

The Inventory

Журнал только об адвенчурах

The Moment of Silence

Обзор, первая часть
комикса по мотивам
игры, интервью с
английским издателем



Обзоры
- *Myst Revelation*
- *BeTrapped*
- *Broken Sword*
Интервью с L'art,
разработчиками
Boyz Don't Cry

Первый обзор
фантастической
адвенчуры
Legacy:
Dark Shadows



The Inventory

Редактор: Dimitris Manos
Авторы: Dimitris Manos
Ben Keeney
Oliver Gruener
Joe Thorpe

Хостинг: www.theinventory.org
www.justadventure.com

Обложка: The Moment of Silence

Русская версия:

Ответственный редактор: Alex ASP
Переводчики: Alex ASP
Student

Lonesome

Редактор: Lonesome

Хостинг: www.questzone.ru

Контактная информация:

Адрес: The Inventory Magazine
Grankottvägen 55 A
Örebro 702 82
Sweden

Телефон: +46702053444

E-mail: theinventory@yahoo.com

Русская редакция: theinventory@questzone.ru

Прочие версии

Французская: www.planete-aventure.net

Итальянская: www.pollodigomma.net/~theinventory

*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

Слухи 2

Комикс 3

Гостиная 7

Digital Jesters 7

L'Art 10

Обзоры 14

The Moment of Silence 14

Myst IV: Revelation 17

Legacy: Dark Shadows 21

BeTrapped! 25

Broken Sword 27

На досуге 29

Биты и байты 29

Пурист 30

Почта 30

Эпилог 31

Пролог

Здравствуйтесь, дорогие поклонники адвенчур! Этот номер мне бы вновь хотелось начать со слов благодарности тем людям, кто оказал нам финансовую поддержку. Бруно Фонсека, Рене Шнур, Вики Гаррисон и Альпер Таски (Bruno Fonseca, Rene Schnoor, Vicky Harrison and Alper Tasci) – этот выпуск посвящается вам.

Начиная с этого месяца мы, благодаря поддержке <http://www.element.gr>, запускаем свой сайт. Вы можете зайти на <http://www.theinventory.org>, зарегистрироваться на нашем форуме и пообщаться с читателями The Inventory со всех концов земного шара.

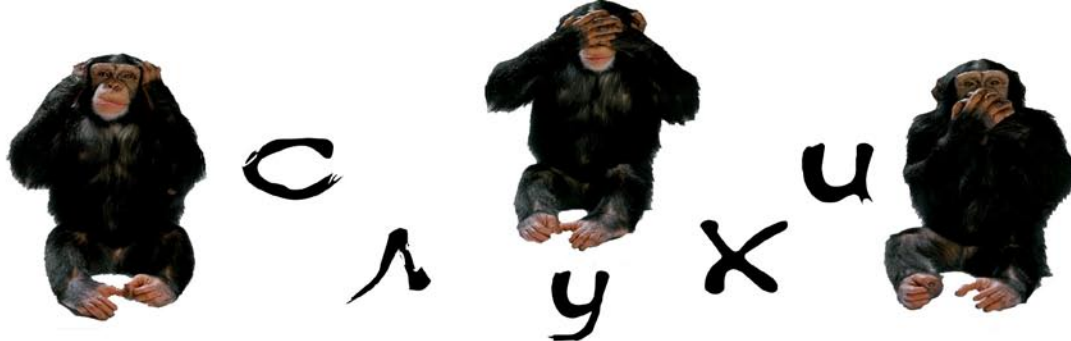
Что же касается содержимого этого номера... The Moment of Silence получила потрясающие отзывы в Германии как от игроков, так и от прессы. Оливер Грюнер (Oliver Gruener), наш журналист из Германии, написал обзор по немецкой версии этой игры. Помимо обзора, вы найдете в журнале первые четыре страницы комикса по мотивам этой игры, любезно предоставленного нам компанией DTP. В следующем номере мы опубликуем заключительную часть комикса.

В нашей гостиной на этот раз побывали Digital Jesters, английские издатели адвенчур Sherlock Holmes: The Silver Earring и The Moment of Silence. Мы также пригласили L'Art, разработчиков Boyz Don't Cry, чтобы они рассказали нам о своей игре. Наконец, в этом номере вы найдете обзоры Myst IV, Legacy: Dark Shadows, BeTrapped и Broken Sword 1. Ну и не забывайте о нашем “железном” уголке, где Оливер Грюнер расскажет вам о современных видеокартах.

Вперед!

Главный редактор

Dimitris Manos



Новая адвенчура объявится в следующем месяце

В следующем месяце мы удивим наших верных читателей анонсом новой адвенчурной игры. Пока разработчики настаивают на сохранении тайны, поэтому в этом месяце мы ничего не скажем, но можете рассчитывать на графику уровня Syberia и фэнтезийный мир. Более подробную информацию ищите в следующем номере The Inventory.

Возвращение L'Inventaire



Наши поклонники из Франции вновь могут насладиться The Inventory на родном языке. Команда сайта <http://www.planete-adventure.net> уже перевела 15 и 16 номера, а теперь вовсю трудится над 17-м. Если вы хотите перевести журнал на свой язык, напишите нам на theinventory@yahoo.com. Если у вас нет сайта, куда можно было бы выложить журнал, мы найдем вам место на <http://www.theinventory.org> или, чуть позже, на Adventure Europe. Кстати, французскую версию журнала вы можете скачать с упомянутого выше сайта. Нам остается лишь сказать... merci! :-)

Digital Jesters решила спонсировать телесериал

Вслед за немецкой DTP, еще один европейский издатель, Digital Jesters из Англии решила показать всем, как надо успешно работать на адвенчурном рынке. Чтобы лучше раскрутить The

Moment of Silence (обзор игры читайте в этом номере), Digital Jesters будет спонсировать телесериал Battlestar Galactica, который в Англии показывают по каналу SkyOne. Если вы живете в Англии, то сможете увидеть сериал на SkyOne 14, 15 и 18 октября (дни мировой премьеры новых серий). Интервью с Digital Jesters читайте в нашей Гостинной.

Так будет выглядеть Энн из Lost Paradise?

Еще весной я посетил офис White Birds Productions в Париже, и у меня был шанс увидеть зарождение Lost Paradise. Игра тогда была на самой ранней стадии разработки. В то время Энн (Ann), главная героиня Lost Paradise, сильно смахивала на Кейт Уокер (Kate Walker) своими короткими темными волосами и атлетической фигуркой.

Сейчас White Birds Productions впервые показала публике изображение трехмерной модели, которая, судя по всему, и будет представлять Энн в игре.

Если вы хотите побольше узнать о Lost Paradise, читайте интервью с Мишелем Бэмсом (Michel Bams) в 13-ом номере The Inventory или зайдите на официальный сайт <http://www.whitebirdsproductions.com>.



Himalaya объявляет об Al Emmo! Sierra, как мы знаем, сейчас представляет собой одни лишь воспоминания. Но кого это волнует, если есть компании вроде Himalaya Studios, которые продолжают дело, начатое Sierra? Himalaya Studios - это компания, созданная разработчиками из AGDInteractive (бывшей Tierra, авторы римейков King's Quest 1 и 2).

Сегодня, за день до выпуска The Inventory, я заглянул на <http://www.adventure-treff.de> и увидел новость о том, что Himalaya Studios выложила первые скриншоты из своей игры Al Emmo and the Lost Dutchman's Mine. Вы можете взглянуть на них на сайте Himalaya Studios (<http://www.himalayastudios.com>). Они выглядят... звучат... пахнут... они просто кричат - Sierra. Первое, что придет на ум ветеранам - это Freddy Pharkas, искрометная адвенчура о диком западе от Эла Лоу (Al Lowe).

Похоже, Al Emmo станет второй коммерческой адвенчурой на движке AGS, первой была Adventures of Fatman. Тогда мы наблюдали, как разработчики пытались немного подзаработать. Пора уж! Тем более, что это может привести и к подъему адвенчурного жанра. Мы желаем Himalaya Studios удачи!



(автор перевода - Student)

10 августа 2044 года.
Вечер.

Я боюсь... Все
должны бояться,
но они ни о чем не
подозревают.

Знаете, каково
постоянно
чувствовать, что за
тобой наблюдают?

Я это знаю...

Всегда начеку.

У меня нет права
защищать себя.
Тем не менее, я
делаю это...

Даже в багряние
заката кроется
око, следящее за
мною.

Я - пугдиг. Беглец
от технологий
и недоверчивый
наблюдатель.

В любой другой
день я бы начал
стрелять, едва
завидев шевеление
тени, но сегодня...

Каждый вечер я
смотрю на дверь
и жду, что они
придут.

Постап?

Сколько
с меня?

...кое-кто должен
оказать мне
одну услугу.

Забудь об этом.
Теперь мы в расчете.
Раздобыть эту
штуку было, хмм...

...немного
"проблематично".
И кстати...

...это столь
же безопасно,
сколь и
противозаконно.

Те немногие,
кто меня
знают, зовут
меня Делбридж.

Спасибо,
Сайфер.

Меня тут несколько
дней не будет... Так,
на всякий случай,
чтобы ты знал...

Следующие
пару месяцев
меня ожидают
серьезные
проблемы.

За ночь до наступления
14 августа 2044 года.

Кошмары стали
сниться чаще.
Скоро они вконец
докачают меня...

Для меня уже все
кончено. Я больше
не могу...

...слишком
поздно.

Я должен передать
другим свое знание.
Или будет...

...дышать,

чувствовать,

думать.

Кто-то
другой должен
завершить дело.
И это будет он.

Грэм Освальд.

Мы познакомились через
ГлобалНет. Журналист,
готовый слушать. Он
может вывести их на
чистую воду.

Он пока не
доверяет мне, но...



Заброшенная
станция метро в
Гринвиче, около
Юнион-сквер.

...он слишком
любопытен.
Сегодня мы
встретимся.

Место, полное
теней...

...делает и тебя
тенью.

А вскоре может
стать вторым
Мартинном
Пютером.

Он муж...
...и отец.

Грэм Освальд...

Ты слишком
шумишь.

Делбридж.

Хватит играть в
прятки. Выйди на
свет.

То, что он пришел,
определило его
судьбу. Должен ли я
испытывать угрызения
совести?

Малозаметные
детали скрыты в
тених.

И лишь внимательный
замечит...

...что его ждет в этой темноте.

Недоверие и секретность

Самое то для беседы
с глазу на глаз.

Вы принесли
деньги? Мне здесь
не нравится. Вы
же знаете что я
ищу...

...ответы.
Надеюсь,
это стоило
затраченных
усилий.

Ответы не помогут, если
ими пренебречь. Вы платите
не только за эту встречу,
но и за свое будущее.

Перейдем к
делу. Нью-
Джерси. Откуда
взялись люди,
рискующие
своими жизнями
за толику
внимания?

Мистер Освальд...
Думаю, вы понимаете,
что за этими
событиями кроется
намного большее, чем
дурацкая выходка.

Есть причина тому, что вы не смогли найти никакой
информации ни в сети, ни в министерстве. И это не
связано с административными проблемами - это
самая обыкновенная цензура. Любые упоминания о
событиях были уничтожены. Такого
документа никогда не существовало.


Я знаю человека,
который организовал
нападение. Его зовут
Эмерсон. Крутой мужик,
активный член подполья
уже на протяжении 20 лет.
Вы ошибаетесь, думая, что
Эмерсон хотел ограничить
независимые средства
информации.

Как раз
наоборот. Все
делается ради
того, чтобы
освободить
нас.

Освободить нас от чего?
Почему я должен вам
верить?

"Свобода слова" - это
пустая фантазия!

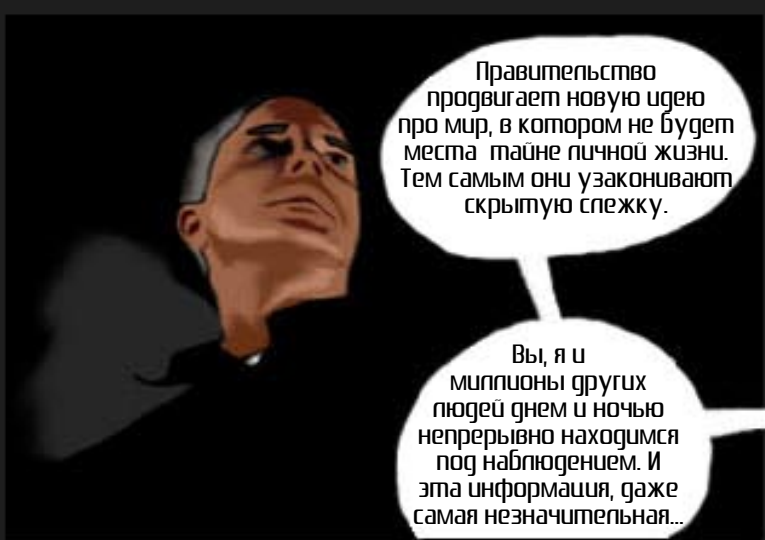
У вас нет выбора.
Освальд, вы просто не
понимаете, насколько
все это серьезно!



То, что представлялось как монополизация информации, было ничем иным, как намеренной выборкой так называемых уязвимых данных. Криптография не сделала электронную информацию более защищенной - она позволила удобнее манипулировать ею.


Вы можете верить в то, что, как гражданин, вы имеете доступ к любой информации. По закону - возможно, но ведь ясно, что информация, единожды не прошедшая цензуру, повторно ей не подвергнется. На самом деле, граждане просто никогда ее не увидят.

В результате той атаки на точку распространения информации в Нью-Джерси, кое-кто сообразил, что не все люди будут слепо подчиняться закону. Ради этого Эмерсон и рисковал своей жизнью.




Правительство продвигает новую идею про мир, в котором не будет места тайне личной жизни. Тем самым они узаконивают скрытую слежку.

Вы, я и миллионы других людей днем и ночью непрерывно находимся под наблюдением. И эта информация, даже самая незначительная...



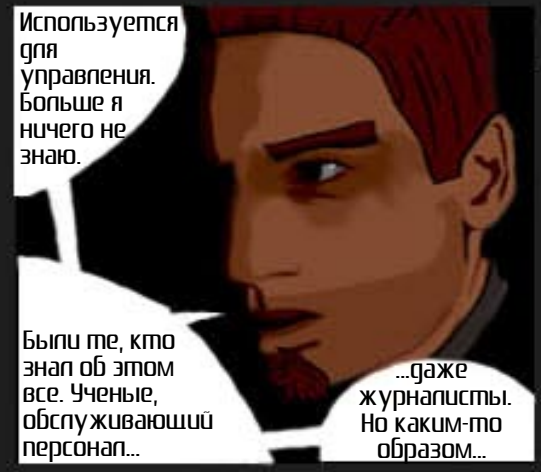
...собирается и каталогизируется правительством уже многие годы.




И что же происходит со всей этой информацией?

Используется для управления. Больше я ничего не знаю.

Были те, кто знал об этом все. Ученые, обслуживающий персонал...



...даже журналисты. Но каким-то образом...



Теперь он знает все.

...они все бесследно исчезли.

Пути назад...

...больше нет.

Интервью с Digital Jesters

Как мы уже говорили, Европа переживает адвенчурный бум. Похоже, это заметили и издатели, и результатом явилось то, что мы все чаще можем увидеть адвенчуры на прилавках магазинов. Одним из таких издателей оказалась компания Digital Jesters. Недавно она приобрела права на Sherlock Holmes: Case of the Silver Earring и The Moment of Silence. Мы пригласили представителя компании в нашу Гостиную.

О себе

- Не могли бы вы рассказать о себе?

Меня зовут Кевин Лезерс (Kevin Leathers), я являюсь представителем по связям с общественностью компании Digital Jesters. Вот уже более 10 месяцев я работаю с интернет-журналистами, а также провожу для нашей компании общую оценку игр.

- Играете ли вы в адвенчуры в свободное время? Какие из них ваши любимые?

Когда-то я играл в адвенчуры, мне нравились Blade Runner, Grim Fandango и Sam&Max, но в последнее время мои вкусы немного изменились, и теперь я предпочитаю Unreal Tournament 2004, Call of Duty и, конечно же, TrackMania. ;-)

Sherlock Holmes

- Недавно ваша компания выпустила Sherlock Holmes: The Silver Earring. Насколько хорошо идут ее продажи?

На данный момент уровень продаж весьма многообещающ. Игра продается неплохо, и даже попала в двадцатку самых продаваемых игр в Англии.

- Как вы узнали об этой игре?

Когда мы увидели сайт Frogwares, то первое, на что мы обратили внимание, была реклама The Case of the Silver Earring. Ну а поскольку Шерлок Холмс – персонаж, придуманный в Англии, мы решили, что вместе с Frogwares сможем восстановить справедливость. Что может быть лучше, чем увидеть английского персонажа в игре, продаваемой английским издателем? Взглянув на предыдущие игры этой компании (The Mystery of the Mummy и Journey to the Centre of the Earth), услышав, какие выводы сделала Frogwares, узнав, какой они видят The Case of the Silver Earring, мы решили, что игра стоит свеч.

- Что привлекло вас в этой игре, благодаря чему вы решили взяться за ее издание?

Во-первых, глубина сюжета. Он был написан настоящим поклонником Шерлока Холмса, а потому оказался ничуть не хуже произведений сэра

Артура Конан Дойля (Arthur Conan Doyle), а главное, что Холмс оказался похож сам на себя. Но не только сюжет привлек нас. Frogwares удалось воссоздать всю обстановку и атмосферу того времени. Если вы взглянете на скриншоты или на рекламный ролик, вы увидите, что и сам мир, и персонажи, его населяющие, хорошо проработаны, а музыка, озвучка и диалоги довершают потрясающее впечатление от игры.

- Как вы считаете, каковы сильные и слабые стороны The Silver Earring?

Повторюсь, самой сильной стороной этой игры являются сюжет и атмосфера, благодаря которым игрок может с головой погрузиться в мир, где жил Шерлок Холмс.

- Каковы первые отзывы игроков и прессы?

Мы получили от игроков много положительных отзывов. Им понравился сюжет, расследование, головоломки. Frogwares не менее внимательно следит за реакцией игроков и делает соответствующие выводы, записывая свежие идеи для своих будущих проектов.

- Вместе с Case of The Silver Earring игрок получает фильм про Шерлока ("The Secret Weapon"). Как игроки отнеслись к такому подарку?

Многим понравилась эта идея. Как часто в качестве подарка к игре прикладывают фильм на DVD? Многим фильм понравился, к тому же Шерлок в исполнении Бэзила Рэтбуна (Basil Rathbone) считается одним из лучших.



- Хотите еще что-нибудь добавить об этой игре? Надеюсь, все, кто приобрел игру, не пожалели о своем решении. Вы можете поделиться с нами и остальными игроками своими впечатлениями на сайте <http://www.sherlockholmesgame.com>.

The Moment of Silence

- Когда The Moment of Silence появится в Англии? Мы планируем это событие на 5 ноября 2004 года.

- В последнее время наметилась некоторая проблема с озвучиванием адвенчур. Многие компании не могут позволить себе нанять профессиональных актеров, и результат получается... как бы это сказать... не очень. Игра The Moment of Silence родом из Германии. Скажите, подбором актеров для озвучивания занималась немецкая сторона, или же это было вашей задачей?

House of Tales со всем вниманием отнеслась к озвучке английской версии The Moment of Silence, им, как создателям, виднее, как должны разговаривать персонажи. Процесс озвучивания все еще идет, поэтому я пока не слишком многое могу сказать по этому поводу.

- DTP, немецкий издатель The Moment of Silence, проделала немалую работу по продвижению игры на территории немецкоязычных стран. За несколько недель до выхода они открыли ежедневную рассылку новостей представителям прессы, выпустили несколько мини-роликов, нарисовали комикс, рассказывали об игре в телепередачах и т.д. и т.п. Собираетесь ли вы подобным образом популяризировать английскую версию?

У нас все будет не столь масштабно. Сейчас я не буду раскрывать всех секретов, но мы собираемся разместить баннеры на сайтах, организуем конкурс, победитель которого получит ультрасовременное шпионское оборудование. Впрочем, вы сами все увидите. ;)

- Сколько копий игры должно разойтись, чтобы она считалась успешной?



Мы надеемся, что The Moment of Silence окажется очень успешной. Когда игрок купит ее, насладится прохождением и потом порекомендует ее своим друзьям – вот тогда игра и станет по-настоящему успешной. Поэтому вне зависимости от того, сколько копий будет продано, если людям игра понравится, значит, мы достигнем своей цели.

- Что, на ваш взгляд, должно больше всего заинтересовать игроков в The Moment of Silence?

The Moment of Silence, как и Sherlock Holmes: The Case of the Silver Earring, - еще одна игра с сильным сюжетом, где действие происходит в реальном мире. И хотя события разворачиваются в ближайшем будущем, во многом вы увидите отголоски дней сегодняшних.

Нам кажется, что игрокам будет легко отождествить себя с главным героем, Питером Райтом (Peter Wright), поскольку он не слишком отличается от обычного среднего современного человека. The Moment of Silence – чистая адвенчура, где “экшн-элементы” можно наблюдать только во время прекрасных видеороликов, что позволяет игроку сконцентрироваться на решении задач и общении.

- Хотите что-нибудь добавить о The Moment of Silence?

Более подробную информацию об игре, равно как и новый рекламный ролик, вы можете найти на <http://www.momentofsilence.com>.

- Увидим ли мы англоязычную демоверсию?

Да, работа над ней уже идет. (Она уже вышла. Скачать можно с http://www.3dgamers.com/dlselect/games/momentofsilence/mos_english_demo.exe.html – прим. ред.)

Обо всем

- Что вы ищите в игре, принимая решение о том, издавать ее или нет?

В адвенчуре мы обычно ищем три вещи. Во-первых, в ней должен быть интересный сюжет, благодаря которому игрок просто не сможет оторваться от



своего компьютера. Во-вторых, начать игру должно быть легко, и, одновременно, она должна быть не слишком короткой. Ну и третье, самое главное, игра должна быть интересной и увлекательной.

- Как вообще поживают адвенчуры на берегах туманного Альбиона? Местный рынок готов для таких игр, как The Moment of Silence и The Case of the Silver Earring?

Пик интереса к адвенчурному жанру в Англии миновал, но в последнее время он снова привлекает внимание, и все больше. Люди все чаще ищут игры, где нужно пошевелить серыми клеточками, и адвенчуры для этого великолепно подходят.

- Какова аудитория адвенчур? На кого вы ориентируетесь, проводя PR-кампании?

В том, что касается адвенчур, мы пробуем разные методы, нацеливаемся на разные аудитории, разные возрастные группы. В основном, мы публикуем рекламу в печатных и онлайн-изданиях литературного характера, но не брезгуем и игровой прессой, а также адвенчурными сайтами. Когда вы будете читать эти строки, на основных европейских игровых сайтах, а также на наиболее популярных адвенчурных, уже будут красоваться наши баннеры.

- Многие говорят, что адвенчуры чем-то похожи на книги и фильмы, их главная задача – рассказать вам историю, пусть и интерактивным способом. Как вы думаете, можно ли привлечь к адвенчурам внимание тех, кто покупает книги и фильмы?

Если вы пытаетесь перейти с одной медиа на другую, вы по первости ищите что-либо похожее, с чего вам было бы проще начать. Так, например, The Case of the Silver Earring создана по мотивам рассказов о Шерлоке Холмсе, и некоторые из поклонников произведений про этого знаменитого детектива вполне могут купить игру потому, что в этом случае они откроют для себя еще одну историю, узнают, как выглядит и разговаривает этот новый Шерлок. Ну а после того, как им понравится The Case of the Silver Earring, они вполне

могут захотеть купить еще какую-нибудь адвенчуру, о персонажах которой они ни разу не слышали, и ею вполне может оказаться, к примеру, The Moment of Silence.

- Планируете ли вы и впредь издавать адвенчуры? Можете ли назвать какие-нибудь игры или проекты, на которые вы уже положили глаз?

На данный момент мы следим за многими проектами, но назвать конкретно какой-нибудь из них я не могу.

- Некоторые издатели предпочитают финансировать проекты на стадии разработки, другие – подписывать контракт, когда работа над игрой близка к финишу, а иногда даже после того, как она была завершена, и остается заняться только распространением и рекламой. К какому типу издателей относитесь вы?

Зависит от того, на какой стадии находится разработка, и от того, чем мы можем помочь. Мы приемлем оба подхода, но каждый раз выбираем один из них в зависимости от того, какой потенциал имеет проект.

- Почему вы решили заняться изданием адвенчур?

В случае с The Moment of Silence и The Case of the Silver Earring, мы увидели потенциал в этих играх. The Case of the Silver Earring уже имела свою нишу на рынке, у нее была великолепная графика и атмосфера. У The Moment of Silence прекрасный сюжет, корнями уходящий в реальный мир, его персонажи очень похожи на современных людей. Обе эти игры являются великолепными экземплярами адвенчурного жанра, и потому у компании Digital Jesters возникло желание заняться этими играми.

- Сейчас вы издаете игры в Англии. Собираетесь ли вы в будущем охватить и другие страны?

В настоящий момент мы собираемся расширяться в разных направлениях. Уже сейчас мы продвигаем игру Freedom Force vs. The Third Reich по всей Европе. Что будет дальше – покажет время, но уже первый год нашего существования стал для нас вполне удачным.

- Хотите что-нибудь добавить напоследок?

Хотелось бы поблагодарить всех, кто купил у нас The Case of the Silver Earring. Надеюсь, эта игра доставила вам немало часов удовольствия. Digital Jesters и разработчики всегда рады вашим отзывам, которые вы можете оставить на нашем форуме, переслать по электронной почте и т.д. Надеемся, вы поделитесь с нами своим мнением об уже выпущенных и готовящихся к выходу играх.

Интервью с L'Art

Похоже, комедийные адвенчуры возвращаются, и еще одним подтверждением этой гипотезы является игра Boyz Don't Cry компании L'Art. Мы пригласили этих (безумных) парней поболтать с нами, рассказать о секретных, предназначенных только для ваших глаз и ушей событиях, приведших к появлению игры на свет.

О себе



- Не могли бы вы рассказать о себе? Вы действительно настолько сумасшедшие, как кажитесь?

Ну, раз вы в этом сомневаетесь, значит, для нас еще не все потеряно. Нет ничего хуже, чем быть самым обычным городским жителем, ну, вы понимаете, о чем я...

- Играете ли вы в адвенчуры? Какие из них самые любимые?

Конечно, играем. Недавно я проходил Broken Sword: The Sleeping Dragon и должен сказать, мне понравилась эта игра. Beyond Good and Evil также меня впечатлила, главная героиня там просто очаровашка. Также я бы упомянул Monkey Island, квесты от Sierra, The Last Express Джордана Мехнера (Jordan Mechner) и старенькую, но симпатичненькую Dreamweb.

Boyz Don't Cry

- Расскажите об игре.

Фред (Fred) и Пирси (Pearcy), главные персонажи игры, – настоящие бандюганы. Наркотики, девочки, ограбления – вот реалии их жизни. Ну, или, по крайней мере, это было так. В общем, в один прекрасный день Пирси застрелил Фреда. Фреда закопали, а Пирси сел в тюрьму. Если бы все было как обычно, тем бы все и закончилось, но что-то пошло не так. Бог был разочарован своим созданием (то есть, Фредом), вернул его к жизни и строго-настро-го приказал совершать только хорошие поступки – то, чего Фред за всю свою тридцатидвухлетнюю жизнь ни разу не делал. Первое задание – самое сложное: вытащить Пирси из тюрьмы, простить ему свое убийство и склонить его к совершению хороших поступков. Короче, придется убедить его снова работать в паре.

Все это Фреду рассказывает Парень С Бородой – посланец бога, как он себя называет. Поскольку у Фреда выхода, в общем-то, нет, он соглашается на

эту трудную миссию и едет на своей адской машине к Пирси в тюрьму.

Конечно, друзьям удастся поладить, но от бывшей дружбы у них не остается и следа: они вечно вступают друг с другом в пререкания, задираются. Впрочем, ничего удивительного – когда они виделись в последний раз, один из них застрелил другого.

Главный герой игры – Фред, Пирси ему помогает. Иногда. А иногда нет, лишь язвит по поводу того, что делает Фред.

Вот, собственно, и все. Остальное узнаете из игры. Еще могу вас заверить в том, что всяких хитрых поворотов сюжета будет предостаточно. Как мы написали на своем сайте <http://www.boyzdontery.com>, в этой игре все врут. Никто не является тем, кем поначалу кажется.

- Расскажите еще чуток про Фреда и Пирси. Как они познакомились? Что у них общего? Чем они занимаются? Насколько часто они ругаются?

Наши герои встретились какое-то время назад, в городе они известны как ужасные злые бандюганы, им не стоит попадаться на пути. Они оба достаточно жестоки, ни в какие высшие идеалы, конечно, не верят, заботятся лишь о деньгах. Вот и все. Им плевать на все это воскрешение – сам Фред взялся за это дело лишь потому, что у него не было выхода. Что касается Пирси, то в начале игры он выбирается из тюрьмы, где сидит за убийство Фреда. Он не знает, чем ему заняться дальше, и поэтому предложение Фреда кажется ему... хм, забавным. Ну, более или менее.

- Boyz Don't Cry - комедийная адвенчура, значит, успех игры во многом будет зависеть от диалогов. Скажите, вы сначала писали тексты на польском, а потом переводили их на английский, или вы изначально писали все на английском? Если вы сначала писали на польском, удалось ли вам адаптировать шутки?

Действительно, изначально мы писали на польском, а затем команда профессиональных переводчиков сделала английскую версию текстов. Что касается шуток, они, естественно были адаптированы для ан-

гложычной публики, иначе некоторые из них оказались бы непонятными. Нам даже пришлось изменить имена персонажей. Так, в польской версии владельцем музыкального магазина является персонаж, имя которого ассоциируется с именем одного польского музыканта, они даже внешне немного похожи. Если бы мы все так и оставили, вряд ли бы кто из англичан понял эту шутку, а так мы переименовали его в Дэнни Даймонда (Danny Diamond) – это должно вызвать ассоциацию с известным американским продюсером Риком Рубинным (Rick Rubin). :-)

Еще в игре появится агент Смит, вместо Эль Паско (El Passo) город будет называться Эль Ассо (El Asso), Пирси иногда будут дразнить Пирси-Бросни... Я думаю, этого пока достаточно.

- Будут ли в игре события или диалоги, которые люди могут счесть сомнительными?

Без сомнения!

- Графика в игре выглядит оригинально. При ее создании вы черпали вдохновение в каких-либо произведениях, или это целиком ваша идея?

Всю графику нам делал Мирек Урбаниак (Mirek Urbaniak), один из лучших художников, занимающихся комиксами. Нам хотелось, чтобы Boyz Don't Cry была похожа на комикс, и мне кажется, у нас это получилось. Что же до источника вдохновения, этот вопрос нужно переадресовать самому мистеру Урбаниаку, но, насколько мне известно, некоторые локации очень похожи на те, что существуют реально. Так, здание школы очень похоже на школу, неподалеку от которой находится студия, где мы писали озвучку, а дети-панки похожи на наших друзей в детстве.

- На какое разрешение рассчитана игра?

Мы все делаем под 800x600, но у вас будет возможность запустить игру в окне (круто, не правда ли?)



- От многих знакомых разработчиков я слышал, что анимировать трехмерных персонажей значительно проще, чем двухмерных. Персонажи Boyz Don't Cry выполнены в 3D или в 2D?

Все верно, делать анимацию трехмерных персонажей действительно легче. Но легкое решение не обязательно является лучшим. Персонажи нашей игры выполнены в 2D и анимированы людьми, а не компьютерами. Все, как в старых добрых мультяшках – такого эффекта вы вряд ли добьетесь, если будете работать с трехмерными моделями.

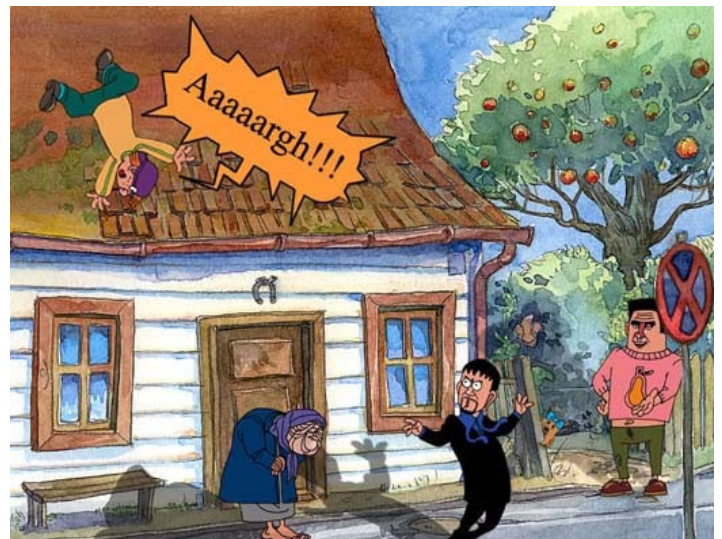
- Много ли в игре будет видеовставок?

Зависит от того, что вы понимаете под словом “видеовставка”. Если вы, произнося это слово, представляете себе рендеренные мультфильмы как в Warcraft 3, то я скажу вам – нет, такого у нас не будет. Некоторые видеовставки будут сделаны на движке игры, будут комиксы в стиле Max Payne, будет даже некий вариант аудиокниги. Помимо этого вы увидите более 10 тысяч кадров анимации, и поверьте мне – это немало.

- Что за музыка будет в игре? Какова будет продолжительность саундтрека?

Что касается продолжительности саундтрека, то я пока ничего сказать не могу, эта часть игры все еще в работе. По стилю мелодии будут разными. Вы услышите и хип-хоп, и мелодии в классическом авантюристическом стиле, и композиции, напоминающие музыку Яна Тирсена из фильма “Амели” (Yann Tiersen's “Amelia”), немного индастриала и метала, очень много урбанистичной альтернативщины. Наш главный композитор – большой поклонник Zorn, Mr. Bungle и The Residents, поэтому, мне кажется, разнообразие будет еще то.

- На тех скриншотах, что вы выложили на сайте, можно увидеть и фоны, и персонажей, а вот ин-





терфейс совсем не виден. Не могли бы вы рассказать о нем?

Мы сделали простейший интерфейс. У вас есть четыре-пять возможных команд, между которыми вы переключаетесь по нажатию правой кнопки мыши. “Ногами” вы ходите, “глазом” осматриваете предметы, “рукой” подбираете их, “ртом” говорите. Нажатие кнопки “М” вызывает карту, “I” открывает окно инвентаря. В инвентаре можно комбинировать предметы.

- Какого рода задачки будут в игре?

Я бы сказал, классические адвенчурные: вам предстоит разговаривать с безумными персонажами, использовать предметы так, как вам и в голову бы не пришло, продираться сквозь абсурдные обстоятельства...

- Будут ли в игре экшн-элементы?

Нет, их не будет.

- В игре будет два главных персонажа. Сможет ли игрок в любое время выбрать то того, то другого, или же ему предстоит выступать в роли лишь одного из них?

Вы будете выступать в роли Фреда, а Пирси будет выполнять ту же роль, что героиня Indiana Jones and the Fate of Atlantis. Вы не сможете напрямую играть за Пирси, но сможете с ним взаимодействовать. Иногда Пирси будет играть значительную роль в решении той или иной задачи.

- Будет ли в игре инвентарь? Много ли будет предметов? Нужно ли будет их комбинировать?

Да, в игре будет инвентарь, будут предметы, и вам иногда придется комбинировать их.

- Вы уже нашли издателя?

Смотря что вы подразумеваете под этим вопросом. Мы уже нашли издателя для польской и рус-



ской версий, а вот с издателями в Англии и Америке переговоры все еще идут. Ну а если только между нами, то рано или поздно все смогут сыграть в Boyz Don't Cry. Мы намерены покорить весь мир.

- Когда выйдет игра?

В конце января 2005-го.

- Собираетесь ли вы предварительно выпустить демоверсию?

Мы планируем выпустить англоязычную демоверсию сразу же после того, как закончим работу над польской версией игры.

- Увидим ли мы продолжение этой игры?

Почему бы и нет? Если игра будет продаваться хорошо, и если злобные покупатели нас не линчуют, то мы вполне можем сделать продолжение. Я уже подумываю об игре Girlz Don't Cry.

- Хотите еще что-нибудь добавить об игре?

Да. Как вы думаете, если Стив Бушеми (Steve Buscemi) согласился бы принять участие в озвучании английской версии, это было бы здорово?

Обо всем

- Несколько лет назад люди говорили о смерти рисованных point and click адвенчур. Сейчас постепенно появляются новые мультяшные игры, особенно в Европе, и находятся издатели, готовые продавать игры такого рода. Можно ли сказать, что мультяшные адвенчуры возвращаются?

Это было бы здорово. Мне кажется, вряд ли такого рода адвенчуры будут столь же популярными, какими были в 90-х, но, с другой стороны, я бы удивился, если бы они исчезли вообще. Мне ка-



жется, время от времени приятно поиграть в подобные игры.

- Были ли среди недавних адвенчур такие, которые вам понравились?

Последние несколько месяцев я был очень занят, но перед этим я прошел Beyond Good & Evil и был поражен этой игрой. Жаль, она оказалась очень короткой. Это прямо синдром Full Throttle какой-то. Кроме этой игры мне очень понравилась PC-версия Silent Hill 2 и последняя игра из серии Broken Sword, но об этом я уже говорил. Да, еще, несмотря на то, что это не адвенчура, я на какое-то время с головой ушел в Morrowind от Bethesda. Мне кажется, эти ребята сделали потрясающую игру. Теперь вот жду, когда подвернется шанс сыграть в Fable на Xbox.

- Как вы думаете, что должно случиться, чтобы адвенчурный жанр жил и процветал?

Мне кажется, игры должны стать лучше. Взгляните, например, на стрелялки с видом от первого лица. Несколько лет назад все игры были похожи на Doom/Quake – вы бегали и убивали монстров. Теперь в стрелялках появился сюжет, настоящие персонажи, и множество всего такого, о чем никто никогда не задумывался. Происходит эволюция. А вот адвенчуры как застыли в 90-х, так там и остаются. Даже те, что используют трехмерные движки, раз за разом копируют одни и те же ходы. С другой стороны, жанр не должен сильно меняться, иначе вместо адвенчуры получится ролевая игра, экшн/адвенчура, стратегия... :-)

- На сайте вы пишете: “Вас ждет самый отвязный, полностью интерактивный мультфильм”. Очень интересная фраза. Термин “интерактивный мультфильм” вам нравится больше, чем адвенчура? Вы считаете, что

современные игры, наподобие Boyz Don't Cry, больше похожи на интерактивные мультфильмы, чем на игры?

Нашей задачей было сделать великолепную адвенчуру, во многом похожую на интерактивный мультфильм. И мне кажется, нам удалось этого достичь. Впрочем, насколько нам это удалось, вскоре вы увидите сами. В игре много локаций, персонажей, диалогов, анимации, крутой сюжет – все составляющие мультфильма. С другой стороны, в игре есть задания, предметы, головоломки, которые игроку придется решать – неперенные атрибуты адвенчуры.

Компьютерные игры, в последнее время, стали во многом похожи на фильмы. И там, и там важен сюжет, который должен удерживать игрока у монитора. Вы лишь используете различные способы выражения своих идей.

- Когда была основана компания L'Art?

Компания была основана в 90-х нашим Великим Архимагом... э... я хотел сказать, нашим генеральным директором Камилем Метраком (Kamil Metrak). Сначала мы занимались локализацией, и делали это мастерски (должен сказать, это было увлекательно), а четыре года назад мы решили заняться разработкой собственных игр.

- Скажите, до Boyz Don't Cry вы делали какие-либо игры? Были ли среди них адвенчуры?

Да, до Boyz Don't Cry у нас было несколько игр, но адвенчуру мы делаем впервые. Среди наших предыдущих игр сериал Ski Jumping, и вот уже какое-то время мы работаем над танковым симулятором.

- Собираетесь ли вы и дальше делать адвенчуры?

Конечно. Мне бы хотелось сделать что-нибудь более драматичное, используя полностью трехмерный движок. Впрочем, сейчас слишком рано говорить об этом.



The Moment of Silence

Дрожащими от нетерпения руками я засовывал диск в свой DVD-привод, ведь о The Moment of Silence ходило столько слухов... Вообще, это большая редкость, что немецкая игра привлекла к себе столько внимания. Исключением является разве что Far Cry, но ведь это и не адвенчура. Наконец, инсталлятор закончил свою работу, и после перезагрузки (из-за DirectX 8.1, хотя у меня уже стоял DirectX 9) я был готов играть. И сразу сюрприз – игра использует систему защиты StarForce, поэтому мне пришлось установить еще и ее, после чего вторично перезагрузиться. После перезагрузки я, не дыша, ввел серийный номер из мануала и был вознагражден отличным видеороликом, который обещал мне захватывающую адвенчуру в духе X-Files, действие которой происходит в ближайшем будущем, а если точнее, то в 2044 году.



Сюжет: Мне хочется верить в то, что все хорошо, что правительство не втянуто ни в какие заговоры с пришельцами и не вторгается в дома своих граждан. Но вот что странно: только что штурмовой отряд полиции ворвался в здание, где уже несколько дней снимал квартиру писатель-рекламщик Питер Райт (Peter Wright), и арестовал его соседа, порядочного семьянина с хорошей репутацией, ничего не объяснив его жене и маленькому сыну. Сам Райт недавно потерял свою семью в результате несчастного случая, и потому обещает растерянной женщине найти ее мужа.

Вскоре становится ясно, что за исчезновением репортера кроется нечто большее – согласно полицейским отчетам, никакой операции захвата не было, но тогда кто и зачем на самом деле похитил журналиста? Питер Райт, недавно работавший над рекламной кампанией по заказу правительства “против криптографии”, начинает догадываться, что происходит что-то “плохое”, быть может, даже что-то вроде заговора?

Такова завязка The Moment of Silence, шпионского триллера и второй point and click адвенчуры для PC от House of Tales. Игру издает DTP, в свое время выпустившая в Германии The Longest Journey, The Westerner, Runaway и The Black Mirror.

Вам предстоит услышать и увидеть интереснейшую, захватывающую научно-фантастическую историю. Разработчики взяли за основу настоящие проекты, такие как SETI и Echelon (первая занимается поиском жизни в космосе, а вторая, если говорить по существу, используется США и некоторыми другими странами для промышленного шпионажа) и закрутили на их основе интереснейший политический триллер. ***Спойлеры*** На самом деле, все в мире будущего обстоит куда хуже, уж поверьте мне... есть даже сговор правительства и инопланетян, а-ля X-Files. ***Конец спойлеров***

Система диалогов ничем особым не выделяется – вы будете выбирать реплики из списка. Хотя далеко не все из них нужны для продвижения по сюжету, они интересны и позволяют лучше узнать персонажей. К сожалению, я не смог отождествить себя с основным персонажем, Питером, уж слишком он был патетичен, недоверчив и, как мне показалось, даже слегка туповат, но мне очень понравилась несчастная Дебора Освальд (Deborah Osvald). Многие из диалогов длинные, и они обычно не сильно помогают развитию сюжета, зато благодаря им история становится глубже и ярче. Вероятно, The Moment of Silence больше понравится любителем эпических адвенчур, а вот поклонники Myst и прочих паззлоидов, мне кажется, будут немного разочарованы.

Графика: В игре трехмерные персонажи бродят по пререндеренным фонам, все это выводится на экран в пропорции 16:9 с разрешением 1024x786, поэтому сверху остается черная полоса, и такая же полоса снизу отведена под инвентарь. По большей части, графика детализована, хорошо нари-



Хакер поможет... если Питер сначала кое-что сделает для него

сована и наполнена анимацией. Кстати, я бы не отказался пожить в квартире главного героя, в отличие от мест обитания персонажей большинства других игр.

К сожалению, разработчики уделили внимание локациям не в равной мере, и изредка вам будут попадаться экраны, выглядящие немного пустыми. Переменчивая погода, зеркальные эффекты и эффекты с использованием частиц смотрятся очень хорошо и добавляют реализма сценам. В некоторых эпизодах встречается потрясающий видеоэффект, когда Питер перебегает с экрана на экран.

Хотя и приятно осознавать, что адвенчурный жанр перешел в эпоху 3D, но в данном случае трехмерные персонажи смотрятся не очень. У них есть мимика для передачи эмоций, но количество полигонов и качество текстур соответствуют стандартам одно-двухгодовой давности. То же самое и с анимацией. Слишком часто модели выглядят как бы прилепленными к фонемам,



Из-за сбоя, робот Клэр действует очень глупо



Lunar 5. Вечеринка с классными девчонками или цех по промывке мозгов?

и граница по краям моделей лишь подчеркивает это. Все становится немного лучше, если в настройках включить 4x-кратное сглаживание, но наличие этой опции зависит от возможностей вашей видеокарты.

Звук: Если говорить об озвучке The Moment of Silence, это просто маленький шедевр. DTP не поскупилась и наняла профессионалов дубляжа: Манфред Леманн (Manfred Lehmann) и Даниэла Хоффманн (Daniela Hoffmann) известны как немецкие голоса Брюса Уиллиса (Bruce Willis) и Джулии Робертс (Julia Roberts). Излишне говорить, что голос Леманна великолепно подходит вечно сомневающемуся и меланхоличному Питеру, как и голос Хоффманн – прелестной, но отчаявшейся домохозяйке Деборе Освальд. Музыка и звуковые эффекты не привлекают к себе особого внимания, но они, в основном, отлично подходят к происходящему на экране. В Nuclear Café из колонок звучит старый добрый рок, в то время как в парке слышится пение птиц и звуки



По льду следует ходить очень осторожно

Плюсы: интересный и затягивающий сюжет, традиционные логичные инвентарные головоломки, великолепная озвучка.

Минусы: пиксель-хантинг, проблемы с перемещением персонажа, простенькие трехмерные модели с недостаточным количеством полигонов

проезжающих вдалеке автомобилей. В остальных сценах звучит, как правило, ненавязчивый эмбиент.

Геймплей: Игра полностью управляется мышью, но для удобства использует и некоторые горячие клавиши. Хорошей идеей оказался мессенджер игрока – что-то среднее между наладонником и сотовым телефоном. Это устройство понадобится вам для того, чтобы – в жизни не догадаетесь – звонить кому-нибудь и чтобы попасть в офис Питера. Его можно задействовать либо из инвентаря, либо просто нажав кнопку “М”. Также мессенджер пригодится для перемещения по городу – он, помимо всего прочего, выполняет функцию кредитной карточки компании Sat Cabs, услугами которой пользуется Питер.

Головоломки, по большей части, инвентарные: поднимите объект А, совместите с объектом Б и используйте на объекте В. Никакого экшна, никаких переталкиваний коробок, но иногда бывает трудно найти нужный объект, даже несмотря на то, что курсор, при наведении на активный объект, меняет свою форму. Выходы из локаций – это отдельный разговор. Очень часто трудно понять, где можно перейти на другой экран или вернуться на предыдущий, потому что персонаж передвигается только по заданным маршрутам, и свобода перемещения сильно ограничена. Например, Пи-



Деборе нужна помощь, и Питер именно тот человек, который может ей помочь

тер стоит в северной части локации и хочет перейти в южную, но это можно сделать, только пройдя через западную. Похоже, разработчики были в курсе этой проблемы, и потому при нажатии кнопки “Н” вам будут показаны все выходы из локации, но будьте осторожны: если зажмите кнопку слишком надолго, то увидите совершенно ненужные для нормального прохождения игры подсказки.

В нескольких словах: В целом, The Moment of Silence – прекрасная и увлекательная игра, отлично выполненная технически и обладающая интересными, иногда серьезными, а иногда очень забавными диалогами, глубокими и хорошо проработанными персонажами, интригующим сюжетом, который затянет игрока на 25-30 часов и не перестанет удивлять очередными поворотами, и, не будем о них забывать, хорошими, традиционными головоломками. Главное, помните: истина где-то там...

- Oliver Gruener
(автор перевода – Student)

The Moment of Silence

Информация об игре

Разработчик: House of Tales

Управление: point and click

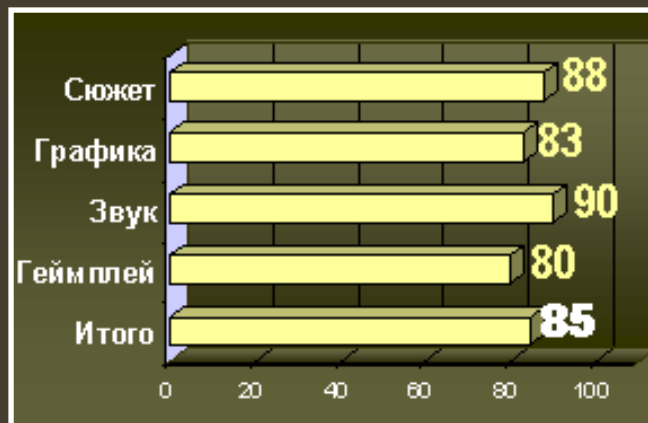
Вид: от 3-го лица

Сложность: средняя

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

Системные требования:

Win 98/ME/2000/XP, Pentium 4 1 Ghz, 256 MB RAM, 0.9 GB HDD (рекомендуется сделать полную установку на 3.4 GB), 32 MB видеокарта, DVD



Myst IV

Revelation

В 1993 году братья Робин и Рэнд Миллеры (Robyn and Rand Miller) создали навечно изменившую облик жанра адвенчур игру. Они назвали ее *Myst*, и если вы такого названия не слышали, то, наверное, читаете не тот журнал. За прошедшие годы к этой игре успели выйти два продолжения и один дочерний проект: *Riven*, *Myst III: Exile* и прошлогодний *Uru: Ages Beyond Myst* (к которому еще было дополнение *Uru: The Path of the Shell*). И вот теперь, в 2004 году, Ubisoft, наконец, обрадовала нас следующей частью - *Myst IV: Revelation*. Пройдя все игры серии от начала до конца, я могу сказать, что те, кому не нравится *Myst*, или те, кто просто не любит адвенчуры с видом от первого лица, скорее всего, не изменят свое мнение, но остальные будут просто в восторге.

Сюжет: В сериале *Myst* всегда были глубокие темы и интересные персонажи, хотя многие игроки и жаловались на отсутствие сюжета как такового. Ключ к пониманию *Myst* лежит в умении впитывать всю поступающую информацию. Большая часть сюжета рассказывается при помощи дневников, которые вы находите во время путешествия, однако, немало просто показывается безо всяких объяснений. Многие игроки забывают о визуальной составляющей сюжета и просто не замечают того, что лежит прямо перед ними. Как и в великолепной *Syberia* Бенуа Сокаля (Benoit Sokal), здесь окружающий вас мир – это очередной штрих к портрету персонажа. В *Syberia* каждая остановка поезда представляет собой очередной кусочек жизни и душевного состояния Ганса Воралберга (Hans Voralberg). В *Myst IV* эпохи Вершина (Spire) и Гавань (Haven) – это материализовавшиеся идеи и желания сыновей Атруса (Atrus), Сирруса (Sirrus) и Акенара (Achenar). Тем, кто считает, что братья погибли в концовке первой части *Myst*, будет интересно узнать, что на самом деле они были заключены в специально созданных Атрусом для таких целей эпохах.

Но, создавая эти эпохи, он и не думал, что в них будут заточены его собственные сыновья. Про

все преступления Сирруса и Акенара было подробно рассказано в других играх серии, особенно в первой и в третьей. Четвертая же игра дает ответ на вопрос, раскаялись ли они за прошедшие 20 лет в своих деяниях. Атрус и Катерина (Catherine) пытались забыть об этих ужасных событиях. Они даже завели еще одного ребенка, Йишу (Yeesha), которая впервые появилась в *Myst III*, и которой сейчас уже 10 лет. Но боль воспоминаний потихоньку разрушает брак Атруса и Катерины (эта тема раскрывается исключительно визуально). Катерина убеждена, что ее мальчики изменились в лучшую сторону, а Атрус в этом не столь уверен.

Вот тут-то в игре и появляетесь вы. По просьбе Атруса вы прибываете в эпоху Томана (Tomahna), и он просит вас дать беспристрастную оценку тому, исправились ли заточенные братья. Но только вы собираетесь заглянуть в эпохи-темницы через Хрустальный глаз, происходит взрыв, и Атрусу приходится уйти для выяснения того, что же произошло. Уходя, он просит вас присмотреть за Йишей и помочь восстановить подачу энергии. Когда вы пытаетесь наладить питание, происходит еще один странный взрыв, который сбивает вас с ног. Вы теряете сознание и, очнувшись, обнаруживаете, что Йиша пропала. Были ли это делом рук братьев? Сбежали ли они из своей тюрьмы? Хотят ли они отомстить Йише, Атрусу, Катерине





Томана. Дом Атруса, Катерины и Йиши

и погубить жителей других эпох, как они сделали много лет назад? Вы получите ответы на все эти вопросы во время вашего путешествия, и оно будет просто великолепным.

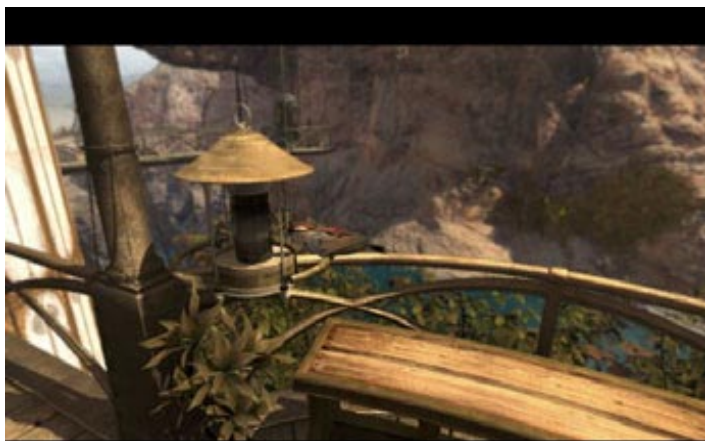
Геймплей: Эта часть игры почти не изменилась по сравнению с оригиналом, за исключением возможности свободного обзора на 360 градусов. В Myst III также был свободный обзор, но в Myst IV он выглядит еще лучше. Вы передвигаетесь по игровому миру, “телепортируясь” из одной заданной точки, где вы сможете свободно осматриваться и взаимодействовать с предметами, до которых сумеете дотянуться, к другой. Увидев место, куда, по вашему мнению, можно отправиться дальше, вам достаточно щелкнуть кнопкой мыши, и вы переместитесь в выбранном направлении, что изредка сопровождается анимацией.

Самым любимым из новшеств геймплея для меня стало более реалистичное и естественное управ-



Вид из моего окна. В мечтах...

ление мышью. Это все еще point and click, но при этом встречается и click and hold, когда для того, чтобы повернуть рычаг или перевернуть страницу книги, вы не просто щелкаете мышью, а удерживаете кнопку мыши и двигаете курсор в нужном направлении. Вроде бы это не такое уж значимое новшество, но мне кажется, что оно придает большее правдоподобие игре и делает взаимодействие с окружающим миром более интересным. Головоломки довольно сложные, но логичные и оправданные. Хотя в Интернете уже ходят шутки по поводу того, что для прохождения игры нужно, как минимум, обладать дипломом инженера, на самом деле, это не обязательно. Для решения головоломок вам придется делать то же самое, что и в других играх Myst или в адвенчурах с видом от первого лица. Многие задачи разбиты на части, а для прохождения некоторых из них вам даже понадобится пройти другую эпоху и найти там ключ к решению. Эта игра действительно не из легких, но мне кажется, что сложные головоломки решать намного интересней, к тому же, на



**Птицы летают, листья колышутся на ветру...
Мир Myst IV живет**



**Одно из странных созданий,
населяющих Гавань**



Что Акенар делает в Серении?

случай окончательного ступора, есть встроенная система подсказок.

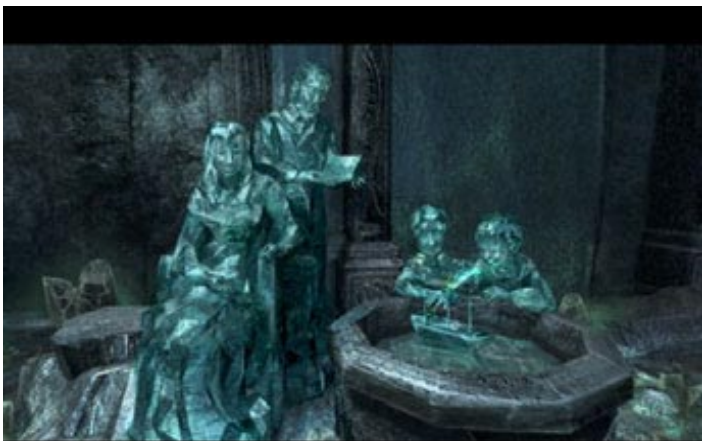
Графика: Если бы мне надо было сказать об этой стороне игры только одно слово, то это было бы слово “феноменально”. Уровень профессионализма и воображение дизайнеров и художников просто поражают. Сейчас уже стало обычным делом, что в обзорах игр превозносят до небес новейшие 3D движки и усиленно ругают игры с пререндеренной графикой. Всем таким критикам Myst IV доказал две вещи: 1) трехмерные движки пока просто не могут выдавать столь красивую картинку; 2) пререндеренная графика не обязательно должна выглядеть явно пререндеренной. Пререндеренность многих клонов Myst бросается в глаза потому, что они до сих пор пытаются подражать оригинальной Myst – игре, которой уже 11 лет. Сама линейка Myst, тем не менее, прошла длинный путь в плане становления графики, и Myst IV поднял планку на новый уровень. Вам будет казаться, что вы действительно исследуете новый



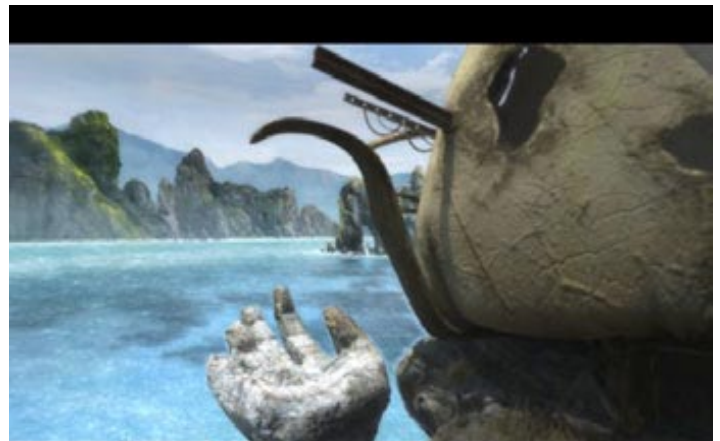
Просто нет слов...

мир, вы полностью погрузитесь в различные эпохи. Графика игры сильно отличается от простых статичных экранов первых двух игр, и даже еще более впечатляет, чем свободный обзор в Myst III. Играть в Revelation – это словно быть главным героем отлично сделанного компьютерного фильма. Листья колышутся на ветру, птицы летают и садятся на ветви деревьев, вода, сверкая, течет с неповторимой грацией, лягушки бросаются вам под ноги, трава кишит насекомыми и т.д. И это происходит не только прямо перед вами, все живет само по себе, как если бы вы находились в настоящем трехмерном мире.

Что впечатляет еще больше, так это то, насколько сильно различаются эпохи. Томана – это просто райский уголок, Вершина – безжизненные скалы, напоминающие большую каменную тюрьму, Гавань – по большей части, джунгли, населенные всевозможными изумительными животными, а Серения (Serenia) – мир грез, полный умиротворенных истинных чудес. Исследование каждой



Скульптура, которая призвана вернуть на остров Myst счастливые времена



Серения. Одна из самых потрясающих эпох Myst IV

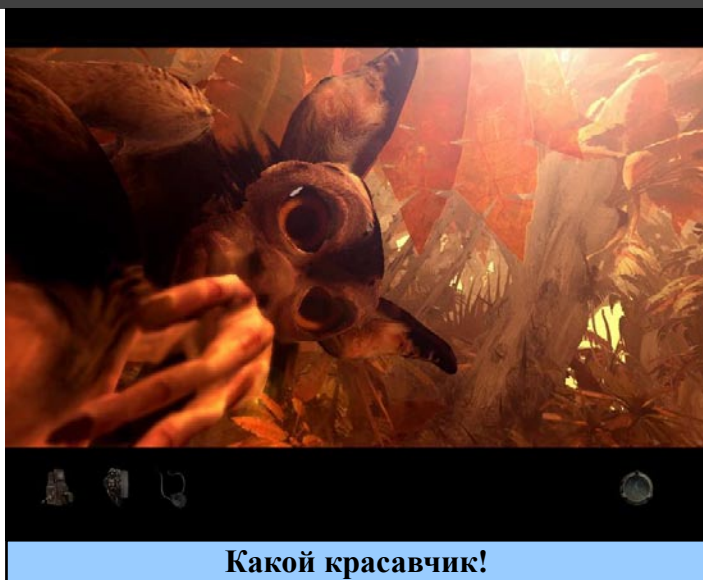
Плюсы: потрясающее сочетание графики и звука, неплохой сюжет, занятный мир и интересные головоломки.

Минусы: какими бы интересными ни были головоломки, они очень сложны; актеры порой играют посредственно.

эпохи — увлекательное занятие; даже Вершина умудряется впечатлить своей унылой депрессивностью. Создания, населяющие Гавань, заслуживают отдельного упоминания, они отлично продуманы и анимированы, они вдыхают еще больше жизни в игру. Трудно найти недостатки у такого визуального исполнения. Его превзойдут лишь тогда, когда подобное окружение будет выполнено в полном 3D в реальном времени.

Звук: Без сомнения, это один из ключевых моментов для полного погружения в мир игры, и в Myst IV звук превосходно справляется с поставленной задачей. Каждый крохотный звук делает свое дело, мир игры становится более убедительным, неважно, насколько маленьким или незначительным кажется этот звуковой эффект. Свист ветра, скрип досок, хлопанье крыльев птиц, рык ужасного хищника и т.д. Ubisoft просто превзошла саму себя. И хотя я считаю, что графика играет более значимую роль, но именно отличное сочетание звука и картинки делает Myst IV настолько захватывающим.

Музыка также великолепна. Джек Уолл (Jack Wall) сплел фантастическую ткань из музыки и вокала, создающую свое настроение для каждой эпохи: от трайбл мотивов Гавани до вызывающих чувство одиночества мелодий в эпохе Вершины. Музыка Уолла великолепна от начала и до самого



конца. В игре есть и песня Питера Гэбриэла (Peter Gabriel), она сопровождает потрясающий видеоролик. О звуке Myst IV я могу говорить только хорошее.

В нескольких словах: Настало время дать ответ на вопрос: лучшая ли это игра из серии Myst на данный момент? Трудно сказать, потому что другие я проходил очень давно. Руководствуясь своими воспоминаниями, скажу, что единственная игра серии, с которой можно ее сравнить — это Riven. Myst IV и вправду так хороша. Единственное, что может помешать любителям адвенчур получить несравненное удовольствие — то, что для игры желательно сделать полную инсталляцию на 7 гигабайт и необходимо наличие DVD-привода. Myst IV создавалась людьми, действительно любящими этот жанр. Результатом их труда явилась игра, которая не только не разочаровывает, а по-настоящему впечатляет.

- Ben Keeney

(автор перевода — Student)

Myst IV: Revelation

Информация об игре

Разработчик: Ubisoft

Управление: point and click

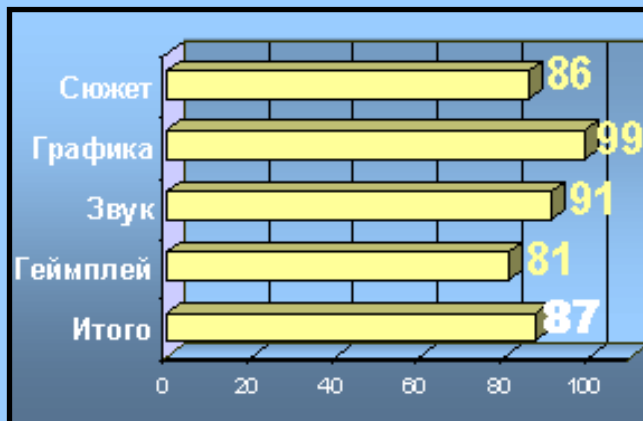
Вид: от 1-го лица

Сложность: высокая

Сайт: <http://www.mystrevelation.com>

Системные требования:

Win 98/ME/2000/XP, Pentium III 700 Mhz, 128 MB RAM, 3.5 GB HDD, 8X DVD-ROM, 32 MB видеокарта



LEGACY: DARK SHADOWS

Razbor Studios – молодая команда разработчиков из Хорватии. Их первой авантюрой стала Legacy: Dark Shadows - фантастический point and click детектив. Впервые игра была продемонстрирована публике еще год назад и выглядела весьма многообещающе: красивые фоны, дружелюбный интерфейс. Минусами той версии были примитивная анимация и непрофессиональная озвучка.

Разработчики уверяли, что в финальной версии анимация будет улучшена, а озвучка переделана. Также они обещали эпический сюжет, разделенный на 14 эпизодов, который будет подлиннее The Longest Journey. Наконец, игра издана GMX Media в Англии и Tri-Synergy в США, и у нас появилась возможность ее оценить.



Перед тем, как я начну детальный разбор игры, хотелось бы сказать, что мое мнение о Legacy несколько раз менялось по мере прохождения. Первое впечатление было просто... “фу-у-у!”. Самая что ни на есть любительская озвучка и очень бедная анимация. Но, продвигаясь дальше, я, несмотря на все недостатки, начал получать удовольствие, особенно благодаря замечательному геймплею и простому сюжету. Верите или нет, но я считаю, что некоторая примитивность Legacy идет ей только на пользу.

Сюжет: История начинается в прошлом, конкретнее - во время Сталинградской битвы в 1942 году. На очень короткий промежуток времени вы получаете в свое распоряжение корреспондента газеты “Московские известия” Евгения Борисова (Jevgeny Borisov). Вы немножко исследуете ближайшие локации и находите... нечто (если я скажу, что именно, то это будет подсказкой), после чего действие переносится в будущее, в 2138 год. Теперь вы управляете Рен Сильвер (Ren Silver), женщиной-детективом, проводящей свой отпуск на Марсе. Но отдыхать ей пришлось недолго. Она получает послание от своего друга Хакера (Hacker), в котором говорится, что был похищен один ученый, и найти его – теперь ваша работа.

Рен из тех крутых девчонок, что любят обтягивающие шмотки и большие пушки. Если ей предоставить выбор, подобрать пароль к сейфу или же взорвать его к чертовой матери, она, не колеблясь, выберет последнее. Как это здорово, играть за такую сорви-голову! Будь это боевик, подобную мадам можно было бы назвать заезженным штампом, но как часто в авантюрах вам доводилось видеть девчонку, которая будет покруче Бена (Ben) из Full Throttle? Ах да, она, как и Бен, просто ненавидит бочки, но это уже совсем другая история.

Я уже говорил о простоватости? Здесь этого хватает, начиная с диалогов и заканчивая именами персонажей. К примеру, гида группы зовут мисс Ля Тур (La Tour), продавца оружия – Ганмэн (Gunman), а еще есть хакер, которого зовут... Хакер. Сначала диалоги вам могут показаться странными (видимо, некоторые шутки оказались не совсем удачно переведены на английский), но они тоже создают ощущение простоты, о которой я и говорил. Если вы ожидаете сюжет в стиле Талантливого мистера Рип-



Вид на город из офиса Рен

ли (Talented Mr. Ripley) или Донни Дарко (Donnie Darko), то вы будете разочарованы, но если вы запустите игру, расслабитесь в своем кресле, ожидая сюжета в стиле... Resident Evil, то Legacy окажется именно тем, что вам нужно.

Что меня на самом деле разочаровало в сюжете, так это концовка. Если обойтись без спойлеров, разработчики полностью скомкали игру и не сдержали своего обещания об эпическом сюжете, который должен был превзойти (по длительности) The Longest Journey. Я играл по 4-5 часов в день и на третий уже закончил игру. Мне казалось, что главный злодей будет поизворотливей и проживет подольше, и еще, почему-то, осталось впечатление, что концовка длится намного меньше, чем должна бы. Все заканчивается очень неожиданно, и даже не верится, что ты уже смотришь финальные титры. У меня в голове крутится множество способов, с помощью которых разработчики смогли бы продлить игру еще на несколько часов. И не просто продлить ради того, чтобы продлить, а это действительно бы хорошо вписалось в сюжет. Например, ближе к концу игры, большая часть сюжета рассказывается посредством текстов – вместо этого вполне можно было добавить еще немного “игры”. Давайте просто будем надеяться, что Razbor учтет это при работе над своим следующим проектом.

Адвенчуры дарят нам волшебные незабываемые моменты, и Legacy смогла подарить мгновения, которые накрепко засели у меня в памяти. Не хочу говорить много, скажу лишь, что Рен придется прогуляться по астероиду. Музыка, фоны и вся атмосфера этого эпизода просто волшебные. То, что во время этого эпизода не произносится ни слова, только помогло сохранить все магию момента, поскольку озвучка в этой игре, как вы узнаете дальше, просто



Хакер и его дельфин

ужасная. Сейчас не так уж часто можно встретить сцены, которые запоминаются надолго, и Razbor, определенно, заслуживает за это похвалу.

Графика: Как я уже говорил, анимация в игре очень бедная. Рен передвигается весьма необычно. Это больше похоже на парение по экрану, причем ее части тела двигаются сами по себе. И, могу поклясться, я ни разу не видел такого отчаянного вихляния задом! Сама по себе модель сделана очень хорошо, но бедная анимация не дает возможности оценить модель по достоинству. А вот фоновые рисунки – это совсем другое дело. Мне показалось, что, по мере продвижения в игре, качество фонов только улучшается, а некоторые локации ближе к финалу меня просто заворожили.

Видеороликов предостаточно, и они, по большей части, весьма кстати, но и у них та же самая проблема с анимацией персонажей. Рен и остальные двигаются странно, и это на корню убивает ощущение кинематографичности, которое обязательно для видеороликов. И еще одна странная деталь: если вы на некоторое время оставите Рен в покое, то она бу-



В Legacy немало атмосферных локаций



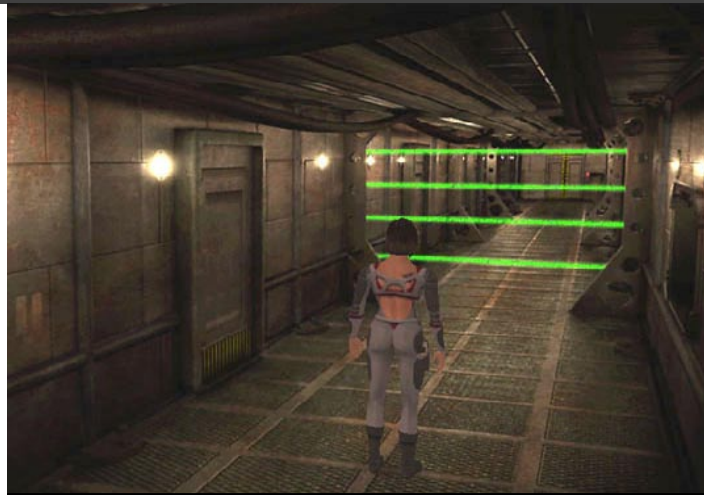
Библиотеки всегда были неисчерпаемым источником информации

дет поднимать правую ногу, как будто делая растяжку. Сейчас почти во всех адвенчурах есть анимация простаивающих персонажей, но я ни разу не встречал такого странного варианта.

Звук: Худшее в игре – это, без сомнения, озвучка персонажей, хотя я не уверен, что в этом целиком и полностью стоит винить самих разработчиков. Они говорили, что постараются найти издателя, который, в свою очередь, поможет им отыскать подходящих актеров. Но этим планам так и не суждено было сбыться – увы, ребята не смогли найти издателя, который помог бы им с подбором и оплатой профессиональных актеров, поэтому разработчикам пришлось самим заниматься поиском актеров, и, если учесть их скромный бюджет, результат оказался вполне предсказуемым. А ведь хорошая озвучка могла бы сильно повлиять на итоговую оценку игры. Если вы живете не в англоязычной стране, и ваши местные издатели занимаются выпуском полностью локализованных версий, то я бы посоветовал вам подождать выхода местной версии. В любом случае, хуже не будет.

Музыка в целом средненькая. В самом начале игры некоторые композиции звучат совсем по-любительно, но с развитием сюжета они становятся все лучше и лучше, и некоторые из них действительно подходят жутковатой атмосфере игры. То же самое я говорил и о фоновых рисунках – похоже, создатели во время работы постепенно набирались опыта, и поэтому чем дальше продвигаешься в игре, тем лучше она становится.

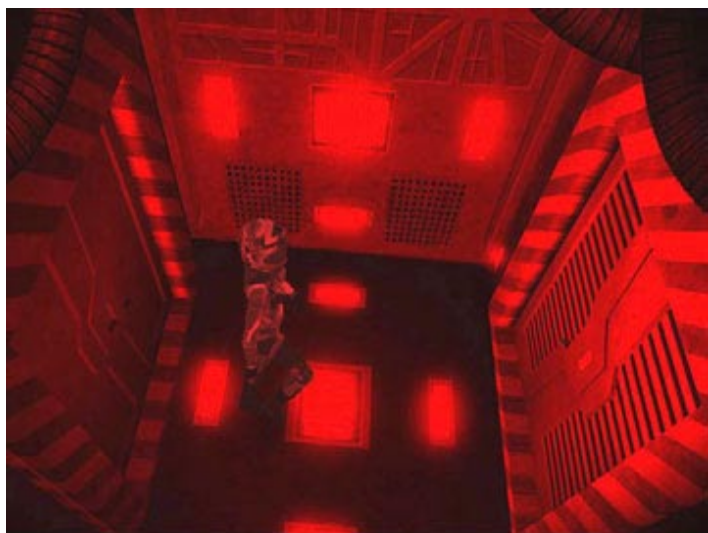
Геймплей: Эта часть действительно великолепна. В Legacy: Dark Shadows меня впечатлило многое. Во-первых, темп игры. Я ни разу не застревал больше чем на десять минут. Я всегда знал, что



Если вам надоело решать головоломки, пора использовать силу

мне делать дальше. Все задачи, с которыми мне пришлось столкнуться, были оправданы. Сейчас такое встречается действительно редко. Мои поздравления Razbor за то, что они смогли добиться того, что уже долгое время не получается у разработчиков с намного большими бюджетами.

Еще меня поразил интерфейс. Не каждый день встречаются адвенчуры с почти прозрачным для игрока интерфейсом. Простой и эффективный, вы легко забудете о самом его существовании... таким и должен быть хороший интерфейс. Щелкаете кнопкой мыши где-нибудь – идете туда. Щелкаете дважды – Рен бежит к этому месту. Если вы щелкните на неинтерактивном предмете, Рен даст его описание. Кликнув на интерактивном предмете, вы или осмотрите его, или подберете. Если кликните на персонаже, то сможете поговорить с ним. Инвентарь? Вы можете либо дважды щелкнуть кнопкой мыши, либо прокрутить предметы на экране с помощью колесика мыши. Просто и эффективно. В инвентаре вы также можете почитать дневник Рен, в который



Все готово для выхода на поверхность Марса



Даже алкоголик может вам помочь

Плюсы: логичные задачки, хороший интерфейс, временами увлекательный сюжет, атмосфера.

Минусы: ужасная озвучка, бедная анимация, короткий сюжет.

она записывает все важные события игры. Так что если вам придется сделать долгий перерыв, то вы всегда сможете вспомнить, что уже произошло.

Задачи в игре варьируются от инвентарных до решения логических головоломок (не беспокойтесь, я бы не назвал их особо сложными, и большинство из них логичны). Иногда способ продвижения по игре напоминал мне Full Throttle. Помните, как Бен запросто выбивал дверь ногой, вместо того, чтобы искать ключ? Очень похоже на то, как действует Рен Сильвер. Вообще, большинство задачек в этой игре – экшн-задачки, но всегда в “адвенчурном контексте”. Я надеюсь, что следующие игры Razbor Studios будут отличаться таким же высоким уровнем геймплея.

Общая информация: В игре есть глюк, благодаря которому где-то через час после того, как я запустил игру, меня из нее выкинуло. Не знаю, произошла ли такая ошибка у меня одного, но на всякий случай советую сохраняться почаще. Кстати о процедуре сохранения: я обнаружил странную вещь – вы не можете удалять свои отгрузки из игры, а так как я обычно сохраняюсь каждые 4-5 экранов, то к концу игры у меня была использована ЦЕЛАЯ ТУЧА слотов сохранения.

В нескольких словах: Хороша ли Legacy по-настоящему? К сожалению, нет. Стоит ли она своих денег? Лично я считаю, что да. Если вы не будете



**Немало монстров вроде этого
встанет у вас на пути**

те ждать супернавороченную игру с грандиозным сюжетом, о которой будете вспоминать спустя годы после того, как ее пройдете, то Legacy: Dark Shadows – это игра, которая подарит вам несколько часов удовольствия, особенно благодаря своему замечательному геймплею. Во время игры мое настроение изменялось от начального “фу, скорее бы игра закончилась” до финального “мне надо поучиться, постирать и убрать комнату до вечера... к черту, лучше я еще немного поиграю в Legacy, а остальное сделаю потом”.

Давайте также не будем забывать, что это первая игра Razbor. Помните первые игры Frogwares, House of Tales или даже Sierra и LucasArts? Поняли, что я хочу сказать? Я надеюсь, что разработчики в следующий раз уделят особое внимание анимации и получат большую поддержку от издателей. Нам остается лишь пожелать ребятам удачи, потому что потенциал у них есть.

- Dimitris Manos

(автор перевода – Student)

LEGACY: DARK SHADOWS

Информация об игре

Разработчик: Razbor Studios

Управление: point and click

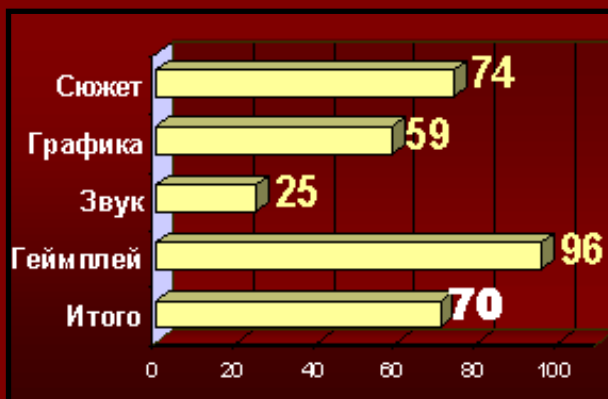
Вид: от 3-го лица

Сложность: низкая

Сайт: <http://www.legacythegame.com>

Системные требования:

Win 98/ME/2000/XP, Pentium III 800 Mhz, 256 MB RAM, 700 MB HDD, 12X CD-ROM, 32 MB видеокарта



BeTrapped!

Для начала сразу проясним одну вещь: я уверен, что Джейн Дженсен (Jane Jensen) – лучший дизайнер адвенчур в этом мире. Я стал поклонником её работ ещё с тех пор, как появилась EcoQuest: The Search For Cetus – подводное приключение от Sierra. Участие Джейн в разработке King's Quest VI помогло этой игре стать лучшей в серии, а уж легендарная трилогия Gabriel Knight, без сомнения, величайший франчайз в истории жанра. Даже Inspector Parker я считаю приятным способом провести время. Но то, что каждый поклонник Джейн Дженсен хотел бы увидеть прямо сейчас – это Gray Matter. Игру, которая должна была открыть новую мистическую серию, сравнимую с приключениями Грейс и Тёмного Охотника.

К несчастью, люди из Dreamcatcher, по финансовым соображениям, решили положить игру “на полку”, тем самым принуждая Джейн растрачивать свой талант на производство малобюджетных развлечений для пенсионеров. Не поймите меня неверно, я горячо поддерживал то, чем BeTrapped! могла бы стать, но игра получилась совсем не такой, как обещали создатели. Я полагал, что “режим адвенчуры” (в противоположность “режиму головоломок”) будет как раз для таких как я, безо всякого сапёрничества. Но “адвенчурный режим” оказался очень скучным приложением к игре а-ля Microsoft Minesweeper с несколькими чрезвычайно простыми загадками.

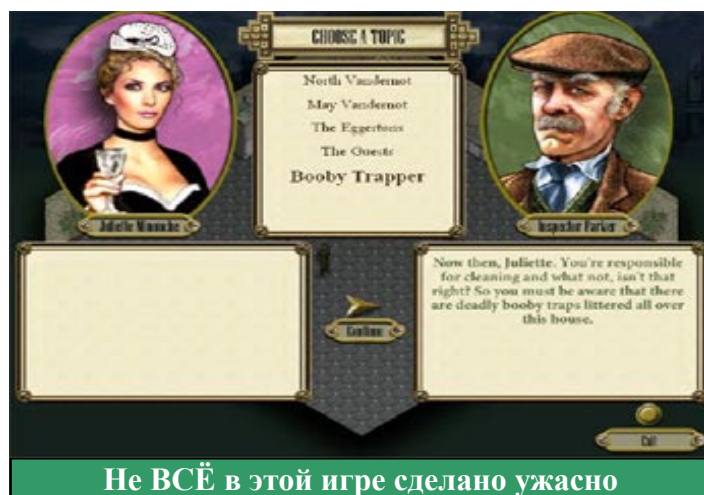
Сюжет: Как бы там ни было, Дженсен обладает фантастическим даром создавать игры. Именно сюжеты и персонажи наполняют ее произведения жизнью и делают их ни на что не похожими. После того, как я поиграл во все её роскошные адвенчуры и прочёл оба её романа, “Millennium Rising” (позднее переименованный в “Judgement Day”) и “Dante's Equation”, я бы первый понял, буде Джейн захотела б отдохнуть и восстановить силы. Я полагаю, это и случилось в BeTrapped! Джейн создавала игру просто во сне. Судите сами: группа людей оказалась заперта (благодаря шторму, ну надо же) в старом поместье после похорон человека, в смерти которого был заинтересован каждый из них. Все тот же набивший оскомину сюжетец, который нам преподносился уже множеством способов: от кинодетективов и романов Агаты Кристи (Agatha Christie) до сотен телешоу и даже двух игр из серии Laura Bow.

К сожалению, любая другая версия этой истории превосходит BeTrapped! Несмотря на нарочито иронический стиль, напоминающий о Clue или Murder by Death Нила Саймона (Neil Simon), сюжет игры совершенно

нелеп и вторичен. К примеру, ловушки не добавляют в игру ни юмора, ни драмы, а в “адвенчурном режиме” лучше бы их и вовсе не было. Откровенно говоря, всё в BeTrapped! значительно ниже известного нам уровня Джейн Дженсен.

Геймплей: В трёх словах – мои ожидания обмануты. Джейн говорила, что игра рассчитана на двадцать часов, однако я закончил её меньше, чем за четыре. Она также обещала, что игра в “режиме адвенчуры” не будет похожа на Сапёра, а будет адвенчурой от начала до конца. Если бы это было правдой (а это не так), то игру можно было бы закончить менее чем за полчаса. Большая часть времени в “режиме адвенчуры” уходит на то же, что и в “режиме паззла”: вы ходите по комнате, разбитой на квадраты, и обезвреживаете ловушки. После того, как вы их все найдёте и обезвредите, вы можете поговорить с персонажами и пощёлкать по объектам, которые нарочито мигают, словно говоря “схвати меня и исследуй!”. Шесть или семь предметов, которые вы соберёте на протяжении четырёх глав игры, крайне банальны; действия с ними – это всё время что-то вроде “используй репеллент на улей”. Хуже того, в момент кульминации вам придется сначала ответить на несколько вопросов, а затем прочитать огромное количество текста (оформленного в виде книги на весь экран), пока не появится слово “Конец”. Для тех, кто не подсел на гериатрики, это новое средство от бессонницы.

Итак, суть игры. Три с половиной часа – и я несколько не преувеличиваю – вы играете в... Сапёра. Квадратики окрашиваются цветом (вместо привычных цифр), чтобы вы могли узнать, сколько поблизости мин (голубой=0, зелёный=1, жёлтый=2, оранжевый=3). Выглядит это более привлекательно, чем в классической версии, но сути игры не меняет. Щелчок левой кнопкой мыши – переместиться, правой – обезвредить ловушку. Ошибиться в игре практически невозможно. У вас есть пять жизней, и вам позволено пять раз промахнуться, что в сумме означает десять допустимых ошибок в каждой комнате,



Плюсы: слава богу, игра короткая.

Минусы: всё остальное.

и это при том, что, как я помню, общее число ловушек никогда не превышает 29. Сверх того, если кому-то захочется снова разоружить определённую комнату, это можно повторять столько раз, сколько заблагорассудится. В “режиме головоломок” все чуть сложнее, поскольку добавляется ещё два цвета, обозначающие 4 и 5 смежных ловушек, но в “адвенчурном” всё очень просто.

Графика: Будь игра хороша как игра, я был бы более снисходителен в этом вопросе. Однако нельзя не заметить, что графика здесь ниже среднего, в стиле свободно распространяемых игр: в течение первого часа вы будете считать, что всё более-менее в порядке, но в последующие три часа, после снятия с вашей кредитки двадцати баксов, вы будете все больше разочаровываться.

Картинка, благодаря приличному разрешению, яркая и чёткая, однако реально она выглядит так, словно была создана лет четырнадцать назад. Комнаты смотрятся простовато, и, пожалуй, портреты персонажей во время диалогов – самая впечатляющая часть игры в графическом плане. Право, в древних играх от Sierra я видел работы и посимпатичнее (в том числе, и в Gabriel Knight: Sins of the Fathers, игре Джейн Дженсен 1994 года). Что ещё хуже, на крупных планах изображения предметов расплываются и теряют очертания. Игры с такой графикой, в основном, можно найти в магазине долларов эдак за пять или на гаражной распродаже; нельзя требовать за такое хрустящую двадцатку. В прошлый раз я писал обзоры The Case of the Silver Earring и Dark Fall II – обе игры можно купить по такой же цене, но разница в качестве ошеломляющая. Проще говоря, эти игры стоят таких денег, BeTrapped! – нет.

Звук: Вот и в смысле звука предыдущие игры Джейн куда лучше. Музыка её супруга, Роберта Холмса (Robert Holmes), которую он сочинил для серии Gabriel Knight,



прекрасно дополняет визуальный ряд и полностью погружает нас в атмосферу. Мистер Холмс также написал запоминающуюся заглавную тему и для Inspector Parker. К сожалению, с BeTrapped! всё иначе: музыки здесь недостаёт. В этой игре всего лишь один музыкальный трек. Мне кажется, от парочки дополнительных мелодий игра бы только выиграла, но их, к сожалению, нет. Что до звуковых эффектов, вы не услышите ничего особенного. Парочка взрывающихся ловушек там или падающих канделябров тут – разбудите меня, когда это все закончится. Я, конечно, понимаю, что громкие и насыщенные звуковые эффекты могут вызвать у основной аудитории этой игры сильные припадки, но сегодня я не расположен к снисхождению.

Если и есть в этом мире место для BeTrapped!, оно не в сердцах поклонников адвенчур, несмотря на всю предельную ложь и обещания. Даже если вам нравятся маленькие простые головоломки, мне трудно рекомендовать эту игру, ведь это просто клон Сапёра с современной графикой. Поверьте, я совсем не получаю удовольствия, пытаясь BeTrapped!, ведь я очень люблю то, что делает Джейн Дженсен, однако в этот раз она промахнулась. Надеюсь, там не осталась частичка её сердца. Надеюсь, её сердце всё ещё с Gray Matter. Я знаю, что именно там я бы хотел оказаться как можно скорее.

- Ben Keeney

(автор перевода – Lonesome)

BeTrapped!

Информация об игре

Разработчик: Oberon Media

Управление: point and click

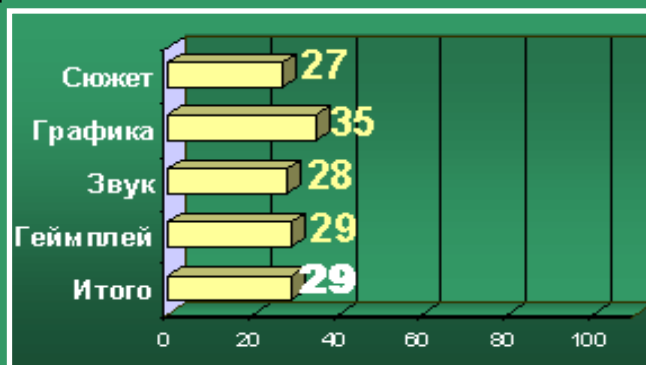
Вид: от 3-го лица

Сложность: низкая

Сайт: <http://www.oberon-media.com>

Системные требования:

Win 95/98/ME/2000/XP, Pentium III 600 Mhz, 128 MB RAM, 60 MB HDD



Broken Sword

Shadow of the Templars

Когда вы хотите рассказать об игре, вы пытаетесь понять, в чем ее сущность, а чтобы описать игру, вам надо рассказать, о чем она. С Broken Sword это не проходит: мне не удалось вычленить какой-то один элемент — каждый может в ней найти что-то свое.

Сюжет: Игра начинается с того, что Джордж Стоббарт (George Stobbart), наш главный герой, обедает в парижском кафе, которое через несколько мгновений взлетает на воздух. И, кто бы вы думали, его взорвал? Клоун. Вскоре после этого происшествия Джордж встречает Нико (Nico Collard), женщину-репортера, которая должна была встретиться с человеком, погибшим во время взрыва. Вместе, Нико и Джордж берутся за расследование и вскоре понимают, что убийство — всего лишь часть какого-то заговора, их задачей становится, ни много ни мало, — спасение мира!

Несмотря на то, что сюжет затаскан до дыр, играть довольно интересно — за это отдельное спасибо персонажам, оживляющим игру. Джордж — совершенно типичный главный герой, эдакая помесь наивной отваги и острой логики, короче, тот тип людей, что должны выйти победителями из любой передраги. Он настоящий человек



Кто знает, какие тайны сокрыты в стенах парижской церкви



Джордж просто не может не опрокинуть пару кружечек доброго ирландского пива

с настоящими эмоциями, его отношения с Нико показаны просто великолепно. Второстепенные персонажи ничуть не хуже Джорджа — я до сих пор с удовольствием вспоминаю английского аристократа и Джека из канализации. В игре много шуточек над стереотипными персонажами и событиями, но все они забавны, вряд ли их можно счесть нападками.

Графика: И персонажи, и декорации в игре яркие и запоминающиеся. Каждый фоновый рисунок выполнен вручную и выглядит потрясающе. Иногда я просто любовался красотой картинок, их насыщенностью мелкими деталями, будь то замысловатые здания, или лучи заходящего Солнца, скользящие по кронам деревьев. Еще одной приятной особенностью являются нестандартные ракурсы — подобное редко встречается даже в современных играх. Единственное, на что я могу пожаловаться — качество видеовставок: некоторые из них выполнены неплохо, другие по-



Внимание разработчиков к деталям особенно потрясает в отеле

Плюсы: глубокий и динамичный сюжет, великолепная графика, профессиональная озвучка.

Минусы: звуковое оформление могло бы быть чуть лучше.

хуже, но, в любом случае, на атмосферу игры это мало влияет.

Звук: Хотя я, в целом, остался доволен звуковым оформлением, у него были и свои минусы. С одной стороны, голоса превосходно подходили персонажам, слушать их было одно удовольствие, музыка соответствовала настроению момента. С другой стороны, иногда музыка вдруг обрывалась, и воцарялась тишина, кроме того, в некоторых местах не помешали бы дополнительные звуковые эффекты.

Геймплей: В этой игре вы найдете разнообразные задачи, но, как и в любой адвенчуре с видом от третьего лица, в ней все же преобладают инвентарные головоломки. Интерфейс прост: по нажатию правой кнопки мыши вы получите описание объекта, по нажатию левой – совершите с объектом действие. Двинув курсор к верхней части экрана, вы откроете окно инвентаря.

Головоломки не очень сложны (впрочем, встречаются и такие, что могут озадачить), но и не чересчур просты, они не сводятся к стандартному “найди объект и принеси его мне”. В общем, головоломки вполне успешно поддерживают ваш интерес к игре.

Общая информация: Во время написания обзора, в качестве названия игры я использовал



Ну что, бабуля, сдаешься?..

Broken Sword, а вот американцы по какой-то причине выпустили ее как Circle of Blood. Игра поставляется на двух компакт-дисках и безо всяких проблем запускается под Windows XP в режиме совместимости или под управлением программы ScummVM. В игре мне не встретилось ни одного бага, если не считать странного отключения музыки, о чем я писал выше. Через несколько лет после выхода, игра была портирована на Game Boy Advanced – неплохой вариант развлечения подрастающим любителям адвенчур или просто тем, кто любит играть, находясь в дороге.

В нескольких словах: Broken Sword: Shadow of the Templars – великолепная игра, которая понравится всем поклонникам жанра. Несмотря на то, что у нее есть свои слабые стороны, они с лихвой окупаются интересным игровым процессом. Если вы еще не видели Broken Sword – я рекомендую вам эту игру от всего сердца.

- Joe Thorpe

Broken Sword: Shadow of the Templars

Информация об игре

Разработчик: Revolution

Управление: point and click

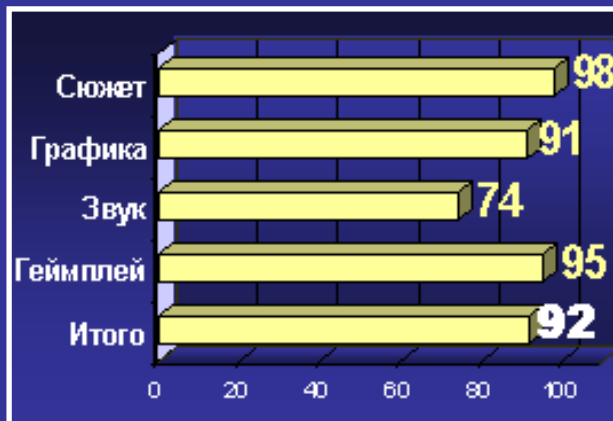
Вид: от 3-го лица

Сложность: средняя

Сайт: <http://www.revolution.co.uk>

Системные требования:

DOS 5.0 и выше, Win 95/98/ME/2000/XP, 486DX2 66 Mhz, 8 MB RAM, 16 MB HDD, 2X CD-ROM



Биты и байты

аппаратное обеспечение



В настоящее время одним из самых главных компонентов, от которых зависит работа вашего компьютера, сразу после процессора и памяти, является видеокарта. И не только для игроков. Видеокарта — это мостик между вашим компьютером и экраном монитора, потому что монитор, неважно, современный ли жидкокристаллический, или допотопный электронно-лучевой, отвечает лишь за отображение картинки в том виде, в каком она пришла с видеокарты.

Перед тем, как обратиться к современным видеокартам от ATI и NVidia, давайте ненадолго вернемся в прошлое. Трехмерная графика не являлась сильной стороной IBM PC, пока в 1997 году небольшая компания 3Dfx не выпустила Voodoo, дополнительную карту, которую можно было вставить в разъем PCI вдобавок к уже установленной видеокarte. В первой Voodoo было всего 4 MB памяти, она могла выдавать изображение лишь в 16-битном цвете, но, что гораздо важнее, эта карточка была способна рисовать невиданную прежде трехмерную графику с использованием большого количества специальных эффектов. Такие игры, как первые Tomb Raider и Quake выглядели на компьютерах с Voodoo совершенно по-другому!

Сегодня каждые полгода появляется новое поколение видеокарт, работающих в 2 раза быстрее своих предшественниц, а также умеющих отображать большее количество спецэффектов. Однако, политика фирм не меняется. Во-первых, и NVidia, и ATI предлагают свои “потрясающие новинки”, обычно, самые быстрые карты линейки, по такой цене, за которую можно купить целый компьютер. Через некоторое время появляются видеокарты с тем же набором спецэффектов, работающие гораздо медленнее, сравнимые по быстродействию лишь с самыми шустрými видеокартами предыдущего поколения, а то и уступающие им. Эти карточки стоят чуть дороже, чем лучшие карточки предыдущего поколения, и поэтому покупатель может выбрать, купить ему дешевую, слегка устаревшую, но все еще быструю видеокарту, или же современную, но более дорогую, с набором новых спецэффектов.

Ну и перед тем, как мы перейдем к нашим кандидатам, расскажу немного о портах, куда вставляются видеокарты. Сейчас в продаже имеются карты, вставляющиеся в новый порт PCI-Express, однако тесты показывают, что большого отличия по быстродействию между ними и картами, вставляющимися в порт AGP, нет. Ви-

димо, должно смениться еще одно-два поколения компьютеров, прежде чем все перейдут на PCI-Express, а AGP отомрет. Мы же пока расскажем об AGP-видеокартах, потому что материнские платы, имеющие PCI-Express, пока не особо распространены.

Все современные видеокарты поддерживают DirectX 9 от Microsoft, однако, в то время, как некоторые видеокарты от NVidia уже поддерживают Shader model 3. ATI по-прежнему использует доработанную Shader model 2, и потому немного проигрывает в таких играх, как Doom 3 или Far Cry. Ну а если сравнивать современные передовые карты обеих компаний (GeForce 6800 Ultra/GeForce 6800 GT/GeForce 6800 и Radeon X800 XT PE/Radeon X800 Pro/Radeon X800 SE), то они вполне сопоставимы по цене (от 300 до 500 Euro/ USD) и быстродействию. В некоторых современных играх GeForce работает побыстрее, зато он немного проигрывает в тестах 3D Mark 2003, впрочем, все шесть моделей запросто достигают отметки от 10 000 до 12 000 баллов по шкале 3D Mark, работая с процессорами от 3GHz. Одним из существенных недостатков GeForce является большое энергопотребление (а электричество нынче недешево) и немного шумный вентилятор — ATI по этим параметрам ее превосходит.

Понятно, что хардкорные игроки непременно купят себе новейшие видеокарты, но что же делать нам с вами, желающим, чтобы игры работали быстро, но не готовым потратить на это дело половину зарплаты? Наверное, не стоит покупать низкие по стоимости модели GeForce 6xxx или Radeon Xxxx, потому что лучшие модели предыдущего поколения не только дешевле, но и быстрее. За 150-250 Euro/USD вы можете приобрести GeForce FX 5950 U/FX 5900/FX 5900 XT или Radeon 9800 XT/9800 Pro (256)/9800, которые весьма неплохи для своей стоимости и набирают от 6000 до 7000 баллов по шкале 3D Marks. Вы можете спросить, почему я не привел конкретных цифр для сравнения, но поверьте, играя, вы не ощутите особой разницы между видеокартами. Вряд ли вы сумеете заметить, 70 или 72 кадра в секунду будет выдавать ваша видеокарта. Кроме того, конкретная цифра зависит от игры. Покупая новую видеокарту, важнее определить, сколько денег вы готовы на нее потратить, и уж потом покупать то, что вам надо. Если говорить о тех картах, которые я привел здесь в качестве примера, вы должны выбрать, купить ли новую видеокарту и затем полгода наслаждаться тем, что у вас самая крутая видеокарта, или купить хорошую видеокарту по разумной цене.

- Oliver Gruener

Пурист

Пурист – новый редакторский раздел The Inventory, в котором мы будем обсуждать недавние события в авантюристическом мире с точки зрения ревнителя традиционной авантюры, или – пуриста. Ну и поскольку в последнее время вышло немало хороших авантур, начнем мы в радостном тоне.

После весьма скучного 2003 года, когда не вышло ни одной игры, которую можно было бы причислить к классике, я, признаюсь, был весьма пессимистичен. А уж после отмены проекта Gray Matter я вообще решил было, что жанр опять начнет скатываться в пропасть. Приятно осознавать, что я ошибался. Уже в первые два месяца после лета у нас появились авантуры, получившие более 80 баллов в нашем журнале: The Moment of Silence, Sherlock Holmes: The Silver Earring и Myst IV. Неплохим показателем того, каких высот могут достичь любительские игры, стала The Apprentice. Даже в Legacy: Dark Shadows, технически слабой по современным стандартам, геймплей был значительно лучше, чем у любой из прошлогодних авантур.

Но и это еще не все. До конца года мы планируем рассказать о The Westerner и Law and Order: Justice is Served, и кто знает, может, талантливые ребята из AGDInteractive порадуют нас римейком Quest for Glory 2 в качестве новогоднего подарка.

Помимо этого, в ближайшем будущем должны выйти такие потрясающие игры, как A Vampyre Story, Still Life, великолепная фэнтезийная авантура, о которой мы расскажем в следующем номере, Lost Paradise от Бенуа Сокаля (Benoit Sokal), Broken Saints, Shadowplay, Runaway 2, Nibiru, Al Emmo and the Lost Dutchman's mine, Boyz Don't Cry, Project Joe, King's Quest 9 и многие другие. Будущее выглядит светлым и безоблачным, как никогда.

Похоже на то, что авантуры действительно умерли несколько лет назад, но сейчас они постепенно начинают возрождаться. Появились такие славные компании как House of Tales, Frogwares, Microids, Razbor, FutureGames. Они, быть может, и совершили несколько ошибок в своих первых играх, но упорно работают и постоянно повышают свое мастерство. Если вы вспомните первые игры Sierra и LucasArts, вы, пожалуй, с большим уважением станете относиться к этим молодым компаниям.

Также нам особо хотелось бы отметить работу европейских издателей: DTP, Digital Jesters и GMX Media, за поддержку жанра и разработчиков, которым они дают столь необходимый шанс.

Теперь издателям осталось лишь осознать, что же они упустили, не найдя возможности оказать финансовую поддержку Джейн Дженсен (Jane Jensen) в ее работе над Gray Matter. Еще один шанс, который жанр авантур никак не должен упустить – A Vampyre Story. Это определенно многообещающие проекты, и правильный маркетинг мог бы сделать их хитами, которые так необходимы авантурному жанру, хитами, которые могли бы возвести жанр в то положение, какого он заслуживает.

Наверное, многие скажут, что авантуры не смогут вновь стать лидирующим жанром, но я уверен, многие тайне надеются на это. Так давайте же поддержим новых разработчиков и издателей, покупая их авантуры, и поможем им стать лучше, высказывая конструктивную критику. И будущее станет выглядеть... авантурно!

- Dimitris Manos

Почта

Здравствуйте! Вас журнал просто потрясает. И эта похвала не пустой звук. Без "дозы" Inventory можно пропасть. Спасибо за колоссальную работу, великолепные статьи. Продолжайте поддерживать нашу страсть! Кстати, а почему бы вам не рассказывать об Interactive Fiction?
Лоуренс (Laurence)

The Inventory: Спасибо за ваши теплые слова, Лоуренс. К сожалению, из-за банальной нехватки времени мы пока не можем уделить внимания Interactive Fiction. Возможно, в будущем мы что-нибудь придумаем. Заодно и подкормим вашу страсть :-)

Собираетесь ли вы написать обзор Crystal Key 2? Как вам эта игра?
Парадокс (Paradox)

The Inventory: Здравствуйте, Парадокс. Я выслал копию игры нашему журналисту, но он еще пока не написал обзор. К сожалению, сам я смог ей уделить лишь полчаса и понял, что эта игра не в моем вкусе. Могу вам предложить либо подождать обзора, либо скачать демоверсию и попробовать ее самому.

Эпилог

18-й номер The Inventory подошел к концу. Я хотел было извиниться за отсутствие в этом номере традиционного раздела, в котором мы рассказываем об играх, находящихся в разработке, но недавно я прочитал вторую книгу из серии Sandman (если вы поклонник Gabriel Knight, обязательно обратите внимание на этот комикс), где Нил Гайман, автор этого произведения, написал следующие строки:

“Никогда не извиняйся, никогда не объясняй. Если подумать, это неплохое правило для жизни, но вряд ли оно может помочь во время написания послесловий или книг. Ведь единственное, почему люди читают послесловия – для того, чтобы найти какое-либо пояснение к тому, чего они не поняли во время прочтения книги, или в качестве извинения, если им есть в чем оправдываться. Поэтому ничего не объясняй, никогда не извиняйся”.

Итак, никаких извинений на этот раз (спасибо, Нил). А вот обещания ждут вас. Обзор The Westerner появится в следующем номере, потому что там он будет лучше смотреться с небольшим сюрпризом, который мы вам приготовили. Мы также опубликуем вторую часть комикса The Moment of Silence и обзор английской версии этой авантюры. Обещаем обзор Law and Order: Justice is Served и очередного эпизода AGON. Ну и, наконец, если все получится, в следующем номере вы сможете бросить первый взгляд на новую красивую фэнтезийную авантюру.

Не забывайте заходить на наш новый сайт <http://www.theinventory.org> – в скором времени там появится много чего интересного. Вы можете зарегистрироваться на нашем форуме и пообщаться с другими читателями журнала. Если вы хотите оказать нам финансовую поддержку, то можете перечислить денежные средства при помощи системы Paypal (<http://www.paypal.com>) для theinventory@yahoo.com.

До встречи!

Главный редактор

Dimitris Manos

The Inventory