из Ада” (From Hell, 2001), Джонни Депп (Johnny Depp), игравший инспектора Фреда Эбберлайна, выясняет, что убийца связан с Масонами. Будете ли вы касаться в игре эзотеризма или паранормальных явлений? (Эбберлайн, подобно Холмсу (кстати, с Днём Рождения, Шерлок!), изрядно баловался наркотиками, действие которых усиливало его природный дар ясновидения – прим. перев.)

Мы не заостряем на этом внимание.

- Есть море адвенчур с видом от 1-го лица, где всего несколько персонажей, зато столько паззлов, что мы только ими и занимаемся. В Jack the Ripper нам придётся делать то же самое, или же вы уделили больше внимания истории и общению персонажей?

Jack the Ripper – это в большей степени именно сюжет и взаимодействие персонажей. Благодаря нашему движку Virtools мы сумели вживить трёхмерных персонажей в пространство с 360°-м обзором, и создать именно такую игру, какую хотели – где игрок мог бы глубоко погрузиться и сопереживать нашей истории. А это, в основном, зависит от персонажей.

- Как много будет в игре персонажей / локаций?

22 и 12 – магические числа!





- Перейдём к графике. Недавно вы выпустили трейлер, в котором, в основном, демонстрируются игровые видеовставки, но не геймплей. Какая в самой игре графика? Будем ли мы бродить по настоящему трёхмерному миру или же перемещаться между точками, как это было в вашем сериале Cameron Files?

Мы используем ту же 360°-ю систему, но с живыми персонажами. Это лучший способ одновременно представить и высокодетализированную графику – даже на слабых компьютерах – и интерактивных персонажей. Со временем мы станем делать игры в полном 3D, но пока рано думать об этом: из-за слабости машин, из-за дизайна на адвенчур вообще, из-за интерфейса и управления.

- На какое разрешение будет рассчитана игра?

Будет три варианта: 640x480, 800x600 и 1024x768.

- Видеовставки обычно придают игре кинематографичности. Как много их будет в Jack the Ripper?

Будет очень мало традиционных роликов – мы с самого начала собирались предоставить игроку как можно больше контроля над происходящим. Но всё же там будут моменты, когда вам ЗАХОЧЕТСЯ остановиться и понаблюдать – и получить куда больше впечатлений, нежели если бы вас заставили посмотреть ролик!

- Способ, которым умерщвлял свои жертвы Потрошитель, стал как бы его “маркой”. Рискнёте ли вы, следуя традиции рассказов о Потрошителе, показать в своей игре это ужасное зрелище, или смягчите этот момент, чтобы не оттолкнуть от игры широкую аудиторию?

История о Джеке-Потрошителе страшна своей неопределённостью. Мы попытаемся избежать излишнего насилия. К тому же, как показывает история, жестокие сцены не так пугают, как неизвестность, недосказанность – именно это создаёт напряжение, саспенс!

- Что с музыкой? Насколько длинным будет саундтрек?

Разумеется, в игре будет оригинальная музыка, в том числе несколько тем, связанных с определёнными локациями и персонажами. Но я совершенно не представ-



ляю, сколь длинным будет саундтрек, если его вытащить из игры...

- Вы уже наняли актёров для озвучивания? Если да, сколько их? Можете что-либо сказать об их прошлых работах?

Певица Джазия Сатур (Djazia Satour) уже принимала участие в Pharaoh's Curse, некоторые другие голоса также можно услышать в наших предыдущих играх.

- В трейлере звучит очаровательная песня, которую, как будто, исполняет один из персонажей. Это не совсем обычно для адвенчуры. Там будет всего одна песня, или будут и другие?

Да, песен несколько, хотя вряд ли хватит на альбом... Но ещё с самого начала, с 1996-го года, во всех наших играх огромное внимание уделяется музыке и звуковому оформлению. Так, например, в одной из наших детских игр (99-го года) было ни много ни мало – 10 оригинальных песен.

- А кто поёт ту песню, что звучит в ролике? Этот персонаж занят в действии?

О, да. Но тсс... пусть игроки сами это узнают.

- Теперь давайте поговорим о геймплее. Jack the Ripper игра сложная или сравнительно простая?





Весьма простая. В приключении нужно жить, а не читать солюшн.

- Вы собираетесь предложить больше “инвентарных” головоломок, механических или исследовательских?

Большинство головоломок тесно связаны с сюжетом, и, в любом случае, загадки в игре будут не просто ради загадок. Впрочем, за небольшим исключением, вам достаточно будет положиться на здравый смысл, чтобы их решить.

- Как работают диалоги?

По классической схеме, с темами разговоров, которые меняются, пока вы беседуете. Мы предпочли сосредоточиться на удобстве и содержательности диалогов, а не на украшательстве.

- Все реплики озвучены?

Разумеется.

- Будут ли в игре задачи на время, как в Cameron Files?

По крайней мере, две, но больше никаких подводных лабиринтов!

- До сих пор большинство историй про Джека Потрошителя были, по сути, детективами. Ваша игра не отступит от этой традиции? Если да, какие приспособления и инструменты будут в нашем распоряжении?

Да, основная задача игрока – расследование, но он репортёр, а не полицейский. Это означает, что вам предоставлена большая свобода действий, бесед с людьми и всякого другого.

- Сколько примерно времени займёт у игрока Jack the Ripper?

Коварный вопрос! Ой как я не люблю на него отвечать... Если полагаться на наши тесты, я бы сказал, что у обычного игрока прохождение займёт что-то около 20 часов. Возможно, у матёрого квестера поменьше, а у новичка – наоборот.

- Когда будет доступна демоверсия?

Мы сделали 15-минутную демку, но крайне сложно показать игру во всей красе и при этом не раскрыть подробностей сюжета. Поэтому мы пока решили ее немного попридержать. Возможно, вообще никакой демоверсии не будет.

- Дата релиза уже назначена?

Это примерно конец января – начало февраля.

Galilée

- Когда и где была основана ваша компания?

В Гренобле, Франция, в 1996-м году. Почти год действует канадский филиал в Монреале, провинция Квебек.

- Почему вы решили заняться адвенчурами, а не каким-то другим жанром?

Наполовину случайно, наполовину потому, что нам интересны повествование и персонажи.

- Вы всегда отдавали предпочтение адвенчурам с видом от первого лица. Вам это нравится больше, чем вид со стороны, если да – почему? Вы собираетесь в будущем делать адвенчуры с видом от третьего лица?

Как игрок, да и как продюсер, я выбираю перспективу от первого лица. Потому что так вы живёте в игре, а не наблюдаете за ней. Это потрясающее ощущение. Сколько фильмов имеют вид от первого лица? В том-то всё и дело. Я хочу делать игры, куда игрок может быть вовлечён эмоционально. Дизайнер Jack The Ripper со мной в этом согласен.

Между тем, это не значит, что мы никогда не станем делать адвенчур с видом от 3-го лица, просто, пока мы не найдём примечательного персонажа и команду дизайнеров, которая могла бы им заняться, это крайне маловероятно.

- Что вы думаете о вашем сотрудничестве с The Adventure Company?





Jack The Ripper - WIP 25 07 2003

С ними приятно работать. Там прекрасные люди, знающие своё дело и стремящиеся делать качественные игры. Говорю вам, они просто души!

- Ваши предыдущие игры, серия Cameron Files, как её приняли?

Да в общем-то неплохо. И обычные игроки, и новички. Хотя большинство опытных игроков посчитали их слишком простыми, а также заметили немало недостатков. Мнения были разные, но основная наша аудитория отзывается положительно.

- Сколько копий обеих игр было продано? Вы довольны этими цифрами?

Не могу сказать точно, но, по крайней мере, несколько десятков тысяч каждая. Однако, несмотря ни на какие цифры, нам нужно расширять аудиторию, чтобы поддерживать и улучшать качество наших игр.

- Что понравилось игрокам в Cameron Files, а что не очень? Вы собираетесь принять их мнение как руководство к действию, чтобы избежать подобных ошибок в Jack the Ripper?

Основные нарекания были на то, что головоломки и сюжет существовали как бы отдельно друг от друга – этого крайне сложно избежать, если характеры раскрываются только в неинтерактивных видеовставках. Еще мы



Jack The Ripper - WIP 25 07 2003



Jack The Ripper - WIP 25 07 2003

вспомнили золотое правило: “Делай проще!” Большинство игроков не ухватили и трети сюжета Cameron Files, им было сложно вникать в игру. В Jack the Ripper другой подход: углублять сюжет, но не усложнять его.

- Какое число проданных копий Jack the Ripper вас бы устроило?

Чем больше людей сыграет в игру, тем мы будем счастливее, ведь это значит, что уйма народу получит удовольствие. А мы здесь именно за этим, верно? Надеюсь, Jack the Ripper преодолет планку в 100,000.

- Что будет после Потрошителя? Вы собираетесь и дальше делать адвенчуры? Быть может, уже есть что-нибудь в проекте?

Уж будьте уверены! У нас есть несколько заготовок. Пока ничего не решено, но будьте на чеку!

- Что, по вашему мнению, ожидает адвенчуры в будущем? Вы считаете, что жанр будет крепнуть? Что должно произойти с адвенчурами, чтобы они стали более популярными?

Вокруг меня много людей, которые не играют в видеоигры, потому что им не интересно то, что в них происходит. Думаю, что адвенчуры должны нарушить традиционные пределы жанра, избавиться от привкуса головоломности. То есть, они всегда предназначались для любителей поломать голову, и ключ к расширению аудитории – это эмоции, характеры и сюжет. И, что очень важно – удобоваримость. Те, кто станет играть в адвенчуры в будущем, придут не из сложившейся толпы игроков – это будут обычные люди.

- Хотите ещё что-нибудь добавить?

Да, простое, но огромное “спасибо” всем, кто помог игре “случиться”, и, скрестив пальцы, я надеюсь, что “проклятия”, витающие вокруг Джека-Потрошителя, обойдут нас стороной...

- Спасибо, что зашли к нам и рассказали о вашей игре. Будем ждать, когда она появится на прилавках магазинов, и, если повезет, встретимся с вами снова!

(перевод Lonesome)

THE BLACK MIRROR

There is no man today who would remember the
who blindly long for power, not hesitating to stray
amoral, evil man pursued the people of the land
Mirror, a man who fought the battles with the
mellancholy promise to withstand the attack of
overlaid power to ascend into the underworld
of shadow to help prevent his doom.

He was not the only one, however, to know of the
towards Mordred's side. There was not much tin
Overwhelmed by fury, he battled his way through
cathedral.

With haste, he took advantage of the darkness. Righteous anger hit its
target and cold steel pierced the heart of the villain.
Обзор месяца в декабрьском номере посвящен одной из самых ожидаемых в
этом году адвенчур с видом от третьего лица. Хотя игра действительно оказалась
хорошей и довольно оригинальной по многим параметрам, мы ожидали от нее
намного большего... Что ж, давайте рассмотрим ее повнимательнее.

Black Mirror (Черное Зеркало) – это первый международный продукт чешского разработчика Unknown Identity. В Чехии игра появилась уже давно, но в Северной Америке и Европе она была издана сравнительно недавно силами The Adventure Company. Как вы уже, наверное, поняли из названия, в игре рассказывается мрачная история, а потому в нее лучше играть ночью, погасив свет...

Сюжет: Вы выступаете в роли Сэмюэля Гордона (Samuel Gordon). После трагического несчастного случая, стоившего жизни его жене, Сэмюэль уехал из фамильного замка Черное Зеркало, чтобы начать жить своей жизнью. Но по прошествии 12 лет еще одна смерть, на этот раз его деда, Уильяма Гордона, приводит Сэмюэля обратно в замок. Уильям прыгнул вниз с башни замка, и хотя все думали, что это было самоубийство, у Сэмюэля свои предположения на этот счет, и он готов “пройти лишнюю милю” чтобы узнать, что на самом деле стоит за внезапной смертью Уильяма.

Я бы мог сказать, что The Black Mirror – одна из самых страшных и запоминающихся историй, когда-либо рассказанных в адвенчурах. Я бы мог сказать, что сюжет стоит в одном ряду с такими шедеврами прошлого как Gabriel Knight, Dark Seed, Shadow of the Comet и Sanitar-

ium. Я бы мог сказать, что история Черного Зеркала все время держит вас в напряжении, заставляя задаваться вопросом, что случится дальше. Я бы мог сказать, что атмосфера игры может восполнить дефицит сюжетов в стиле Лавкрафта. Я бы мог сказать все это, если бы бросил игру перед последним эпизодом. Потому что концовка, если описать ее одним словом, разочаровывает.

Такое чувство, что разработчикам нужно было что-то быстренько слепить, чтобы побыстрее выпустить игру, и поэтому они скопировали финал с одного из низкобюджетных фильмов-ужастиков. Это действительно странно, учитывая, что остальная часть игры действительно продолжительная, возможно это самая длинная игра со времен The Longest Journey, и сюжет прекрасно распределен по главам. И в самом деле, не хватит слов, чтобы описать все, что чувствуешь, когда у истории, которая длилась более 20 часов, видишь концовку, уложенную в пару минут с обрезанием почти всех сюжетных нитей, что были до этого.

Означает ли это что сюжет игры плох? Нет. Как я уже сказал, вы довольно долго, действительно, более 20 часов,



Последние мгновения жизни Уильяма Гордона



Морг



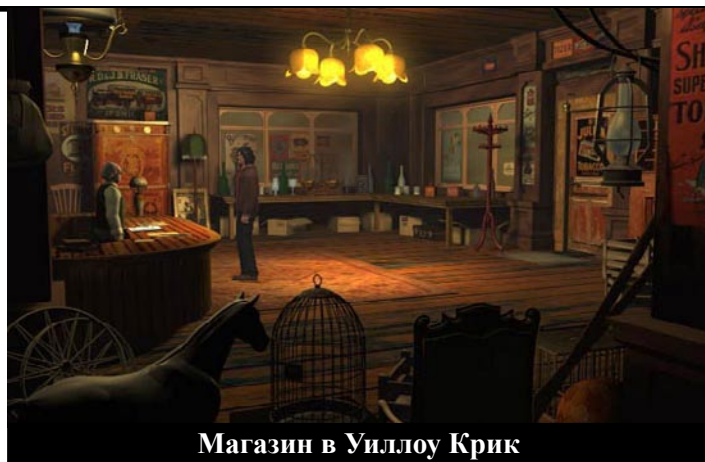
После похорон Уильяма

будете мучиться – в хорошем смысле этого слова – над загадочным сюжетом, который порождает все больше и больше загадок и вопросов. Персонажи, которых вы встретите в игре, хорошо проработаны и обладают различными характерами. Во время игры я постоянно размышлял над тем, что персонаж А собирается сделать, и что персонаж Б об этом знает.

Сэмюэль Гордон, главный герой – серьезный человек, что видно по его комментариям. За всю игру он ни разу не сострил. Все, что он говорит – это именно то, что может сказать какой-нибудь выходец из английской аристократической семьи, воспитанный в строгом стиле. Он уважительно относится к людям своего класса, но высокомерен со всеми остальными. Тем не менее, он готов “пройти лишнюю милю” и заняться деятельностью, не положенной ему по статусу, чтобы выяснить, что случилось с его дедом. По большей части, это хорошо проработанный персонаж, и обидно, что актерская работа совсем не раскрывает его личность так, как следовало бы.

Атмосфера угрюмого замка, собственные тревоги и проблемы персонажей, все больше мрачные интерьеры и унылая пасмурная погода создают уникальный игровой мир, один из тех, куда вновь и вновь хочется возвращаться холодными зимними вечерами. Но, как я уже сказал, концовка оставит после себя противный привкус, скорее всего, благодаря ощущению штамповки, а также потому, что она никак не объяснит происходящих на заднем плане загадок и сюжетов, развивающихся по мере прохождения игры. Более того, некоторые персонажи так ни разу вам и не встретятся в игре, но при этом они оказывают сильное влияние на главный сюжет. В то время, как по ходу игры вы узнаете их историю, в концовке, вопреки всем ожиданиям, они не участвуют. Тем не менее, в игре очень сильный сюжет, и именно он заставит вас каждый день возвращаться к игре, пока вы ее не закончите.

Графика: В игре используются трехмерные персонажи на двумерных фонах и вид от третьего лица. Похожая техника встречалась в *Syberia*, *The Longest Journey* и *Thorgal's Quest*. Фоновые рисунки, по меньшей мере, восхитительны. Они играют решающую роль в создании

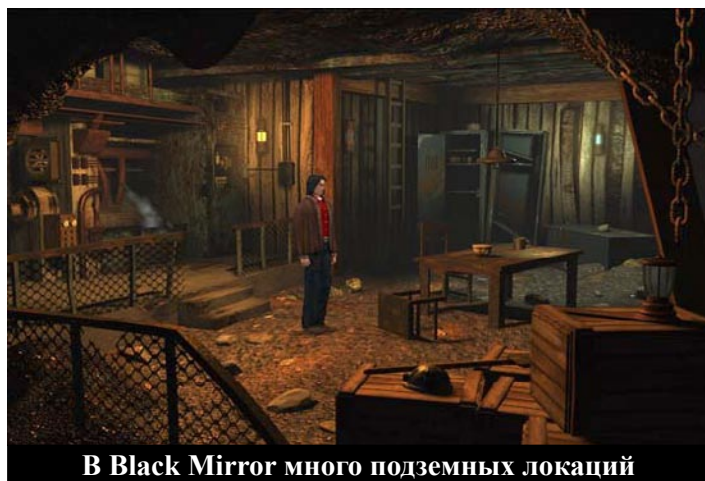


Магазин в Уиллоу Крик

уникальной атмосферы, о которой мы говорили раньше. Архитектура в замке Черное Зеркало и других зданиях игры просто фантастическая, она заставляет вас думать, что стены, если бы они умели говорить, могли бы поведать вам много мрачных историй. Фоновые рисунки, по большей части, не статичны. Небольшие штрихи вроде падающих листьев с деревьев или летающих вокруг лампы мотыльков вносят свою лепту в создание атмосферы. Это было бы восхитительно, не будь они столь явно зациклены.

Другие приятные моменты касаются погодных эффектов и смены дня и ночи. Постоянный дождь и тучи создают подходящее настроение для очередной мрачной истории Объединенного Королевства, и гроза в игре выглядит просто потрясающе. Как я уже писал раньше, атмосфера – это то, что особенно удалось *Unknown Identity*. Много “волнующих” картинок по всей игре, особенно во второй половине сюжета. Кладбища, катакомбы, усыпальницы, мертвые тела и странные картины создают – что удивительно – задумчивое настроение, которое заставит вас лишний раз (без содрогания!) вспомнить об игре при отходе ко сну. Даже карта, которая используется для перемещения по локациям игры, сделана очень стильно и не выбивается из общей атмосферы.

Главная проблема графики кроется в малом количестве роликов. Даже те, что есть в игре, длятся всего несколько секунд и страдают плохим качеством картинки, они выглядят чрезмерно размытыми, если сравнивать с остальной игрой. Персонажи хорошо прорисованы и



В Black Mirror много подземных локаций



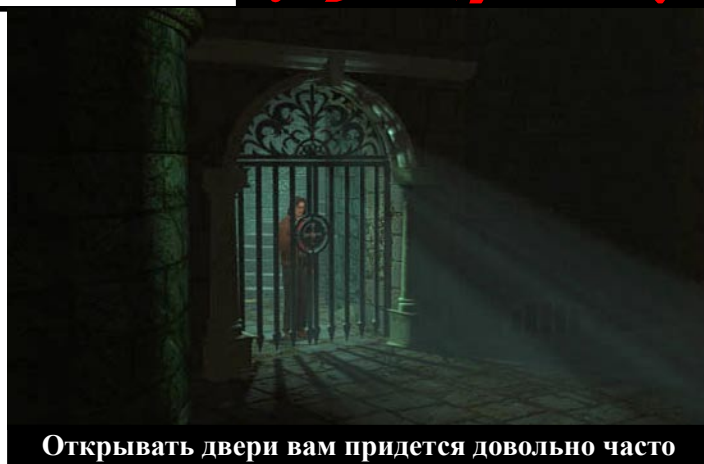
Интерьер замка

детализованы, но их анимация немного проигрывает по сравнению с другими подобными играми. Например, когда персонаж идет вниз по лестнице, это больше похоже на то, что он идет по наклонной плоскости, а не сгибает колени, как делают те, кто спускаются по ступенькам. Но это незначительная недоработка.

Звук: Несомненно, крупнейший недостаток игры – это озвучка персонажей. В частности, главный герой был почти полностью “убит” актером Тони Дэниэлсом (Tony Daniels). В такой игре диалоги и озвучка особо важны для поддержания необходимой атмосферы, и от актеров требуется все их мастерство, на какое они только способны. А актеры в Black Mirror просто провалили задание удержаться на уровне остальной игры в деле создания атмосферы. Я бы даже не стал называть это актерской игрой, потому как лучше это назвать невыразительным чтением. Если вы говорите на другом языке и можете приобрести локализованную версию игры, я бы посоветовал вам так и поступить. Не знаю, будет ли она лучше английской, но хуже точно не будет.

А вот музыка намного лучше озвучки. Мелодии очень подходят игре и вполне справляются с нагнетанием мрачной атмосферы. Довольно хороши и уместны звуковые эффекты. Очень приятно, что каждый раз, когда вы щелкаете мышью на предмете в инвентаре, раздается звук, соответствующий этому предмету.

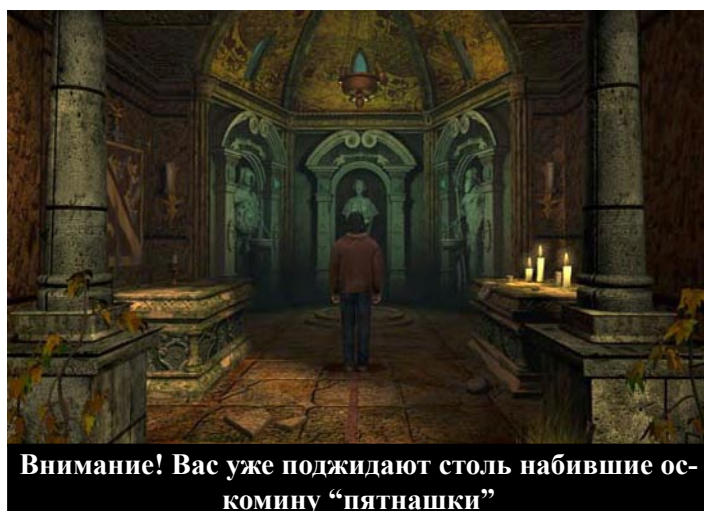
Геймплей: Возможно, в Black Mirror реализован самый новаторский интерфейс из виденных нами за весь прошлый год. Он легкий в использовании, к нему быстро привыкаешь. Наиболее оригинальная особенность геймплея – это устранение ненужных элементов по ходу игры. Например, когда вы в первый раз щелкнете курсором на активной области, Сэмюэль даст вам описание, и если вы больше ничего не можете сделать с этим объектом, он попросту перестанет быть активным. Сначала я беспокоился, что могу пропустить описание предмета и не смогу повторно его получить, но, по прошествии некоторого времени, подход Unknown Identity стал понятен и привычен. Если предмет перестал быть активной областью – это просто означает то, что он не будет играть важной роли в дальнейшей игре, а следовательно, отпадает необходимость его повторного



Открывать двери вам придется довольно часто

обследования. Это может звучать немного неуклюже, если вы раньше не видели подобный интерфейс, но после Black Mirror от такого подхода остаются только приятные ощущения. И это не просто приятно – это также позволяет свести пиксель-хантинг к минимуму. Вы правильно поняли, Black Mirror – это point and click адвенчура, в которой не требуется проверять каждый пиксель очередного экрана на предмет наличия запятанных объектов, и Unknown Identity можно поставить за это памятник.

По щелчку левой кнопкой мыши на активной области, Сэмюэль расскажет вам о предмете, поднимет его или начнет беседу, если “активной областью” был другой человек. Некоторые предметы требуют более подробного исследования, которое происходит по щелчку правой кнопкой мыши. На самом деле, если активная область у предмета не исчезла после того, как Сэмюэль рассказал о нем пару раз, то это, скорее всего, означает, что вам надо исследовать его, нажав правую кнопку мыши, или применить на него другой предмет. И хотя, прочитав это, можно подумать, что Black Mirror – легкая игра, поверьте мне, это не так. Щелчок правой кнопкой мыши на человеке даст его/ее описание; на предмете – также даст описание этого предмета или заставит Сэмюэля совершить с ним какое-либо действие (т.е. прочитать документ или открыть коробку). Двойной щелчок по одному из выходов немедленно перенесет вас в другую локацию, и это ускоряет процесс перемещения по миру игры.



Внимание! Вас уже поджидают столь набившие оскомину “пятнашки”



Замок Black Mirror

Геймплей Black Mirror включает в себя множество разнообразных действий, таких как выполнение заданий, взаимодействие с предметами и окружением, взаимодействие с персонажами и решение головоломок. Я бы сказал, что геймплей игры подобен волнам моря. В паре первых глав геймплей был просто чудесным: он заставлял задуматься и был продолжительным, но, в то же время, с логичными и оригинальными головоломками и с хорошей подачей сюжета. В этой части многие головоломки мне показались интересными и, на мой взгляд, прекрасно вписывались в сюжет. ***Спойлер*** К таким головоломкам можно отнести восстановление разорванной фотографии, а также решение остроумных и увлекательных загадок. ***Конец спойлера***

Но все коренным образом меняется с прибытием в Уэльс. С этого момента разработчики награждают игрока наборами головоломок, которые а) уже затерты до дыр и б) служат только для продления времени игры, не играя существенной роли в сюжете. Я обычно ставлю предупреждение о спойлерах перед описанием головоломок в обзорах, но головоломки типа “пятнашки” или “подсунь газету под дверь – получи ключ” для меня больше не спойлеры. Наверное, надо издать какой-нибудь закон для разработчиков, что любая игра с двумя вышеупомянутыми типами задач будет проклята (это, конечно, грустная шутка). Но головоломка сдвигающимися табличками – это не просто еще одни “пятнашки”. Это большая-занога-в-заднице, так как она требует от игрока знания расположения знаков зодиака. Поэтому если вам незнаком порядок следования



Вам придется разгадывать гениальные загадки



Около замка. Красиво, не правда ли?

зодиакальных знаков, и у вас под рукой нет какого-нибудь справочника, то придется а) посмотреть прохождение или б) найти сайт или другой внешний источник информации для решения этой задачи. Оба этих варианта требуют выхода из игры, а это, несомненно, приводит к полному уничтожению погружения в игру. Я не понимаю, почему разработчики ожидают от игроков такой необычной эрудированности. Игра не должна быть еще одним школьным тестом, она должна быть развлечением. Пусть они включают головоломки, требующие специальных знаний любого рода, но в таком случае пусть делают так, чтобы игрок мог найти всю необходимую информацию в самой игре при помощи книги, другого персонажа или чего угодно еще.

Далее геймплей протекал в таком же переменчивом стиле. По большей части загадки были оригинальны и интересны, и это заставило меня временно забыть о тех вышеупомянутых головоломках. Но позже парочка-другая задач вновь потребовала специальных знаний без возможности получить их внутри игры, и это снова разрушило хорошее впечатление, полученное от других головоломок.

Еще одной отрицательной стороной игры является то, что в нескольких случаях вам придется ждать некоторое время, пока тот или иной персонаж не выполнит вашу просьбу. И даже если вам больше нечего делать, когда вы вернетесь, он может вновь попросить прийти попозже. Вы можете возвращаться 2-3 раза, и каждый раз вас вновь и вновь будут посылать погулять. Меня вначале это смущало, и я думал, что мне надо выполнить какое-нибудь другое действие в игре, чтобы они, наконец, исполнили свою роль.

Последний по порядку, но не по значимости минус игры – то, что в некоторых местах Сэмюэль совершенно внезапно может умереть. Вам дается несколько секунд, чтобы среагировать, а потом вас ждет загрузка с последнего сохранения. Поэтому если вы не любите сохраняться, приготовьтесь громко кричать и ругаться!

Главный плюс геймплея в том, что игра достаточно длинная. Если сравнивать с другими современными играми, разработчики Black Mirror могут гордиться



Уэльс ночью



В подвале замка

собой хотя бы по той причине, что они честно отработали запрашиваемые за игру деньги. Прохождение заняло у меня точно более 20 часов, и так как роликов совсем немного, большая часть этого времени – чистая игра. Если мы уберем 4-5 плохо оформленных головоломок, в Black Mirror найдутся задачи на любой вкус. От большого количества банальных головоломок с инвентарем по использованию предмета А на объект Б, до хитрых механических приспособлений, которые надо починить. Задания, которые предстоит выполнить Сэмюэлю, напомнят вам о некоторых играх прошлого, таких как Indiana Jones and the Fate of Atlantis, The Longest Journey, Gabriel Knight и Sanitarium. Является ли это случайным совпадением или же это результат влияния этих игр на разработчиков – неизвестно.

Общая информация: Версия игры, попавшая к нам, по оформлению является одной из лучших за этот год. Это типичная коробка, в какую The Adventure Company обычно упаковывает свои игры. На заднем плане вы видите замок Черное Зеркало на темном фоне (что почти отчерняет все остальное), в то время как обложка коробки выглядит как разбитое зеркало. Игра защищена специальной программой StarForce, а посему вам нужен будет код с бумажки из коробки. Так что постарайтесь ее не выкинуть, иначе вы можете упустить ваш единственный шанс поиграть. Эта защита вызвала бурную реакцию у игроков самых различных жанров, в то время как ее эффективность против пиратов под

вопросом. Такая же программа была использована в Runaway: A Road Adventure...

В нескольких словах... Хотя в моем обзоре присутствовала изрядная доля критики, The Black Mirror остается адвенчурой, которую не должен пропустить ни один поклонник жанра. В ней есть несколько неудачных моментов, из-за которых я не могу поставить ей больше 90 баллов, как того мне бы хотелось после прохождения первых двух эпизодов. Но, за исключением этих моментов, Black Mirror сейчас, наверное, лучшая игра на рынке, и я не могу представить лучший подарок на праздники. Если я и был слишком критичен в своем обзоре, так это потому, что в этом году я не увидел ни одной адвенчуры, которая приблизилась бы к 90 очкам, и я очень надеялся, что Black Mirror возьмет эту высоту. Когда я начал играть, то думал, что это произошло, и эта игра станет флагманом жанра 2003 года.

К сожалению, этого не случилось, но, с другой стороны, учитывая, что это первый выход Unknown Identity, можно смело думать, что их будущие игры станут только лучше, особенно после изучения ошибок первой игры. И этими основными ошибками были: штампованный и скомканный финал, несколько неудачных головоломок и ужасная озвучка (хотя последнее, наверное, не их вина). Что ж, я с нетерпением буду ждать их новых игр.

- Dimitris Manos
(перевод Student)

THE BLACK MIRROR

Информация об игре

Разработчик: Unknown Identity

Управление: point'n'click

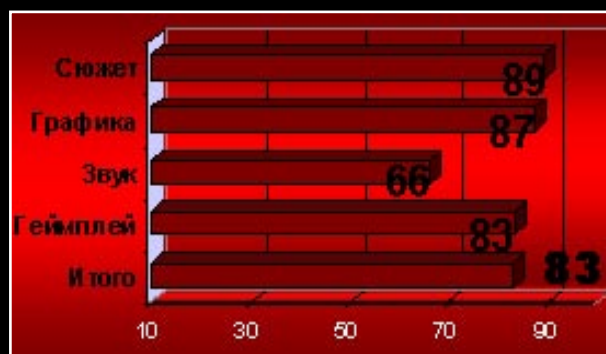
Вид: от 3-го лица

Сложность: средняя/высокая

Сайт: <http://www.futuregames.cz/poselsmrti/hlavni-Eng.html>

Системные требования:

Win98/ME/2000/XP, Pentium II 400Mhz, 64Mb RAM, 12X CD-ROM, 2Gb на диске, 4Mb DirectX - совместимая видеокарта, DirectX - совместимая звуковая карта





LAW & ORDER™

PREPARE TO GO BACK II TO THE COURTROOM

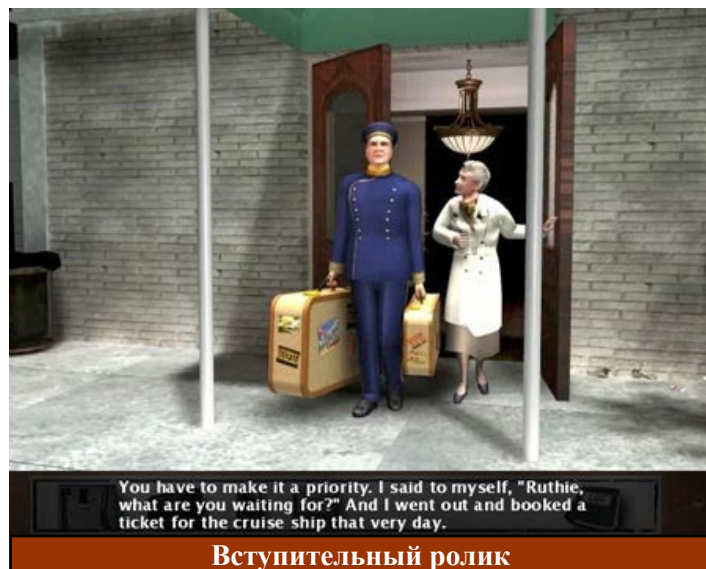
Law and Order 1 вышла около года назад и была первой из нового поколения адвенчур, созданных по мотивам телесериалов. Это оказалось удачным маркетинговым ходом, поскольку первая часть продавалась весьма хорошо. К сожалению, ошибка разработчиков, состоящая в том, что они ввели ограничение по времени на прохождение, не дала многим игрокам возможность насладиться ею в полной мере. К счастью, позже разработчики выложили на сайте патч, устраняющий эту неприятность, да и в Law and Order 2 ограничений на время прохождения не будет. Что ж, давайте посмотрим, чем продолжение будет отличаться от первой части.

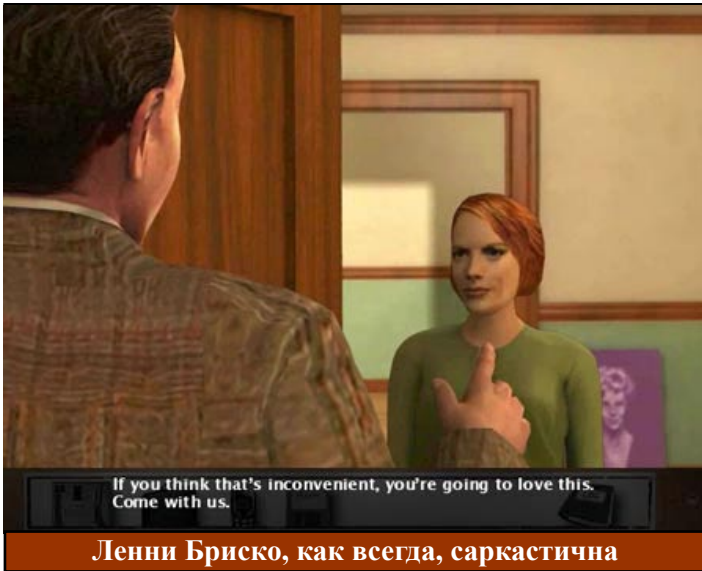
Сюжет: Известный ученый Уильям Рамос (William Ramos) найден убитым в своей машине, припаркованной возле отеля в центре Манхэттена. В начале вы выступаете в роли эксперта-криминалиста и пытаетесь найти как можно больше улик, чтобы понять, кто убийца. Как и в первой части, вы работаете на пару с Ленни Бриско (Lennie Briscoe), и вам придется опрашивать свидетелей и подозреваемых, чтобы докопаться до сути происшедшего. После того, как вам удастся получить ордер на арест подозреваемого, действие перемещается в суд, где вы выступаете в роли прокурора. Вы работаете на пару с Сереной Саузерлин (Serena Southerlyn) и всеми силами пытаетесь доказать, что подсудимый виновен, задавая правильные вопросы и предоставляя суду улики в нужное время.

Кристина Оливер Тэйлор (Christina Oliver Taylor), продюсер Law and Order 2, рассказала нам в своем интервью (см. The Inventory 8), что сюжет новой игры написал другой сценарист. Автором сюжета первой части Law and Order была Сюзанна Ошри (Suzanne Oshry), а

для этой части сценарий написал Дуглас Старк (Douglas Stark). Они оба являются сценаристами телесериала, так что в их профессионализме сомневаться не приходится. На этот раз события игры будут касаться науки. Что особенно интересно в этой игре, так это то, что с обнаружением каждой новой улики вы начинаете подозревать другого персонажа. Это очень приятная особенность, которая будет держать вас в напряжении на протяжении всего расследования.

Law and Order 1 была новаторской игрой не только потому, что была создана по мотивам телесериала, но и потому, что позволяла вам побывать в роли прокурора. Надо сказать, это очень неплохая идея на фоне уже поднадоевших тем, например, о тамплиерах. В Law and Order 2 вам вновь придется вернуться в зал суда и попрактиковаться в искусстве убеждать других людей.





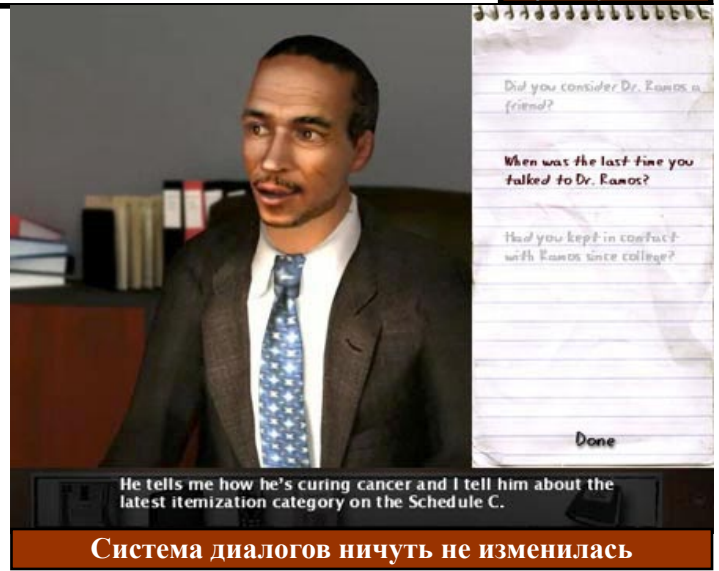
Понравится вам это или нет, зависит, конечно, от того, нравятся ли вам истории, в которых описаны суды, но мне понравилось принимать участие в заседании, манипулировать свидетелями и видеть, как много было написано для игры диалогов. Диалогов действительно много, и они весьма продолжительные, впрочем, этого вполне можно было ожидать от игры по мотивам телесериала Law and Order. В игре немало персонажей, с которыми можно встретиться и поговорить. Некоторых из них можно увидеть и в самом сериале.

Графика: В игре используется вид от первого лица. Вам не доведется увидеть персонажа, которым вы управляете, даже во время роликов. И все потому, что подразумевается, что вы и есть человек, принимающий непосредственное участие в разворачивающихся событиях. Legacy Interactive пообещала, что графика, по сравнению с первой частью, будет улучшена. На самом же деле этого практически незаметно. Единственное, где я углядел некоторые изменения, были световые эффекты, но, увы, я так и не увидел ничего такого, что позволило бы мне сказать, что графика существенно улучшилась.

3D-модели выполнены неплохо, в достаточном количестве присутствует жестикуляция. В ответ на вопрос, заданный в лоб, персонаж может нахмуриться, при разговоре персонажи меняют свои позы, они переводят взгляд с вас на вашего помощника и т.д. и т.п. Кроме того, на их лицах видны эмоции, и этих эмоций немало. Лица персонажей выполнены неплохо, а вот их тела могли быть проработаны тщательнее, ибо иногда они все же напоминают набор полигонов.

В комнатах, где вам доведется искать улики, полно всяких приятных мелочей, да и зал суда весьма смахивает на настоящий. А вот движок, используемый для перемещения, немного устарел, и если создатели соберутся выпускать следующую игру, я бы посоветовал им сменить движок на более современный. Гораздо приятнее было бы свободно перемещаться по трехмерному миру и взаимодействовать с объектами напрямую, а не телепортироваться из центра одной комнаты в центр другой.

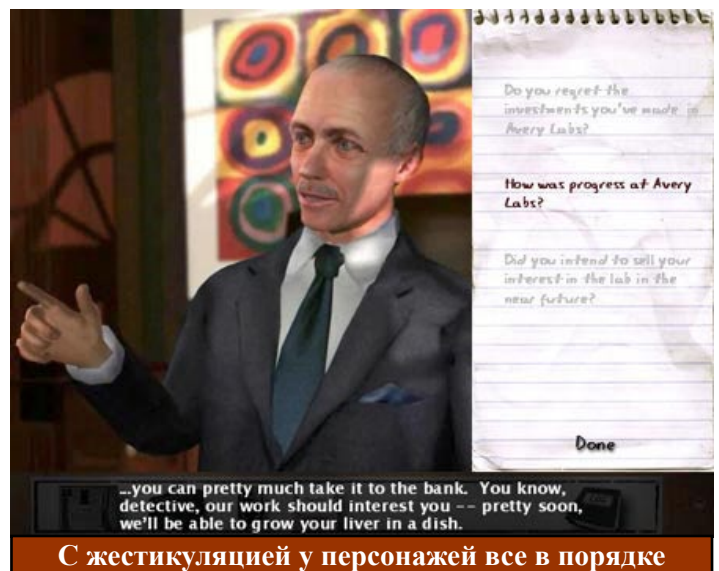
Декабрь 2003



Другой минус графики – весьма неэстетичный блокнот, используемый в системе диалогов. Он закрывает почти половину экрана и оставляет весьма небольшое пространство для картинки. Меньший по размеру блокнот смотрелся бы лучше, да и для картинки бы оставалось больше места.

Звук: Если вы хотите увидеть пример того, насколько сильно озвучка влияет на общее впечатление от игры, то вам непременно стоит взглянуть на Law and Order 2. Именно здесь, дорогие читатели, вы найдете настоящее актерское мастерство. Актеры не “читают текст по бумажке”, как это, к сожалению, частенько случается во многих современных адвенчурах, причиной чего является низкий бюджет. В игре были использованы голоса актеров, игравших в сериале, и результат получился просто потрясающим. Ощущение такое, будто вы попали прямо в телесериал и разговариваете с его главными героями. Особенно хочется отметить Элизабет Рём (Elisabeth Röhm) в роли помощника прокурора Серены Саузерлин.

Музыки в новой игре сериала стало больше, но, к сожалению, нельзя сказать, что она потрясает. Увы, она играет лишь второстепенную роль и не привносит в игру

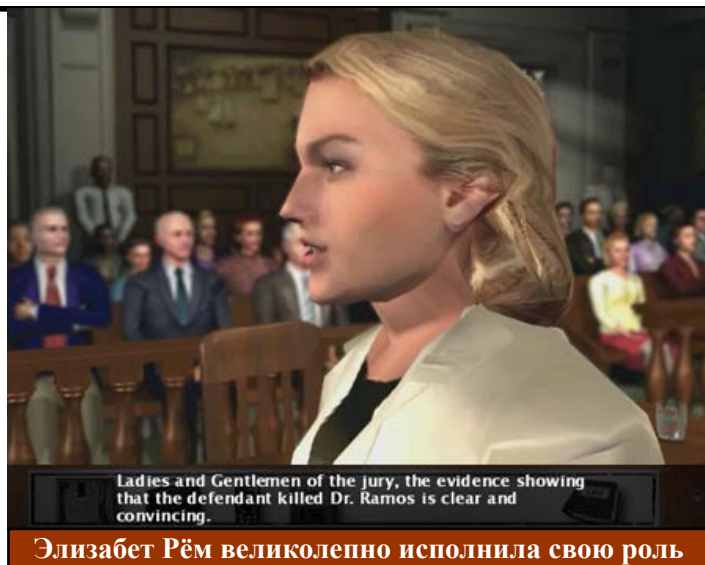
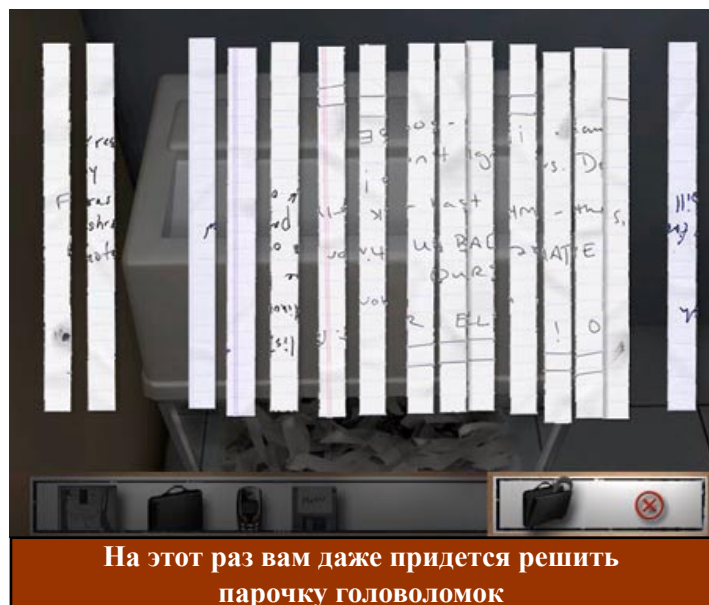


дополнительной атмосферы. Звуковые эффекты также не представляют собой ничего особенного.

Геймплей: Никакого ограничения по времени!!! Это оказало огромное влияние на геймплей. Во-первых, теперь можно закончить игру, не прибегая к солюшену. Кроме того, шансы на то, что вы закончите игру и при этом не заработаете себе стресс, значительно возросли. В целом, геймплей похож на тот, что мы видели в первой части. Перед началом игры вам предлагают выбрать два из четырех умений, которые дадут вам дополнительные возможности. Умение вести допрос поможет вам выбирать правильные вопросы, чтобы добиться нужного ответа. Если вы выберете умение командной работы, то если вы застрянете, инструктор вам подскажет, что нужно делать дальше. Умение вести дело поможет вам открыть наблюдение за персонажем и получить ордер на арест, ну а умение собирать вещественные доказательства будет изменять вид курсора на увеличительное стекло, когда вы будете водить им в поисках активных областей. На мой взгляд, последняя возможность из разряда тех, что должны обязательно присутствовать в игре, и я, честно говоря, не совсем понимаю, почему разработчики ее вынесли в качестве дополнительной.

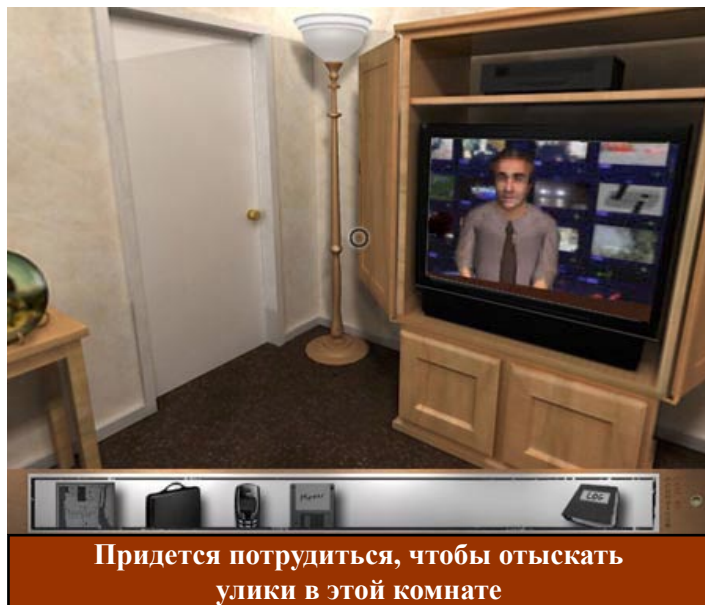
После того, как выберете одно из умений, вы начнете обследовать место преступления. Как только найдете улику, ее нужно будет отослать в криминалистическую лабораторию и в исследовательский отдел, откуда вы можете получить новые сведения, которые могут привести вас к новым подозреваемым. Общение со свидетелями играет не менее важную роль, и если вы зададите им правильные вопросы, есть вероятность, что ответы приведут вас к новым подозреваемым или откроют вам новые места, которые вы сможете посетить.

Интерфейс не был самой сильной стороной Law and Order 1, и в новой игре он, к сожалению, практически не изменился. Досье осталось таким же невразумительным, туда все попадает кучей и никак не сортируется.



Через какое-то время досье заполняется до отказа и вам приходится делать совершенно неочевидный выбор, какие улики выбросить, а какие оставить. Но хуже всего то, что если вы выбросите какую-нибудь улику, а она потребуется вам позже для открытия слежки или получения ордера на арест, то вы окажетесь в тупиковой ситуации, и вам придется загружаться с того места, где у вас эта улика еще есть. Было бы удобнее, если бы досье было разделено на объекты, допросы, результаты исследований и т.п., и если бы был способ заново получить те предметы, от которых пришлось избавиться. Тогда можно было бы эффективнее работать с находками, не боясь потерять что-то важное.

Тем не менее, похоже, что тупиковых ситуаций в Law and Order 2 стало меньше. Стало меньше “неправильных” вопросов по сравнению с первой частью игры. Если вы зададите “плохой” вопрос, чаще всего получите в ответ либо “да”, либо “нет”, а потом у вас появится возможность вновь задать “правильный” вопрос. Кроме того, в игре появилась возможность заново провести все допросы. Эта небольшая деталь сделала игру более удобной, чем первая часть, и теперь вы можете безо всяких страхов экспериментировать с вопросами и ответами.

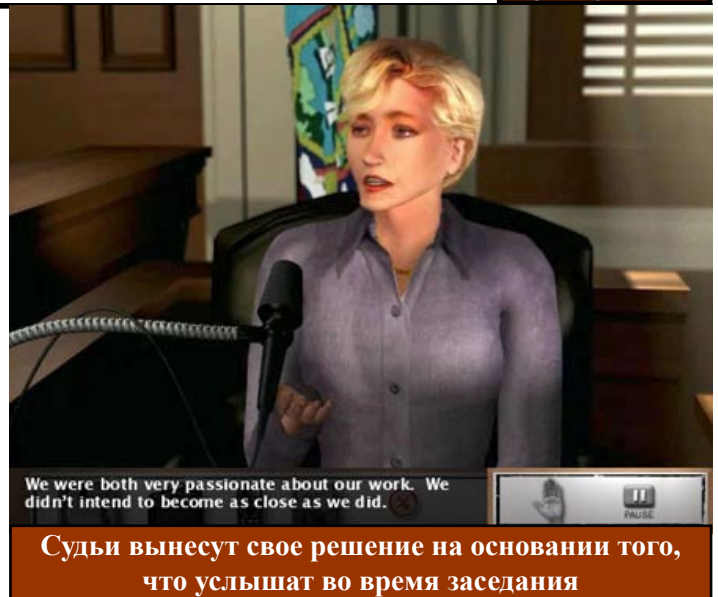




Адвокаты в зале суда не подарок

В игре присутствуют всего две головоломки, и, к счастью, создатели не просто скопировали одну из них с другой адвенчуры, но еще и постарались вписать ее в сюжет. ***Спойлер*** На это раз вам придется восстанавливать разрезанное на куски письмо, а также расшифровывать электронное письмо. Обе головоломки сделаны хорошо, и их решение вполне поддается логике. ***Конец спойлера*** В общем-то, не скажешь, что остальная часть игры – интерактивный фильм. Геймплей Law and Order завязан на расследовании, поэтому вам придется провести довольно много времени в поисках улик и в общении со свидетелями. Как и в первой части, у вас под рукой будет мобильный телефон, но его роль в игре незначительна, если вы, конечно, не выберете умение, которое позволит получать помощь от инструктора.

Общая информация: Игра поставляется в обычном DVD-боксе, на обложке красуются лица Саузерлин, Бриско и Ван Бурена. Каждый раз при запуске игры вас спрашивают, хотите ли вы посмотреть видеоролики в окне или в полноэкранном варианте, что через некоторое время начинает слегка раздражать. Во время игры багов обнаружено не было. Вы можете попробовать поиграть в онлайн-демоверсию на сайте Legacy Interactive.



Судьи вынесут свое решение на основании того, что услышат во время заседания

И вот еще что мне бы хотелось добавить. В The Inventory 3 я выставил 85 баллов пропатченной версии Law and Order 1. Теперь я вполне могу сказать, что эта оценка оказалась завышенной. Что ж, журнал тогда был еще в самом начале своего пути, и оценки зачастую выставлялись немного хаотично. И хотя в этот раз Law and Order 2 получила более низкую оценку, на самом деле эта игра гораздо лучше предыдущей части. Просто теперь мы более критично относимся к играм, чем во времена становления журнала.

В двух словах: Law and Order 2 заслуживает того, чтобы ее купить, особенно, если вы поклонник телесериала или любите игры, где ведется расследование. Геймплей основан на взаимодействии с персонажами и на собирании/анализе улик. Кроме того, вам дается шанс побывать в роли прокурора. На то, как выполнена озвучка в этой игре, вообще должны ориентироваться все разработчики/издатели игр. Если бы в игре использовался движок, позволяющий большую свободу передвижения, и если бы интерфейс был организован получше, игра вполне могла бы стать классикой.

- Dimitris Manos

Law & Order 2: Double or Nothing

Информация об игре

Разработчик: Legacy Interactive

Управление: point'n'click

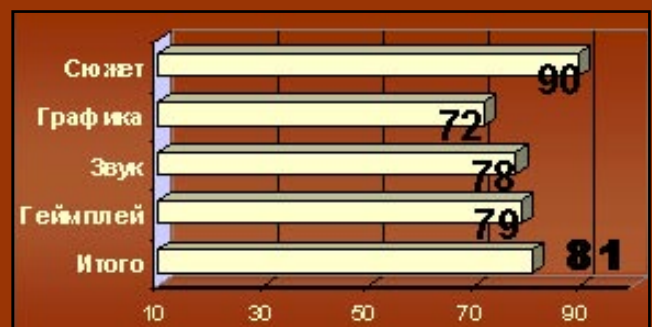
Вид: от 1-го лица

Сложность: низкая

Сайт: <http://legacyinteractive.com>

Системные требования:

Win 98/ME/2000/XP, Pentium III 500Mhz, 96Mb RAM, CD-ROM, 650Mb на диске, 16Mb DirectX - совместимая видеокарта, DirectX - совместимая звуковая карта



Private Moon Studios выпустила второй эпизод своего сериала Agon. На мой взгляд, он оказался удачнее первого, но ребята из The Inventory, видимо, в предновогодней суматохе позабыли об этой игре, а посему я решил сказать пару слов о ней сам.

Сюжет: Первая точка на карте, куда направился Сэмюэль Хант – Лапландия. Но по приезду его почему-то никто не встречает. Станционный смотритель, который должен был все подготовить к приезду гостя из Лондона, мертвецки пьян. Что ж, мистеру Ханту придется самостоятельно позаботиться о себе.



Профессора никто не ждет...

Графика: Графика в этом эпизоде получше, чем в предыдущем. Во-первых, кругом лежит снег, и на ум сразу же приходит Syberia 2. Удачный ход, если учесть, что игроки уже слегка изголодались по бескрайним снежным просторам, обещанным Бенуа Сокалем (Benoit Sokal) к концу 2003 года. Во-вторых, ребята, видимо, слегка усовершенствовали движок, и теперь путешествие по лестницам происходит не горизонтальным перемещением камеры, что раздражало меня в первой части, а под углом, что выглядит естественней. В-третьих, вместо ничем не примечательного лондонского дождя за окнами, мы имеем великолепный падающий снег, и это не текстура, которую прокручивают у нас перед глазами, а нормальный снег, который может лететь тебе в лицо, а может и падать за шиворот. Видеовставки, на мой взгляд, также получились несколько лучше, чем в первой части, и в целом выглядят неплохо, но ничего экстраординарного вы не увидите.



Нет, это Agon, а не Syberia 2

Звук: Здесь особых изменений нет. Музыка по-прежнему приятная и ненадоёдающая, с легким налетом world. Она прекрасно дополняет заснеженную картинку на экране. Озвучка сделана на довольно высоком уровне.

Геймплей: Во-первых, помимо обязательных головоломок, появились дополнительные, которые вы можете и не решать. Плохо это или хорошо – судить вам, но я, честно говоря, был немного разочарован, когда решение одной такой головоломки не дало мне ничего нового. Со второй все обстоит еще хитрее. Для того, чтобы решить ее, вам обязательно нужно будет взять некий предмет. В игре наступит такой момент, когда вы перейдете из одной локации в другую и не сможете вернуться обратно, поэтому если вы этот предмет вовремя не подберете – вторую головоломку вам решить не удастся. Правда, особо волноваться не следует, ведь доиграть эпизод до конца у вас все равно получится.

Во-вторых, в этом эпизоде появилась первая игра – Таблут (Tablut). Она из разряда логических/настольных. Правила довольно просты, да и компьютер играет в нее несильно, так что, я думаю, вам без труда удастся победить. Кстати, Private Moon Studios обещала запустить Agon NetBoard – эдакое виртуальное сообщество, где зарегистрированные пользователи смогут поиграть в Таблут друг с другом онлайн.



Ну что, сразимся в Таблут?

В нескольких словах... Что же можно сказать в итоге? Второй эпизод у Private Moon Studios получился лучше первого, но он все же не дотягивает до той цены, которую за него просят – \$9.80 Цена, равная \$5-\$7 за эпизод, на мой взгляд, была бы более адекватна игре, которую можно пройти за 2-3 часа. При такой стоимости, продажи наверняка были бы выше, и Private Moon Studios не пришлось бы объявлять о том, что следующие эпизоды все же будут выходить, но гораздо реже, чем планировалось. Ну а пока ждем продолжения, которое должно появиться в мае. Впереди – “Пираты Мадагаскара”.

- Alex ASP



Некоторые люди жалуются на то, что грубый юмор и обилие непристойных намеков в серии Leisure Suit Larry не только раздражают, но они настолько низкого пошиба, что просто-таки оскорбляют интеллект игрока; этот Ларри Лаффер, глупый, сексуально озабоченный маньяк, с трудом вписывается в рамки авантюрного жанра и делает игру совсем неинтересной. Ларри, заявляют они, несмешной, неиграбельный и просто невыносимый.

Намек для таких людей: если вам не нравится подобный юмор (т.е. пошлый и глупый, хотя кому как), то избегайте подобных игр. Но остальным, кто нормально воспринимает такие шутки, игра понравится. Хотя в ней нет особенно новаторского геймплея или использования передовых технологий, Leisure Suit Larry: Love for Sail остается очень смешной игрой.

Сюжет: Хотите сказать, что играете в такие игры ради сюжета? Ну да ладно, неважно... Будучи обманутым Шамарой (Shamara), последним трофеем Ларри из LSL6, наш весьма приблизительно одетый герой после серии приключений, которые слишком сложны и глупы, чтобы их рассказывать, становится обладателем билета перво-

го класса на морской круиз. Он решил, что это именно то, что ему необходимо, чтобы вновь заняться своим любимым делом, да и что может быть лучше, чем попытаться затащить в койку обладательницу довольно пышных форм – Капитана Тай? И, спасибо одному объясняющему сюжет устройству, Ларри сможет добиться этого, поучаствовав в соревнованиях “Тай-Мен”, главным призом которых и будет неделя “круиза на капитане”.

Главным элементом этого сериала всегда был своеобразный юмор, и игра просто переполнена им. Эту часть серии можно назвать самой смешной. Love for Sail просто напичкана намеками, сарказмом, насмешками, двусмысленными замечаниями, цинизмом, гэгами и просто обычными шутками. Все это творится на заднем плане – не ради завершения основного сюжета, а просто для получения удовольствия от игры. Может даже возникнуть желание не заканчивать игру, а продолжать блуждание по кораблю, выслушивая различные шуточки в каждом диалоге, описании, действии.

Геймплей: За интерфейс взят классический Сьерровский point and click, в котором вы сначала выделяете объект, а потом выбираете из списка нужное действие. Некоторые головоломки требуют использования клавиатуры для ввода нестандартных команд, не присутствующих в списке. Строка ввода также служит еще одним источником веселья, так как вы можете ввести сколь угодно пошловатые и нелепые команды, чтобы посмотреть на реакцию игры.

Чтобы уж наверняка заставить игрока кататься по полу от смеха, в игре припасено много сюрпризов. Например, в коробку с игрой вложена карточка CyberSniff2000, на которую приклеены полоски с запахом девяти различных предметов из игры, таких как масло для загара, шоколад и, господи помилуй, пукательные бобы. Есть еще “Где Дилдо?” – это мини-игра вроде “Где Валдо?”, и в ней вам надо найти некоторое количество спрятанных... ну, вы уже, наверное, поняли чего. Более того, у вас есть





Вид спереди и сзади

возможность оказаться в игре, отсканировав фото или записав свой голос по тексту сценария. Пусть друзья завидуют вам! Удивите своих родителей! Веселитесь на вечеринках!

Графика: Игра нарисована в приятном мягком мультяшном стиле, и Ларри трудно представить другим. Быть может, нарисовано немного простовато, но вполне стильно. Красочные богатые фоны, но не отвлекающие внимания (за исключением случаев, когда подразумевается гэг). Ларри все такой же низенький, полненький и старомодный, каким вы его помните. А женщины... о боже, женщины... Крепитесь, вам понадобится вся выдержка, на которую вы только способны...

Анимация оставляет несколько смешанные впечатления. Большинство игровых роликов прорисованы очень хорошо, но анимация в самой игре, в частности, синхронизация движения губ, выглядит немного коряво. Иногда герои действуют довольно странно. Ларри или другой персонаж могут походить вокруг, размахивая руками, и только потом остановиться, чтобы всецело отжаться беседе. Синхронизация движения губ аккуратная, с этим порядок, но немного раздражает то, что рот – единственная часть лица, которая двигается. Такая мелочь может изрядно мозолить глаза и отвлекать от фундаментально серьезного и глубокого сюжета. Но мы-то ведь с вами говорим о Ларри, а потому это может оказаться и не таким уж важным.



Черт, везде эти долбанные туристы!

Звук: Музыка довольно неплоха и приятно разнообразна: здесь и нежное звучание рояля, и медленный джаз, и динамичный бит, что, в общем, позволяет приятно скоротать время. Некоторые из роликов также озвучены такими классическими мелодиями 70-х, как “Celebration” Kool & Gang, “Le Freaks” Chic’a, “Inna Gadda Da Vida” Iron Butterfly, использована классика диско и даже фрагменты оперы “Тангейзер” Рихарда Вагнера.

Актеры, озвучивавшие персонажей, постарались на славу. Женщины звучат настолько умными и чувственными, насколько могут быть такими мультяшные женщины. Мужчины, по большей части засунутые в игру ради комедийных элементов, также хорошо играют своих персонажей. Единственная жалоба на самого Ларри. Можно поспорить, подходит ли такой голос персонажу, но он, без сомнения, один из самых скрипучих, писклявых, гнусавых и раздражающих, которые я когда-либо слышал. В небольших порциях это смешно, но когда приходится его выслушивать всю игру, это раздражает.

Заключение: Хотя и довольно трудно представить себе такую игру одним из столпов жанра, качество дизайна, креативность геймплея и несомненное удовольствие от игры делают Leisure Suit Larry: Love for Sail одной из самых приятных игр своего времени. Со времени выхода этой игры прошло семь лет, поэтому ее трудно найти в продаже, но она стоит того, чтоб ее поискать.

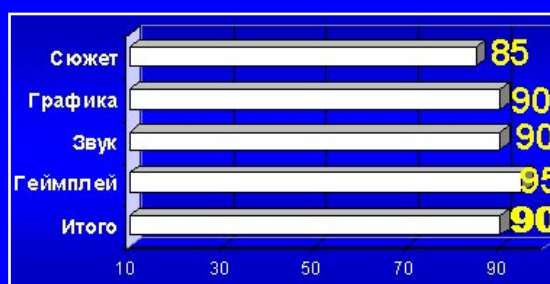
- Justin Peebles
(перевод Student)

Leisure Suit Larry 7: Love for Sail

Информация об игре

Разработчик: Sierra
Категория: point'n'click
Вид: от 3-го лица
Сложность: средняя
Сайт: <http://www.allowe.com>
Системные требования:

Подойдет любой современный компьютер с CD-ROM



Выдержки из коллекционного издания Leisure Suit Larry

Leisure Suit Larry 4: The Missing Floppies (Ларри в выходном костюме 4: Утерянные дискеты). Название объясняет все. Эл Лоу поклялся, что никогда не напишет этого. Съела ли их его собака? Закрыты ли они в Нью-Мексико? Запечатаны ли в горах Чейенн? Погребены ли в куче мусора? На это нет ответа.

На самом деле, есть много ответов. Который из них истинный? Почему нет LSL 4?

- Случилось ли это, потому что я старался догнать ребят из Space Quest?
- Случилось ли это, потому что игра получилась слишком пошлой, чтобы ее можно было продавать?
- Случилось ли это, потому что DOS 4 была настолько плоха, что над ней смеялась вся компьютерная индустрия, и это отбило желание ставить цифру 4?
- Случилось ли это, потому что The Laffer Utilities были выпущены между 3 и 5 частями и обозначены как “Version 4.01”?
- Случилось ли это, потому что дискеты были украдены Broderbund и выпущены как Where in the Hell is Carmen San Diego (Где, черт возьми, Кармен Сан-Диего)?

Вот правдивая история (на самом деле – истории!) о том, почему LSL5 идет вслед за LSL3.

Leisure Suit Larry 4

Если вы доиграли в Larry 3, то знаете, что я вполне четко закончил сюжет и завязал сверху большой узел. Я знал, что это будет последняя часть трилогии, и мне хотелось, чтобы все закончилось как надо. Вот почему я вывел Ларри из игры и ввел в Sierra, в уважении к Blazing Saddles, одной из моих любимейших комедий. Последний экран игры показывает, как Пэтти принимает солнечные ванны около Басс Лэйк, а тем временем Ларри, новый работник Sierra, начинает делать игру для Кена Уильямса. “Думаю, стоит начать с Лост-Вэйджеса, около небольшого бара Лефти,” – говорит Ларри.

И это был конец.

В те времена ни одна игра не имела более трех инкарнаций, и у меня не было причин считать, что Ларри в очередной раз выпендрится. Кен и я начали собирать идеи для другого проекта.

Мы решили создать онлайн-игру.

“Подождите-ка,” – скажете вы. – “Это был Эл Гор, а не Эл Лоу!” Ответ неверный, отдохайте! Мы были так наивны, так самоуверенны (так тупы?), что когда Кену пришла идея адвенчуры, в которой игроки смогут взаимодействовать друг с другом по сети через модем, мы

сказали: “Конечно, Кен. Звучит классно!” и действительно сели делать это.

Это должно было стать LSL 4, первой мультиплеерной онлайн-адвенчурой.

Джефф Стефенсон (Jeff Stephenson) написал большую часть системного кода для языков AGI и SCI. Он должен был создать системную часть. Мэтью Джордж (Matthew George) должен был написать коммуникационный код низкого уровня. Я должен был заниматься дизайном и прикладным программированием. В январе 1991 мы втроем заняли кофейник и офис и начали программировать.

У нас было несколько основных вопросов:

Как люди будут подсоединяться? Единственный способ, который мы тогда знали – использовать диал-ап модемы, поэтому мы вставили в компьютер модемы, потом приобрели плату расширения и заполнили ее модемами, затем вставили еще одну плату и соединили их.

Ожидали ли мы модемы на 2400 бод? Мы рассчитывали на “минимальную” скорость в 1200 бод, но “рекомендованы” были более шустрые модемы, которые в то время были еще очень дорогими.

Как бы мы поступили с необходимыми огромными графическими файлами? Легко. Мы планировали продавать игру в коробке, но для игры требовался бы модем. Код игры, графика, звук и т.д. – все это было бы на дискетах (CD-ROM тогда еще не было). Через узкое место – модемное соединение – проходил бы минимум данных.

Как игроки бы решали, кому быть в их игре? У меня была идея “комнаты ожидания”, в которой новоприбывшие бы ожидали, пока найдутся другие желающие для игры.

Как я бы узнал, как вы выглядите? Я создал Facemaker, в котором можно было изменять у своего аватара глаза, нос, рот и волосы (конечно же, можно было поставить и лысину).

И так далее...

Спустя месяц или около того, мы поняли, что у нас проблемы. Я решил написать простенькую игру в шашки, чтобы проверить, сможем ли мы действительно перемещать объекты и взаимодействовать. Это получилось. Но мы были еще очень далеки от того, чтобы персонажи могли ходить, общаться и взаимодействовать.

Потом я написал игру в нарды. Затем шахматы. У нас все еще не было системы для поддержки всех особенностей, необходимых для адвенчуры. Но игра друг против друга была так увлекательна, что мы решили выпустить то, что у нас получилось, как конечный продукт. Кен пред-

ставлял себе проект как нечто простое, чем смогла бы пользоваться даже бабушка. Это стало нашей целью.

Моя жена, Маргарет, придумала первое название Constant Companion, потому что мы хотели, чтобы кто угодно мог подключиться в любое время дня и ночи и найти партнера для игры. Позже Constant Companion переросла в The Sierra Network. TSN в те дни была довольно успешна, особенно учитывая то, что модемы были не у многих.

В итоге, когда убытки от TSN составили 10 миллионов за год, Кен продал половину ее AT&T за 50 миллионов. Я тогда еще пошутил, сказав, что Sierra была единственной компанией, делавшей деньги на онлайн-играх – продавая их другой компании! Позже AT&T заплатила еще 50 миллионов за вторую половину. Они помучались примерно год, после чего сдались и продали все America On-Line за 10 миллионов. У AOL были великие планы на этот счет, но они так и не осуществились, и проект умер, так и не увидев света дня.

Вот почему Larry 4, мультиплеерная онлайн-адавенчурна, так и не вышла свет. Почему тогда следующая игра стала называться Larry 5? Почему мы не назвали ее Larry 4? Ответ на этот вопрос вы найдете ниже.

Почему Ларри 5?

Итак, почему вслед за Leisure Suit Larry 3 идет Leisure Suit Larry 5?

Почему Passionate Patti Does a Little Undercover Work (“Страстная Пэтти выполняет небольшую работу под прикрытием”) не была названа Larry 4? На то есть несколько причин.

Сериал изначально задумывался как трилогия. Так должно было быть. Меня порадовало, что игрокам очень понравилась вторая часть, и я убедил Sierra, что третья часть будет принята также хорошо. Тем не менее, я сделал вполне четкую концовку в третьей части: Ларри и Пэтти наконец вместе; Ларри с помощью компьютерной игры рассказывает историю своей жизни; они живут долго и счастливо и т.д.

Когда Larry 3 был в разработке, я работал круглые сутки, чтобы успеть выпустить игру к сезону новогодних покупок на 1990 год. Я устал. И устал от Ларри. Когда работники Sierra спрашивали меня о следующей части, мой ответ был: “Не будет Ларри 4! Хватит с меня трех”.

Когда мы все-таки прекратили попытки создать мультиплеерную онлайн-адавенчур, у меня накопилось несколько хороших идей для четвертой части, но я не знал с чего начать. Я не мог придумать начало сюжета, потому что в прошлой части я оставил Ларри и Пэтти жить долго и счастливо, помните? Как же мне их вытащить из Корсголда?

Когда я уже всю работал над дизайном четвертой части игры, в одном из коридоров Sierra я случайно столкнулся с приятелем, которого давно не видел. Его первый вопрос был: “Так над чем сейчас работаешь, Эл? Ларри 4?” И я, как обычно, попытался глупо сострить: “Нет, над Ларри 5! Конечно же, я работаю над Ларри 4!”

И тут меня осенило!

А почему бы и нет? Кто сказал, что продолжения должны обязательно идти по порядку?

Я начал проверять эту идею на людях. Их стандартной реакцией был вопрос: “Ларри 5? А что стало с Ларри 4?”

Это было именно то, на что я рассчитывал. Так я полностью освободился от ограничений, накладываемых концовкой третьей части. Я мог начать новую игру с того места, с которого захочу. Идея была сумасшедшей, абсурдной и глупой, она превосходно подходила под стиль Ларри. Тем самым я заодно решил проблему “ограниченности мышления” – как привлечь внимание людей и заставить их думать о следующей игре про Ларри, заставить их недоумевать, не пропустили ли они чего?

И это, господа присяжные, истинная правда о том, что случилось с Ларри 4!

Или это – или то, что моя собака съела-таки все дискеты с этой игрой!

- Al Lowe
(перевод Student)

Дилдо

Джейсон Пил (Jason Piel), художник по фонам для Larry7, как-то нарисовал Дилдо и принес его на одно из наших совещаний. Стоило показать кому-либо этот рисунок, тотчас же он вызывал взрыв смеха, поэтому я решил по возможности впихнуть его куда-нибудь в игру.

Написать программный код для него оказалось несложно, поэтому, когда игра была закончена и поток замечаний, исходивших от отдела тестирования, начал сходиться на нет, программисты стали вставлять Дилдо куда только могли. Им удалось это сделать аж 32 раза до того момента, как игра ушла в печать!

Продюсер Марк Сейберт (Mark Seibert), как-то вечером написал для этого персонажа песню, а спел ее аниматор Билл О’Брин (Bill O’Brien), пародируя владельца/управляющего забегаловки BBQ, где частенько обедала наша команда.

- Al Lowe



The Inventory рад представить вам создателя легендарных игр про Larry, одного из самых веселых разработчиков в истории авантюрного жанра, Эла 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 Эла Лоу!



Как-то раз отец с сыном зашли в аптеку, и сынишка увидел презервативы: “Пап, а что это такое?” - “Ну, сынок, это презервативы. Они нужны для того, чтобы предохраняться во время секса”. Сын показал на пачку и спросил: “А почему их в пачке три штуки?” - “Ну, это для старшеклассников: один на пятницу, другой на субботу, третий на воскресенье”. Сын показал на другую пачку и спросил: “А почему в этой пачке шесть штук?” - “Ну, это для студентов: два на пятницу, два на субботу, два на воскресенье” - “Ну а почему в этой пачке двенадцать штук?” - “А эта пачка для женатых мужчин: один на январь, другой на февраль...”

Тренер футбольной команды проводит перед ответственным матчем беседу с игроками в раздевалке и обращается к капитану: “Они говорят, что я не должен выпускать тебя на поле, потому что ты завалил математику, но ты нам нужен, если мы хотим выиграть. Поэтому я задам тебе один вопрос из области математики, и если ты ответишь правильно, то будешь играть”. Капитан согласился. “Ну-ка, сконцентрируйся. Итак, сколько будет два плюс два?” Футболист наморщил лоб и через пару секунд неуверенно произнес: “Четыре?” Тренер радостно воскликнул: “Четыре?” И тут вся команда загалдела: “Да ладно, тренер, дайте ему еще один шанс ответить!” Женщина вышла из кафе, держа в руках утренний кофе, и замерла, увидев необычную похоронную процессию. Во главе нее был длинный черный катафалк, за ним следовал еще один такой же, затем шла женщина с пиджаком на поводке, а за ней по одной в ряд следовало еще не менее двухсот женщин. Любопытство одержало верх, и женщина почтительно подошла к той, что была с собакой: “Я соболезную вам. Наверное, это не самый подходящий момент, чтобы вас беспокоить, но я ни разу не видела столь странной похоронной процессии. Не подскажите, кого хороните?” - “Ну, в первом катафалке лежит мой муж” - “Я вам так сочувствую. А что с ним случилось?” - “Моя собака набросилась на него и убила” - “Это так ужасно! А кто во втором?” - “Моя свекровь. Она бросилась на помощь мужу, но собака кинулась и на нее.” Последовала пауза. “А можно мне взять вашу собаку на пару дней?” - “Конечно. Становитесь в очередь.” Молодой человек впервые пришел на работу в аптеку. Менеджер поприветствовал его, сунул в руки метлу и сказал: “Ваша первая задача – подмести полы.” - “Но я же окончил институт!” - запротестовал молодой человек. “Ах, простите, я и не знал,” - ответил менеджер. - “Тогда давайте сюда метлу, и я вам покажу, как это делается.” Сестра Маргарет умерла и по какой-то ошибке, произошедшей в небесной канцелярии, попала в Ад. Она тут же позвонила святому Петру, но у того был включен автоответчик. Она оставила сообщение, где объяснила си-

туацию и молила святого Петра разобраться с этим как можно быстрее. Прошел день, и ничего не изменилось. Тогда она вновь позвонила святому Петру и вновь напнула на автоответчик. “Святой Петр!” – взмолилась она. – “Пожалуйста, разберитесь с этой ситуацией как можно быстрее! Сегодня вечером должна состояться оргия, и Дьявол на нее сгоняет всех”. Ответа так и не последовало. На следующее утро она позвонила в третий раз: “Привет, Петя! Это Мэгги. Помнишь, я оставляла тебе два сообщения? Так вот, можешь забить на них”.

Молоденькая продавщица в магазине подошла к довольно большому мужчине и спросила: “Могу я вам чем-нибудь помочь?” - “Да, мэм. Я хочу купить себе полный комплект одежды.” Ее глаза загорелись: “Отлично! Начнем с костюма?” - “Конечно. 53 размер.” - “Ух ты, не маленький размер!” - “Да. В Техасе все такое большое.” - “Рубашку и галстук?” - “Да. 19½ и 38.” - “Ух ты, не маленький размер!” - “Да. В Техасе все такое большое.” - “Как насчет туфель и носков?” - “Конечно. 15 дубль D.” - “Ух ты, и тут не маленький размер!” - “Да. В Техасе все такое большое.” - “Быть может, еще и новую шляпу?” - “Конечно. 9-5/8.” - “Ух ты, опять же, не маленький размер!” - “Да. В Техасе все такое большое.” Продавщица все это нашла, принесла, передала на кассу, и когда техасец отсчитывал деньги, не удержалась и сказала: “Сэр, не хочу показаться дерзкой, но могу я вам задать один вопрос?” - “Конечно. И я даже знаю какой. Я вам отвечу – 10 сантиметров.” Продавщица покраснела, и выпалила: “Так у моего друга больше?!” Не моргнув глазом, техасец ответил: “В толщину?”

Три сестры-девушечки вышли замуж в один день. Их мать очень беспокоилась о том, как начнется их половая жизнь, и попросила, чтобы каждая во время медового месяца прислала ей открытку и в двух словах рассказала о том, что она думает про сексуальные отношения с о своим мужем. Через пару дней прибыла первая открытка. На ней было написано всего два слова: “Maxwell House”. Сначала мать растерялась, но потом в магазине увидела банку с этим кофе и прочла на ней девиз этой торговой марки: “Хорош до последней капли”. Она покраснела, но была довольна. Вторая открытка пришла через неделю. На ней было написано “Benson & Hedges”. Мать уже знала, что нужно делать. Она пошла в магазин, нашла пачку соответствующих сигарет и прочитала: “Очень длинные. Королевский размер”. Она вновь покраснела, но тоже осталась довольна. Открытка от третьей дочери пришла через три недели, и на ней было написано “British Airways”. Мать порылась в журналах и нашла рекламу соответствующей компании: “Три раза в день, семь дней в неделю, туда и обратно!”

- Al Lowe

Пришло время посмотреть, чем же читатели хотят поделиться с нами. Перед тем, как начать, я хочу сказать, что произошла довольно неприятная история. Кто-то послал нам письмо, в заголовке которого что-то говорилось про интервью с Джейн Дженсен, опубликованном в предыдущем номере. Это письмо попало в ящик для спама, а я спросонья нечаянно нажал не на ту кнопку и удалил оттуда все письма. Если можете, пожалуйста, пошлите это письмо заново, я буду очень вам благодарен. И еще раз приношу извинения за причиненное неудобство. Да, если кто-нибудь посылал нам письмо до конца сентября и не получил ответа или не увидел его опубликованным, то, пожалуйста, пошлите ваше письмо заново. Ну а теперь перейдем к почте!

Дорогой Димитрис, я очень ценю The Inventory и вашу работу. Я 29-летний поклонник адвенчур. На первом месте у меня всегда стоит "чистая" адвенчура, а не какие-нибудь гибриды. Если хотите знать, я никогда не любил аркадные вставки в адвенчурах. Надеюсь, мы вернемся к таким золотым временам, как конец 80-х – начало 90-х. Я высоко ценю усилия The Adventure Company по продвижению приключенческих игр, но они не всегда правы. Например, настоящая адвенчура обязана быть с видом от третьего лица и иметь великолепную атмосферу и сюжет (как у игр от LucasArts и Sierra). Спасибо за внимание. Надеюсь, мы возродим жанр адвенчур.

С наилучшими пожеланиями, Дениз Демирци (Deniz Demirci)

The Inventory: Привет, Дениз, и спасибо за добрые слова. Я бы не стал утверждать, что великая адвенчура обязательно должна иметь вид от третьего лица. Думаю, проблема кроется в том стиле геймплея, который большинство разработчиков адвенчур с видом от первого лица стараются воплотить в жизнь, и в устаревших графических движках, которые используют большинство из них. Я могу представить себе великолепную адвенчуру с видом от первого лица и с движком, позволяющим свободно путешествовать по миру без потери ориентации в пространстве, но только с чем-то иным, чем головоломки вроде "вот тебе эта сложная штуковина – разберись самостоятельно как она работает". Мы изо всех сил стараемся возродить жанр, как вы заметили, но нам нужна помощь и от разработчиков, которые, грубо говоря, страдают в последнее время явным отсутствием оригинальности и таланта. В Гидре вы можете прочитать еще кое-какие мысли на эту тему.

Привет, Димитрис! Хотел вот послать вам весточку из СИНГАПУРА. Мне очень понравился девятый номер The Inventory! Жаль, что я не нашел этот прекрасный журнал раньше! Пусть впереди будет еще много выпусков! Салют!!! :)

Клемент (Clement), также известный как SeA±or Calavera среди GameBoomers

The Inventory: Привет, Клемент! Никакого невезения, мой друг. Вы можете скачать все выпуски, которые пропустили, по этому адресу: <http://www.justadventure.com/TheInventory/TheInventory.shtm>. Наслаждайтесь!

Дорогой Димитрис, меня зовут Костас (Kostas), я из Греции. С большой радостью читаю ваш журнал на <http://www.justadventure.com>. Отличный журнал, и я очень рад, что у нас, почитателей жанра, есть такое издание. Продолжайте в том же духе, и я надеюсь, что когда-нибудь он будет выпускаться в бумажном виде. Одно предложение: что вы скажете о версии журнала без картинок, чтобы ее можно было распечатывать?

P.S. Зайдите, пожалуйста, на <http://www.geocities.com/civensoftware> – это мой сайт, там лежат картинки из двух маленьких адвенчур, которые я сделал при помощи Adventure Maker. Спасибо.

The Inventory: Привет, Костас! У меня не было времени посмотреть ваши адвенчуры, но я советую нашим читателям поиграть в них. А почему бы и нет, раз их можно скачать бесплатно? Касательно же версии журнала без картинок, не думаю, чтобы это было возможно в ближайшее время, потому что ее создание потребует дополнительного времени. Небольшого, конечно же, но все равно времени, которого у меня нет. Однако мы уже начали сокращать количество картинок и уменьшать их размер по сравнению с прошлыми выпусками, для тех, кто распечатывает журнал, так как вы не первый, кто на это жалуется. Но учтите, что в книжном магазине наш журнал будет стоить дороже, чем его распечатка в том виде, в каком он существует сегодня. :)

Привет, Inventory! Меня зовут Богдан (Bogdan), я из Румынии (прошу прощения за плохой английский). Первыми (и лучшими) играми, в которые я стал играть на персональном компьютере, были именно адвенчуры – и с тех пор я их очень люблю. Никогда не забуду бессонные ночи, проведенные за Beneath A Steel Sky, Sam & Max, DOT, Indiana Jones and The Fate of Atlantis или из недавних за TLJ и Syberia (кстати, почему The Inventory молчит о "Beneath a Steel Sky"? На мой взгляд, это величайший киберпанк и одна из лучших адвенчур в мире) :)

Также хотел бы поздравить всех вас, создателей The Inventory. Шесть месяцев назад я безрезультатно блуждал по сети в поисках каких-нибудь адвенчур и... нашел вас. Вы вернули мне надежду. Вы делаете великое дело, демонстрируя всему миру, что АДВЕНЧУРЫ НЕ УМЕРЛИ!!! Вы поднимаете волну новых или малоизвестных игр на глазах (и в умах) публики. Люди должны знать, что адвенчуры будут существовать до тех пор, пока игроки будут

думать и использовать свои мозги по назначению, а не бессмысленно уничтожать орды тупых тварей день за днем. АДВЕНЧУРЫ ВЕРНУЛИСЬ!

Кстати, вот почему еще я написал вам... Вы играли в Normality? Это старая, недооцененная (и революционная) адвенчура. Созданная, насколько я знаю, на движке Hexion, игра выполнена с видом от первого лица в трехмерном мире. Я совсем недавно откопал этот давно забытый бриллиант и не могу оторваться от него, несмотря на довольно-таки устаревшую графику. Но что более важно – это трехмерная “философия” игры. Я хочу, чтобы вы знали, я настоящий поклонник адвенчур с видом от третьего лица и point and click интерфейсом, но это потому, что я никогда не видел серьезной трехмерной адвенчуры с видом от первого лица (кроме Normality).

И вот еще такая штука: в Normality вы не можете сражаться, умереть или застрять где-нибудь. Это от начала и до конца настоящая адвенчура, с кучей предметов и умных головоломок, да плюс еще забавный сюжет. И я все спрашиваю себя: почему же никто в целом мире не делает сейчас такие игры???

Мощный трехмерный движок и приятные глазу детали – это реальность (я бы даже сказал, “Нормальность”) в наши дни. Представьте игру типа Max Payne 2 или Return to Castle Wolfenstein, но в то же время 100%-ную адвенчуру!!!!!!! Это будущее, которое, почему-то никто не видит! Пожалуйста, дайте знать, что вы думаете обо всем этом и... я буду терпеливо ждать наступления этого будущего!

P.S. Normality (как и Beneath a Steel Sky, а также многие другие сокровища жанра) можно найти на <http://www.the-underdogs.org>, вот, кстати, еще один столп поддержки возрождения адвенчур. Там же можно найти и манифест Scratchware, который может заинтересовать независимых гейм-дизайнеров.

The Inventory: Привет, Богдан. Я сам не играл в Normality, но, судя по вашему описанию, эта игра соответствует тому, каким я вижу развитие адвенчур с видом от первого лица. Полностью трехмерный мир, где вы можете исследовать каждый уголок – это и есть идеальный вариант для подобных игр. И графика – это не единственное направление, в котором должны развиваться такие игры. Головоломки, как я говорил раньше, также играют важную роль. Бесконечное копирование Myst ведет жанр к застою.

Нам нужны новые идеи, новые подходы к геймплею. Нам нужны разработчики с пониманием сути адвенчуры. С талантом и воображением. Будем надеяться, что в будущем мы увидим работы таких людей.

(перевод Blind Archer)

Хотелось бы от всей души поблагодарить за столь прекрасный перевод журнала. Для меня, как для “сумасшедшего” фаната квестов это просто бальзам на сердце. За 5 лет игры, я прошёл более 200 квестов и давно сбился со счёта. И господи, как приятно читать о стареньких, но от этого не менее любимых, если не сказать большего, адвенчурах. Как радостно видеть, как начинает возрождаться этот жанр, даже у нас есть приятные глазу образцы. Жалко конечно, что у нас очень сложно достать старые игры, такие как QK 5,6; Quest for Glory (дополнения сделанные фанатами) и т.д., особенно на русском языке. Придётся мне всё-таки выучить английский, чтобы в полной мере наслаждаться неопишуемой атмосферой квестов. :-)))

В первый раз, когда акробат ридер открыл журнал, я просто остолбенел, адвенчуры, мои любимые адвенчуры вот они, я могу многое узнать о них и их авторах, не копаясь постоянно в инете. Здорово, просто фантастика, я просидел до утра, читая все доступные номера. Так что с нетерпением жду следующих номеров... Если я смогу чем-то помочь, к сожалению, моё владение английским не очень, то я к вашим услугам.

Адвенчуры это моя жизнь, а вы сделали её счастливее. Огромное вам за это спасибо!!!

С уважением и тысячью слов благодарности, Андрей (Сэр Эндрюс)

P.S. Если найдёте время, черкните мне пару строчек: чем занимаетесь, как у вас продвигаются дела, и если не составит труда, то напишите, когда появится новый номер и где, если вдруг не на questzone. Заранее благодарен.

P.P.S. Планируется ли перевод более ранних номеров?

P.P.P.S. Да, и вот вопрос у меня по поводу игры Leisure Suit Larry, я прошёл все части этой игры, но почему то не обнаружил 4 части??? Почему её нет, может быть кто-то знает историю, почему нету 4 части этого сериала.

The Inventory Rus: Здравствуйте, Андрей! Большое спасибо за добрые слова в наш адрес. Мы, по мере своих скромных сил, стараемся делать русскую версию журнала на уровне существующих печатных русскоязычных изданий. Иногда, конечно, случаются задержки с выходом очередного номера, порой весьма значительные, но это не значит, что мы решили бросить свое дело. Мы будем переводить журнал и дальше, в том числе и более ранние номера, несмотря на некоторые сомнения в том, что это необходимо.

Что касается того, где можно найти старые игры – рекомендуем заглянуть на форум нашего хостера <http://forums.questzone.ru>. Один из его разделов посвящен купле/продаже/обмену адвенчур. Старых игр на русском языке, действительно, немного, и сейчас практически никто не занимается их переводом (кроме фэнов), так что если вы все же решите “в полной мере наслаждаться неопишуемой атмосферой квестов”, то выучить английский будет не лишним. Впрочем, некоторые утверждают наоборот, что выучить английский можно играя в адвенчуры. ;-)

Ну а рассказ самого Эла Лоу про четвертую часть Ларри вы, надеемся, уже нашли в этом номере.

Начиная с этого номера The Inventory будет публиковать фэн-фикшн. Это истории, написанные любителями по мотивам адвенчур. Если у вас есть какой-нибудь рассказ, написанный по мотивам адвенчуры, и вы хотите, чтобы он попал на страницы нашего журнала, пришлите его нам на theinventory@yahoo.com. Если литературный уровень будет соответствовать нашим стандартам, мы обязательно свяжемся с вами.

В этом месяце мы публикуем первые три из 70(!!!) глав романа Угарте “Затерянный ветер” (“Lost Wind” by Ugarte). Действие разворачивается во вселенной Quest for Glory.

Затерянный ветер

Мэдрик Думслейер – молодой боец, недавно окончивший Школу Известного Искателя Приключений в Сильмарии. Будучи энергичным молодым человеком, он отправился в Мариунию, место, которое, по его мнению, могло быть райским уголком. Но вышло все, как обычно, совсем по-другому. Будучи Героем, Мэдрик пытается примирить два враждующих города, помочь группе дворфов и сразиться с жестокими людьми-насекомыми. Ему суждено встретиться с троллями, вумусами и прекрасной женщиной по имени Сидра. Путь Мэдрика пролегает через многие опасности и радости, он должен стать Героем и Паладином

Глава 1. Холодная смерть

Человек брел вперед, едва переставляя ноги, изможденный долгой дорогой по бескрайней снежной пустыне и пробирающимся до самых костей холодом. Он задыхался, боль принуждала его лечь и дать себе умереть. Но несмотря на трудности, он был полон решимости прорваться сквозь эту ужасную бесконечную снежную бурю. Он верил в возможность победы над обстоятельствами, не важно, насколько призрачной она была. Снег валил, словно камни с неба, ветер дул в этой снежной пустыне с невероятной силой. Кругом не было ни единого признака жизни. Лишь останки животных, погибших в неравной схватке с этим неумолимым противником: крепкие кости, замороженная красная плоть, гниющие черепа. Деревья стояли как безжизненные камни, покрытые густым слоем белого.

Человек сражался со штормом, и каждый новый шаг отдавался невыносимой болью в ногах. “Дыши!” – думал он. “Не останавливайся!” – командовал он сам себе. Но, в конце концов, он не смог противиться всеобъемлющей боли. Он упал, и веки его смежились. Человек лежал неподвижно, небритым лицом в снегу. Да, глаза его сдались, но он все еще мог слышать. Он слышал жуткое завывание ветра, которое все больше пугало его с каждой секундой. Но было что-то еще, среди этой бури. Голос. Похожий на человеческий, возможно, женский. Он был едва слышен, даже несмотря на то, что человек напряг весь свой слух. Спустя мгновение, он услышал его снова. На этот раз, чуть ближе. Ему показалось, что голос произнес слово “ветер”. Затем голос произнес что-то еще.

- Что ты сказала? – крикнул человек, но голос, лишь повторил свои слова. Похоже, реальность начала ускользать от человека вместе с этим снегом и холодом. Ему почудилось, что снег куда-то исчез. Либо так оно и было, либо он перестал чувствовать этот пронзительно

холодный снег, лежащий вокруг. Похоже, вслед за глазами, отказалось слушаться и тело. Лишь слух, вот единственное, что у него осталось.

- Мэдрик, – донесся до слуха человека отчаянный голос.

- Да? – ответил он эхом.

- Мэдрик, – произнес чудесный женский голос. – Ты должен мне помочь.

Мэдрик не имел ни малейшего представления о том, что это была за женщина. Не знал он и причин, по которым его тело потеряло все ощущения, кроме слуха.

- Кто ты? – спросил Мэдрик у голоса. Он слышал свой собственный голос, и ему отвечал ангельский голос, сопровождаемый эхо, как будто они разговаривали в глубокой пещере.

- Где я? – Мэдрик был взволнован. – Что... – он с удивлением обнаружил, что не может больше издать ни звука. Он не мог больше управлять своим телом, и ему оставалось лишь слушать то, что ему скажет голос.

- Твоя сила и доблесть бесценны, – сказал божественный голос. На этот раз он был громче. Мэдрику ничего не оставалось как слушать.

- Ты очень храбрый человек, – продолжал голос. – Я восхищаюсь твоей решимостью стать воином. Именно поэтому я и обратилась к тебе. Я не могу больше сохранять равновесие природы. Силы покинули меня. Зло вскоре может начать свою страшную жатву, а я бессильна. Прошу...

Последовала секундная пауза, и Мэдрик ждал. Затем, голос прошептал прямо в его ухо:

- Помоги мне.

- Помоги мне.

- Помоги мне.

- Помоги мне.

Мэдрику оставалось лишь слушать этот неизвестный ему голос, молящий о помощи. Зрение его отказало, способность говорить ушла, он не мог осязать. Голос вызывал его любопытство, и в то же время Мэдрику отчаянно хотелось убежать прочь.

- Помоги мне, – шептал голос.

- Помоги мне.

- Помоги мне.

- Помоги мне.

Голос стал затихать, и Мэдрика это беспокоило. Он никогда еще не был настолько обеспокоен, но постепенно у него отказывал и слух. Оставался лишь его разум, который что-то еще пока мог соображать, но человек чувствовал, что и тот постепенно увядает. И вскоре разум Мэдрика погрузился в сон, как и его тело. И затем все замерло.

Глава 2. Лисий Глаз

Солнце медленно начало свой путь из-за горизонта, освещая маленькое необычное островное королевство, известное как Сильмария. Оно осветило леса и горы островов Марет, Гидра, Лимнос, Зант, Пипери, Спетсай и даже Делос. Бывшая крепость гесперианских наемников, расположенная на острове Сифнос, предстала в своем настоящем виде. Время не пощадило ее. То же можно было сказать и о крепости на острове Минос. И лишь единственным местом, где солнце сверкало во всю, был красивый и мирный город Сильмария, расположенный на большом острове Марет. В одном из домов, находившихся на городской площади, на кровати во сне метался мужчина. Что-то беспокоило его. Внезапно он проснулся. Ему было жарко, с него тек пот. Через несколько секунд он с облегчением выдохнул, осознав, что несмотря на всю кажущуюся реальность, это был всего лишь кошмар. И все же вопрос, что это все означает, не выходил у него из головы. Мэдрику предстоял долгий и важный день. Он встал с кровати, заправил постель, переоделся. Когда Мэдрик доставал из шкафа щит и меч, живот недовольно пробурчал, что пора бы и подкрепиться. Мэдрик сунул руку в карман – там завалялось несколько драхм. Затем он надел кольчугу, водрузил на голову греческий шлем и покинул свою квартиру. Утренний свежий ветерок что-то ласково шептал на улице. Мэдрик спустился на городскую площадь, где торговцы предлагали свой товар. Он поздоровался с Вульфи, торговцем из племени людей-собак, занимавшимся керамикой и живописью. Он пожелал доброго утра Саре, продавщице украшений из племени людей-кошек, а также ее супругу Мэрраку, торговавшему едой. Припомнив, что пора бы позавтракать, Мэдрик остановился возле лотка Мэррака.

– Итак, Мэдрик, – сказал дружелюбный Мэррак. – Что сегодня пожелаете?

– Ну, – ответил Мэдрик, – я бы, пожалуй, остановился на пицце пепперони.

– Отличный выбор, – сказал Мэррак. – Я только что приготовил парочку. Можно сказать, они прямо с пылу с жару. Надеюсь, они вам понравятся.

Мэдрик заплатил Мэрраку 15 драхм и получил свою пиццу.

– Кстати, – заметил Мэррак, – желаю успешно пройти испытания и получить степень.

– Спасибо, – ответил Мэдрик. – Это очень мило с вашей стороны. И спасибо огромное за эту потрясающую пиццу.

– Всегда рад, – улыбнулся Мэррак.

Жуя пиццу, Мэдрик отправился к докам Сильмарии. Он улыбнулся Фолусу, торговцу оружием из племени кентавров, тот в ответ что-то проворчал. А вот Андрэ ему улыбнулся. Вскоре Мэдрик, доев пиццу, стоял уже у ворот Школы Известного Искателя Приключений. Он улыбнулся при мысли о том, что правящий ныне король Сильмарии тоже когда-то закончил это заведение, соответственно, и у Мэдрика были на это шансы. Он открыл двери ШИЗИП и вошел внутрь. Он шел, аккуратно обо-

дя стопки книг, возвышающиеся тот тут, то там. За столом уже сидел Известный Искатель Приключений, пожилой, но все еще энергичный человек. Он писал книгу об одном из своих приключений. Увидев Мэдрика, он улыбнулся.

– Доброе утро, молодой человек! – сказал Известный Искатель Приключений. – Надеюсь, ты готов к испытанию Воинов?

– Так точно, – с гордостью ответил Мэдрик. – Я ждал, когда наступит этот день.

– Ты знаешь, – продолжил ИЗИП, – отец гордился бы тобой, если бы мог присутствовать сегодня.

– Иногда мне этого бы хотелось, – серьезно ответил Мэдрик. – Я очень по нему скучаю.

– Мне знакомо это чувство. Важно верить в тех, кого ты любишь.

– Я стараюсь не забывать этого. Он погиб за правое дело, и я ему благодарен.

– Что ж, помни об этом, когда будешь проходить испытание.

– Хорошо. Я думаю, что готов быть настоящим Воином.

– Отлично, – закончил ИЗИП. – Если ты готов, давай покинем пределы города и переместимся в то место, которое я назначил для проведения испытаний.

Мэдрик и ИЗИП вышли через западные ворота. Они помахали рукой стражнику и направились в сторону лугов Марет. Прохладный ветерок дул им в лицо и колыбал траву под ногами. Пахло находящимся неподалеку морем Мед. Яркое солнце заливало прекрасный остров своим светом. То тут, то там чирикали птички. И Мэдрик, и ИЗИП слышали свои шаги по твердой земле на фоне спокойствия природы.

– Итак, ИЗИП, – прервал молчание Мэдрик, – в чем будет состоять мое испытание?

– Ну, – ответил Известный Искатель Приключений, – тебе предстоит несколько испытаний. Важно быстро отреагировать на все неожиданности. Там будет видно.

– Понятно, – уверенно сказал Мэдрик.

– Вот и хорошо. Могу сказать, что, в основном, это будут тесты на специфические боевые умения и на способность их комбинировать. В испытаниях будет задействовано много людей.

– Что это за люди?

– Стражники Сильмарии. Обычно нет отбоя от желающих помочь мне в проведении испытаний.

– Неужели?

– Да. Им это не наскучивает. Все потому, что им нравится смотреть на рождение нового героя.

– Здорово. Сколько будет испытаний?

– Их будет семь, и каждое продлится недолго. Я выбрал число семь, потому что это согласуется с традициями закона о правлении.

– Ясно.

– Ну вот мы и пришли, – сказал ИЗИП, указывая на широкую площадку между двумя естественными каменными стенами. Мэдрик вынул из ножен свой длинный серебряный меч и взял в руки медный щит. Привел себя

в состояние готовности. Известный Искатель Приключений улыбнулся – этот ученик все схватывал на лету.

- Хорошо, – сказал он. – Тебе известно, что испытаний будет семь, и продлятся они недолго. Я буду стоять на одной из этих каменных стен и оценивать твои способности. Я также буду говорить тебе, что нужно делать. Делай в точности то, что я скажу. Помни: стой крепко на ногах, потому что испытания по мере продвижения будут усложняться. И все время слушай меня. Вопросы есть?

- Нет, – ответил Мэдрик и улыбнулся.

- Тогда, удачи!

ИЗИП зашел за каменную стену и через какое-то время оказался наверху. Он позвал Мэдрика, и тот глянул на него. Затем он сконцентрировался и приготовился к испытаниям. Настал момент истины.

- Твое первое задание – только уклоняться, – сказал ИЗИП. – Понял? Поехали!

Внезапно Мэдрик что-то почувствовал и быстро огляделся вокруг. Пока еще ничего не было видно, но вскоре он услышал шаги. Он развернулся, и увидел обычного сильмарийского стражника с копьем в руках. Тот нацелил копье на Мэдрика, смотрящего ему в глаза, и бросился на него. Мэдрик молниеносно отпрыгнул влево. Стражник, оказавшийся позади Мэдрика, развернулся и занес копье для удара. Мэдрик, приземлившись на спину, увидел несущееся вниз острие копья, и откатился влево. Вскочив на ноги, Мэдрик заметил, что стражник несколько раз подбросил копье и замахнулся. Мэдрик отпрыгнул назад, но стражник замер, и сердце Мэдрика забилося быстрее. В тот же миг за его спиной раздался рев. Откуда ни возьмись, выскочил воющий свирепый человек-медведь с острыми зубами, узкими глазами и проворным телом, и прыгнул прямо на сражавшихся. На его лице была гримаса ненависти, в каждой руке было по длинному копью. И Мэдрик, и стражник были готовы атаковать. Они оба знали, что это не было частью задуманных испытаний. Стражник нанес удар и попал человеку-медведю в грудь. Когда он выдернул копье, из груди того хлынула кровь. Мэдрик и стражник услышали крики спрятанных неподалеку других стражников. ИЗИПа скрывала верхняя часть стены. Вскоре на обеих стенах показались сильмарийские стражники, в руках у них было оружие.

Мэдрик понял, что охранники не были ранены, но опасность все еще существовала. Еще несколько людей-медведей выбежали из укрытия за каменными стенами. Хотя требовалось защищаться сразу от нескольких противников, Мэдрику и стражнику казалось, будто они бьются с одним. Но Мэдрик не боялся. Он тотчас же обрушил свой меч на одного из них, но тот отбил его копьем. Мэдрик сделал выпад и быстро отскочил в сторону. Человек-медведь отшатнулся и чуть было не потерял равновесие. Мэдрик в ту же секунду нанес удар в грудь, и человек-медведь, разбрызгивая фонтаны крови, упал замертво в грязь. Когда Мэдрик быстро огляделся вокруг, у него екнуло сердце. Два человека-медведя добивали стражника. И хотя Мэдрик видел еще двоих, он

с безумным воем бросился к тем, что били стражника и вонзил свой меч в желудок одного из них. Когда он выдернул меч, к нему уже мчались еще два человека-медведя. Мэдрик пригнулся, заслонившись щитом от острых копий, и тут же пара копий воткнулась людям-медведям в шею. Мэдрик услышал радостный крик одного из стражников.

Но еще не все было кончено. Сзади быстро приближались еще пятеро людей-медведей. На этот раз на них сверху обрушился ливень копий. Трое людей-медведей были убиты, двоим удалось уклониться. Мэдрик в схватке с этой парочкой продемонстрировал ту же ловкость, силу и выносливость, что и немногим ранее. Копья все также летели сверху. Мэдрик и находившиеся сверху стражники собирались прикончить этих двух существ. Схватка продолжалась еще несколько минут, копья и мечи парировали друг друга с ужасной силой. В какой-то момент копье, брошенное сверху, вонзилось в землю буквально в миллиметре от ног людей-медведей. Они отпрянули, и Мэдрик не стал упускать шанс. Он оскалился, издал дикий вопль и с поднятым мечом бросился на врага. Лезвие дугою обрушилось вниз, нанеся два смертельных удара. Последние двое людей-медведей упали замертво. Мэдрик, уставший, упал на землю, и глубокое чувство гордости наполнило его. Он вытер с меча кровь об одно из поверженных тел и засунул его в ножны. Когда он поднялся, ИЗИП и стражники уже спускались вниз, аплодируя ему. Мэдрик улыбался.

- Прекрасная работа! – одобрительно кивал ИЗИП. – Давненько я не видел людей, способных так сражаться.

- Спасибо, – поблагодарил его Мэдрик.

- Знаешь что? – сказал ИЗИП – Я долго думал, какое бы имя тебе дать. Лисий Глаз. У тебя глаза такие же острые, как у лисы. С этого момента ты будешь называться Мэдрик Думслэйер, “Лисий Глаз”.

Мэдрик никогда еще не был так взволнован. Он еще раз поблагодарил Известного Искателя Приключений. Один из стражников предложил собрать трупы людей-медведей и сжечь их. Их собрали в кучу, предварительно обыскав. В карманах убитых нашлось 58 драхм, и всю эту сумму стражники отдали Мэдрику в качестве награды. Несколько стражников взяли труп своего убитого товарища и понесли в город, чтобы устроить ему достойные похороны. Все двинулись обратно в Сильмарию. В этот день Мэдрик Думслэйер “Лисий Глаз” чувствовал себя настоящим Героем.

Глава 3. Наследство Думслэйера

Темно-красная кровь людей-медведей забрызгала каменные стены и землю около них. Слышалось потрескивание и ощущался запах горячей плоти, исходящий от костра, в который была свалена груда мертвых тел. Спокойная и прекрасная площадка для тренировок, охраняемая магией матери Природы, нынче была осквернена кровью и адским пламенем. Возвращавшиеся домой люди испытывали и гордость, и печаль. На лицах Мэд-

рика, Известного Искателя Приключений и стражников были слабые улыбки, в глазах стояли слезы. Каждый из них знал, каков риск быть воином, и каждый из них знал, что смерть для них имеет равные шансы с жизнью. Каждый из них видел смерть не один раз, но печаль все равно была выше, древнее этого знания смерти.

- Мне очень жаль, что он умер, – сказал Мэдрик одному из стражников.

- Я знаю, – отвечал ему тот. – Но каждый из нас готов отдать свою жизнь за Сильмарию.

- Должен сказать, – вставил ИЗИП, – что он встретил свою смерть достойно.

- Это так, – подтвердил Мэдрик. – Кстати, ИЗИП, мне, наверное, придется заново проходить испытание?

- Хм, – задумался ИЗИП, – обычно я выносил свое решение по итогам испытания, которое ничем не прерывалось.

Мэдрик посмотрел на него с любопытством.

- Но этот случай несколько выходит за рамки обычного, – продолжил тот. – На этот раз я намерен сделать исключение.

- И? – заинтересовался Мэдрик.

- Ты неплохо проявил себя, – сказал ИЗИП. – То, как ты сражался с людьми-медведями, показало, что ты достоин называться Воином. Фактически, ты показал все то, что я намерен был увидеть на испытании.

- Так что же должно было быть на Испытании? – спросил Мэдрик.

- Вначале ты должен был уклоняться от одного противника. Затем я бы попросил тебя парировать удары. Далее, ты должен был бы сражаться мечом, комбинируя нападение и защиту.

- Пока понятно, – промолвил Мэдрик.

- Следующие три этапа повторяют первые три. Ты должен был вновь уклоняться, потом парировать, а потом комбинировать и то, и другое с нападением. Разница была бы в том, что вместо одного оппонента с пикой, ты сражался бы с тремя. У второго был бы меч, а у третьего – топор.

- Это было бы сложнее, – заметил Мэдрик. – А какое было бы последнее испытание?

- Уклоняться от всего, что было бы в тебя брошено, – сказал ИЗИП. – Сверху на стене стояло бы несколько стражников, и они стали бы бросать в тебя копья. При этом ты должен был бы продолжать сражаться с тремя противниками.

- Теперь понятно, – сказал Мэдрик. – Но что было бы, если бы меня ранили?

- На этот случай, – сказал ИЗИП, снимая кожаную сумку, – у меня есть немного исцеляющего порошка, который я взял у Джуланар. Стоит лишь посыпать им рану, и она тотчас заживет. Жаль, не удалось это вовремя сделать со стражником. Он умер слишком быстро.

ИЗИП замолчал, и Мэдрик ждал, пока тот заговорит вновь.

- На мой взгляд, эта битва с людьми-медведями была во многом похожа на испытание, так что вполне можно считать, что ты его прошел. Поздравляю тебя, Мэдрик.

Мэдрик был в восторге, он пожал Известному искателю Приключений руку, благодаря его за такое решение. Грусть, остававшаяся после битвы, тут же куда-то улетучилась. Он был полон радости, что наконец получит то, чего так ждал – диплом Школы Известного Искателя Приключений, подтверждающий, что он – настоящий Воин. Это был символ отваги, мужества, чести. Отныне Мэдрик чувствовал себя достаточно храбрым, чтобы суметь позаботиться о себе в любом месте этого мира. А поскольку он очень любил путешествовать, то надеялся, что теперь сможет повидать мир, будучи готовым отразить всякие напасти, которые встретятся на его пути. Он так хотел посмотреть мир!

Вскоре они достигли Западных Ворот. Стражники сказали, что дальше они пойдут одни, чтобы устроить погибшему погребение. ИЗИП объяснил Мэдрику, что для стражников очень важно совершить погребение без посторонних глаз, чтобы убийца, ежели он хотел убить кого-то конкретного из них, не смог увериться, удалось ли ему убить именно того, кого надо. Вдвоем они пошли обратно в ШИЗИП. Мэдрик был весь в нетерпении. Они вернулись в ту самую комнату, из которой вышли. Известный Искатель Приключений сразу же направился к своему столу и открыл один из его ящичков. Мэдрик стоял на месте, но ему было интересно, что же там такое. ИЗИП одной рукой закрыл ящичек, а в другой держал какой-то коричневый предмет прямоугольной формы. Он повернул его, и Мэдрик, подойдя ближе, увидел сияющую золотую табличку. В левом верхнем углу ее был изображен Геркулес. В правом верхнем углу – щит и меч. Между ними курсивом был набран текст, там же заглавными буквами было напечатано его имя. Текст был размещен по центру. Мэдрик прочитал его, вдумываясь в каждое слово: *“Да будет известно всем, что сегодня родился Воин Силы, Отваги и Чести. Демонстрация необходимых качеств и способностей подтвердила, что он человек достойный и в совершенстве владеет воинским искусством. Именем Геркулеса и всех, кто за ним последовал, МЭДРИК ДУМСЛЭЙЕР отныне удостоивается титула Воина и объявляется выпускником Школы Известного Искателя Приключений. Отныне звание Воина будет навечно символизировать статус этого только что родившегося Воина”*. Внизу находилась подпись Известного Искателя Приключений и сегодняшняя дата.

- Это тебе, – сказал ИЗИП и улыбнулся. – Ты это заслужил. Я верил в то, что ты успешно пройдешь Испытание, а потому заранее поставил сегодняшнюю дату.

- Спасибо, – радовался Мэдрик, впервые держа в руках свой диплом.

- Ты доказал, что достоин, – сказал ИЗИП, – и твой отец гордился бы тобой. Да и дед твой тоже. Прости, я не упоминал о нем раньше.

Мэдрик тут же вспомнил, что дед его жил в доме отставных Искателей Приключений, который находился неподалеку от Гильдии Искателей Приключений. Мэдрик сгорал от нетерпения показать ему свой новый диплом.

- Спасибо за то, что учили меня, – сказал Мэдрик и пожал Известному Искателю Приключений руку. – Берегите себя.

- И ты тоже, сынок, – ответил ИзИП. – Я очень горжусь тобой.

Они оба улыбнулись, и Мэдрик покинул ШИЗИП с чувством полного удовлетворения. Он побежал вдоль берега моря вверх по холму в сторону Гильдии Искателей Приключений. Диплом был у него в руках, и он чувствовал, что может просто взлететь от счастья. Мэдрик вошел в Гильдию и сразу же направился к Торо, мастеру гильдии.

- Торо, – сказал Мэдрик, – можешь поднять решетку? Я хочу повидаться со своим отцом.

- Оки-доки, – промолвил минотавр. – Торо поднимет тебе решетку.

Он пошел к решетке из металла, которая находилась рядом со входом в гильдию. Увидев диплом Мэдрика, он сказал:

- Ты закончил обучение. Хорошо. Дедушка будет доволен.

Мэдрик улыбнулся. Торо отпер решетку и жестом пригласил Мэдрика войти. Когда они поднялись по лестнице, Торо попросил Мэдрика не шуметь, поскольку многие обитатели этого дома спали. Мэдрик вошел в огромную комнату, в которой стояло множество кроватей, а рядом с ними стояли ночные столики и сундуки. Большинство кроватей было занято. На них спали престарелые участники былых сражений. Еще одна дверь в комнате вела к бассейну. Пару мгновений спустя оттуда, с радостным выражением на лице, вышел старик.

- Мэдрик? – удивился он. – Мэдрик!

Старик подбежал, и они обнялись. Мэдрик достал свой диплом, и глаза старика засветились от счастья. Он внимательно прочитал то, что было написано в дипломе, а потом взглянул на внука.

- Я очень горжусь тобой, – сказал он. – И отец твой, который сейчас на небесах, думаю, испытывает то же, что и я, глядя на тебя оттуда.

- Это самый лучший день в моей жизни, и я счастлив, что он оттуда все это видит, – сказал Мэдрик.

- Ты становишься настоящим мужчиной, Мэдрик. Я знаю, ты станешь достойным продолжателем династии Думслейеров, ведь ты такой же настойчивый, как и твой отец.

- Спасибо дедушка. Знаешь, я всегда ждал этого дня.

- И ты это заслужил. Да, мне хотелось бы тебе кое-что передать.

Старик подошел к большому сундуку, находившемуся рядом еще с одним, пустым. Он открыл его, достал оттуда большой голубой круглый щит, в центре которого был нарисован золотой огонь. Он также достал длинный серебряный меч, лезвие которого было заточено с двух сторон. Старик протянул эти вещи Мэдрику.

- Это щит и меч твоего отца, – сказал он. – Когда-то они принадлежали мне, а до того – моему деду, прадеду и так далее.

- Ух ты, – Мэдрик был озадачен.

- Этот меч носит имя Огненное Лезвие. Это не обычный меч. Это меч Паладина. Он был создан мастером много веков назад и однажды попал к династии Думслэйеров. Щит же носит название Щит Душ. Он также передается от отца к сыну на протяжении многих поколений.

- И я – следующий в династии Паладинов Думслэйеров?

- Верно. Наступит время, и ты узнаешь истинное значение слов Добро и Честь. Иначе говоря, дело воина состоит в том, чтобы помогать другим, а не доказывать, что ты можешь убивать крутых монстров.

- Мой отец всегда мне говорил это.

- И я знаю, что ты способен понять эти слова.

- У меня есть один вопрос, – сказал Мэдрик. – Ты слышал какие-либо новости из тех мест, откуда мы ушли? Там были войны, и я не знаю, изменилось ли что-нибудь с тех пор.

- Честно говоря, – ответил старик, – я не знаю. Многие говорят, что дела мало сдвинулись с мертвой точки. Все они любят свою родину, не важно, здесь ли, в Сильмарии она находится, или где-то еще.

- Понятно, – сказал Мэдрик. – Большое спасибо тебе за щит и меч, дедушка.

- Да на здоровье. Что собираешься делать теперь?

- Думаю, поеду путешествовать. Мне всегда хотелось попасть в Мариунию. Говорят, это райское местечко.

- Хорошее место, – согласился старик. – Надеюсь, тебе там понравится.

- Спасибо тебе, – сказал Мэдрик, и они обнялись вновь. – Мне пора идти. И еще раз спасибо за то, что сохранил мое наследство.

- Смотри, не подведи же меня, – сказал старик. – И удачи тебе.

- И тебе счастливо! – сказал Мэдрик и пошел прочь.

- Ugarte



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 размышляли о новом стиле геймплея. Тема этого номера – год прошедший и год грядущий с точки зрения любителя авантюры.

Надежды и разочарования

2003-й год был свидетелем того, как авантюры стали возвращаться в игровые магазины. Компании вроде The Adventure Company, Microids, Ubisoft и Tri Synergy смогли вернуть игры нашего жанра на витрины. Так у множества людей во всем мире появилась возможность сыграть в Runaway, Post Mortem, CSI, The Black Mirror, URU, Law and Order 2, Salammbô, Thorgal и т.д. Это действительно хорошие новости, но, с другой стороны, можем ли мы сказать, что авантюры вернулись на прежние позиции не только количества, но и качества?

К несчастью, 2003-й победил в номинации “количество”, но проиграл в “качестве”. С одной стороны, у большинства этих авантур были немалые достоинства. Например, Black Mirror предложила новый и удобный интерфейс, и она была весьма продолжительная для своей цены. У Runaway была невероятная мультяшная графика. У CSI – хорошая озвучка. URU была чудом технологического прорыва как в области графики, так и звука. Однако у всех этих игр были и изъяны: им не хватало оригинальности и качественного воплощения в жизнь тех или иных сторон игры.

Минусы Black Mirror состояли в ужасной озвучке и нескольких скучных и нелогичных головоломках. Такие же недостатки были и у Runaway, а еще Runaway раздражала игроков своим неумеренным пиксель-хантингом. Идем дальше: одна глава The Longest Journey была длиннее всей игры Thorgal's Quest. Salammbô заставляла вас мучиться с неудачной системой управления, и самой частой головоломкой было решение такого животрепещущего вопроса, как “откуда я пришел и где я сейчас?” Некоторые из головоломок Post Mortem были до ужаса нелогичны и отнимали у вас массу времени. URU предлагала нам головоломки и совсем не позаботилась о том, чтобы подсказать, как их нужно решать. Добавьте к этому громоздкий интерфейс и плохую систему сохранений. Этот список может продолжаться, и продолжаться, и продолжаться, но, думаю, вы уже уловили основную идею.

Мне становится грустно, когда я думаю об уходящем годе и вижу, что не дал бы ни одной авантуре даже около 90 очков. Я раньше этого не объяснял, но игра, получающая больше 90 в рейтинге The Inventory, может смело называться классикой жанра. И ни одну из авантур 2003 года назвать “классической” я не могу. Но отчего же это произошло? Почему столько игр провалилось? Оттого, что разработчики игр нашего жанра страдают отсутствием воображения и видения ситуации в целом, чего требуют игры, претендующие стать “классикой”. Представьте себе такой диалог между двумя разработчиками А и В, создающими авантуру для компании С.

А: Хмм, мои подсчеты говорят, что игра будет длиться около шести часов. Как бы нам ее удлинить?

В: Да, это серьезная проблема. О, я придумал! Давай сделаем головоломку с перемещающимися табличками? Это займет игроков еще на 15-30 минут.

А: Отличная идея!

В: А ты знаешь, что мы еще сделаем?

А: Что?

В: Помнишь дверь, ведущую в библиотеку?

А: Ага.

В: Мы скажем, что она заперта и заставим игрока идти в другой конец здания, чтобы подобрать газету, а потом ручку, чтобы он мог засунуть газету под дверь и ткнуть ручкой в замочную скважину. Ключ упадет на газету – вот такой невероятный трюк!

А: Хорошо, это должно немного увеличить продолжительность игры. Можно еще не давать игроку возможности проматывать диалоги, и игра будет идти еще дольше, хочет он того или нет!

Вы можете сказать, что это выдумка, преувеличение, но после того, как я поиграл во столько авантур, выпущенных в этом году, боюсь, такой разговор вполне мог состояться. Лично я с большим удовольствием поиграл бы в

короткую, но хорошую авантюру, чем в затянутую игру, полную головоломок, впустую тратящих мое драгоценное время. Мне не понятно, почему разработчики находят нужным тратить время на скучные и неинтересные вещи, которые не предлагают совершенно ничего нового. И этим страдают не только головоломки, но и непосредственно сюжет. Но почему же разработчики так делают? Почему – мы не знаем. Не можем знать.

Но есть еще вопрос “что?” Что составляет разницу между так называемой классикой и средненькими играми этого года? Магическое слово: детали. Мелкие детали, которые и играют решающую роль в том, испытаете ли вы нечто такое, что поразит вас навечно, и вы ляжете спать счастливыми и довольными, или же вы останетесь с кислым привкусом во рту, желая что-то поменять и думая, что из этой игры можно было бы выжать что-то, но... Но сделано этого не было. Классические авантюры – это великолепная графика, профессиональные актеры в озвучке, логичные головоломки, которые вовсе не затягивают геймплей, но являются элементами сюжета, причем в каждой есть свой смысл. И сюжеты. Сюжеты, которые засасывают вас как ураган, сюжеты, у которых была бы одна общая черта: вы никогда не хотели бы, чтобы они заканчивались. Персонажи, которых вы встречаете, излучают Жизнь каждым пикселем. К сожалению, большинство разработчиков сегодня стремятся избежать таких деталей. Итак, стоит ли нам беспокоиться? Должны ли мы беспокоиться о том, что в будущем все авантюры превратятся в безликую массу заурядных игр? Я считаю, что, к счастью, нет. Когда я думаю о 2004-м, я улыбаюсь. Сейчас в разработке находятся три авантюры, и занимаются ими те, кто совсем недавно выпускал игры действительно высокого класса.

Во-первых, это *Syberia 2* от Microids, которая должна выйти уже этой весной. Во-вторых, это проект Джейн Дженсен (Jane Jensen). Джейн выпустила несколько игр, ставших классикой, и я думаю, что она и на этот раз не разочарует своих фанатов. Третья авантюра, о которой я веду речь, скорее всего, выйдет в 2004-м, и это старая добрая классика – *Quest for Glory 2*, римейк от AGDInteractive. Все эти разработчики доказали, что детали – это то, чему они уделяют серьезное внимание. Но это еще не все кандидаты в авторы великолепных игр! Многие компании, выпустившие авантюры, впервые вышли на международную авантурную арену только в этом году. Unknown Identity, Pendulo, Frogwares и Legacy Interactive – новички, и, конечно, мы все ждем, что со временем их игры станут гораздо лучше, стоит лишь этим компаниям поднабраться опыта. Любительская сцена также готовит к выпуску в 2004-м году три значительные игры. Первая – *King's Quest IX*, вторая – *Indiana Jones and the Fountain of Youth*, и третья – *Shadowplay*.

Также весьма многообещающими выглядят разработчики вроде Филиппа Годе (Philippe Gaudé), автора *Jack the Ripper*, и Феликса Дротта (Felix Drott), автора *Shadowplay*, освободившиеся от одного распространенного предрассудка: в авантюре ДОЛЖНЫ быть головоломки. Именно из-за этого стереотипа разработчики заставляют игрока подвигать “пятнашки”, прежде чем он сможет войти в какую-нибудь хижину, и лишь потому, что это авантюра. Если головоломки – часть сюжета, и они как-то соотносятся с окружающим миром, то их наличие в игре оправдано, и в их присутствии не будет ничего плохого. Но вот засовывать в игру головоломки ради самих головоломок – это верный способ убить настроение. Вот интересный факт, кто-то, собирающийся делать новую авантюру, написал на форуме JA следующие свои соображения по поводу того, как сделать игру длиннее: “Длительность игры может быть увеличена за счет головоломок-слайдеров, как в *Myst*, и механических головоломок, вроде открывания запертых дверей или сейфов, как это было в последних авантюрах... но я думаю, что это не очень хорошая идея. Не так ли?” Хорошо, что этот парень не сказал, что он обязательно так и сделает, а в конце предложения даже засомневался в том, что это хорошая идея (но, опять же, это только сомнения). Но, честно говоря, это сообщение совершенно точно показывает нам образ мыслей большинства разработчиков, и это печально, если не сказать больше. Поэтому все, что нам остается – это надеяться. Надеяться, что мы еще увидим чудеса в исполнении Джейн Дженсен, Бенуа Сокаля, AGD и других разработчиков, которые будут стараться изменить невеселое положение, сложившееся в 2003-м году. Надеяться, что они принесут в жанр новые идеи, новые головоломки и новые способы развертывания сюжета. Надеяться, что в 2004-м они создадут такие игры, которые заставят нас улыбаться, удивляться и сидеть на самом краешке стула, прильнув к монитору. Пусть 2004-й будет лучшим авантурным годом для нас, любителей этого жанра на всем земном шаре.

- Dimitris Manos
(перевод Blind Archer)

Эпилог

Прощай, год 2003, здравствуй год 2004! В одном из писем, что мы получили недавно, и которое пока еще не попало на страницы нашей почты, содержалось предложение организовать подписку, в которой бы мы рассказывали о состоянии дел с журналом (то есть, когда он выйдет, что на данный момент делается и т.п.). Хотя эта идея и кажется интересной, могу по собственному опыту сказать вам, что ведение таких подписок – дело весьма утомительное.

Поэтому вместо этого я решил попробовать завести свой “живой журнал”. Он сейчас находится на <http://dimidimidimi.blogspot.com>. Можете не волноваться, я постараюсь свести заметки о моей повседневной жизни, интимных отношениях и ежедневной диете к минимуму и публиковать только факты, относящиеся к The Inventory. Так что если вы захотите узнать самые последние новости о журнале, о нашей игре, находящейся в разработке, или о наших планах, зайдите на наш “живой журнал” по приведенной выше ссылке.

Вскоре после новогодних праздников, когда JA откроется вновь, мы планируем выпустить дополнительный буклет в PDF формате под названием The Inventory awards 2003. Оговорюсь сразу, что этот буклет не будет распространяться бесплатно. Мы планируем продавать его по цене 1.00\$ за штуку. Не волнуйтесь, наш журнал по-прежнему будет оставаться бесплатным. Мы рады, что таким образом можем помочь искателям приключений во всем мире. Но видите ли в чем дело, мы потратили огромное количество времени, создавая наш журнал, и будем рады, если вы, в свою очередь, поддержите нас и купите этот буклет в награду за наши старания. В буклете будет порядка 20 страниц (а может и чуть больше), и в нем будут представлены победители по нескольким категориям. Мы надеемся, что вы найдете эту информацию достаточно интересной, чтобы купить буклет и хранить его как коллекционное издание.

Что касается нашей игры, я очень рад всем тем резюме, которые мы получили в ответ на наш призыв, опубликованный в предыдущем номере журнала. Единственное, нам не удалось пока найти художников. Поэтому если вы чувствуете в себе способности создавать графику, скетчи, 3D модели или делать что-либо еще, связанное с графикой, и хотите стать участником нашей команды, напишите нам. Если вы сами разрабатываете игру и хотите рассказать о ней в The Inventory, то также не стесняйтесь отправить нам письмо. Наш адрес theinventory@yahoo.com.

Ну и если вы впервые читаете наш журнал и хотели бы найти предыдущие номера, то вы можете скачать их с <http://www.justadventure.com/TheInventory/TheInventory.shtml>. Это поможет вам скоротать праздники!

Вот на сегодня и все. Счастливого вам Нового Года!

Главный редактор

Dimitris Manos

The Inventory