

№ 1 Ноябрь 2002

The Inventory

Журнал только об приключениях

Превью

Post Mortem

Legacy: Dark Shadows

King's Quest II

Pharao's Curse

Интервью

Мичи Пэни

Стефано Гуалени

Обзоры

Syberia

Largo Winch

The Beast Within

The Inventory

Автор: Dimitris Manos
Хостинг: www.justadventure.com
Обложка: "The Beast Within"

Русская версия:

Ответственный редактор: Alex ASP
Переводчики: Александр Дебкалюк
Alex ASP
Koshka
Student
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

*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

Post Mortem	2
Legacy: Dark Shadows	2
King's Quest II	3
Pharao's Curse	3

Гостиная 4

Мичи Лэнц	4
Стефано Гуалени	8

Обзоры 11

Syberia	11
Largo Winch	14
The Beast Within	17

В помощь начинающим 22

Эпилог 23

Пролог

Добро пожаловать в новый журнал, названный “The Inventory”! На его страницах мы постараемся:

- рассказать обо всех самых свежих новостях адвенчурного мира;
- компенсировать отсутствие специализированных журналов, посвящённых адвенчурам;
- познакомить новых людей с адвенчурным жанром;
- помочь членам N.A.G. узнать об играх, выходящих в странах Скандинавии.

В этом номере вы имеете шанс познакомиться с самым известным адвокатом в адвенчурном сообществе – с Кейт Уокер (Kate Walker). Ваше знакомство произойдёт на страницах обзора игры “Syberia”. Ещё один обзор подскажет вам, где самое место игре “Largo Winch”: в пантеоне славы или на помойке.

Вас ждут два интервью: с Мичи Лэнц (Michi Lantz), дизайнером фэнтезийной адвенчуры “Zelenhgorn”, в которой используется оцифрованное видео, и со Стефано Гуалени (Stephano Gualeni), разработчиком новой игры “Tony Tough and the Night of the Roasted Moths”.

В разделе превью мы расскажем о нескольких многообещающих адвенчурах, которые вот-вот должны выйти. Ну и на закуску вас ждёт обзор игры, которую многие считают лучшей адвенчурой всех времён и народов – как вы уже, наверное, поняли по обложке, это “Gabriel Knight 2: The Beast Within”.

Оформление “The Inventory” навеяно двумя компьютерными журналами, что я покупал в молодости: “User” и “PC Master”. В них немалое внимание уделялось адвенчурам. Эти журналы сохранились, и когда я приезжаю домой, я иногда перечитываю их и вспоминаю старые добрые деньки.

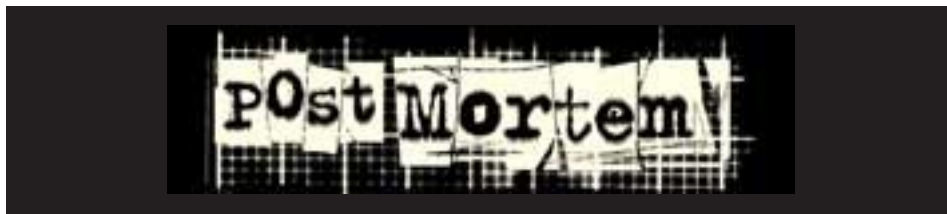
Мне кажется, в этом преимущество журналов над Интернет-сайтами. Быть может, они не столь оперативны, как сайты, но их можно сохранить или распечатать, и они станут частью вашей жизни. Я буду рад, если кто-нибудь из вас сохранит или распечатает “The Inventory”.

А теперь – на поиски приключений!

Главный редактор

Dimitris Manos

P.S. Если вы ни разу не играли в адвенчуры или не читали обзоры, возможно, вам для начала стоит обратиться к статье “В помощь начинающим”.



“Post Mortem” – это новый авантурный триллер от “Microïds”, компании, подарившей нам “Syberia” (её обзор ищите в данном номере журнала). Действие игры протекает в Париже 20-х годов, играть же придётся за американца Гаса МакФерсона – частного детектива, которого нанимают для расследования загадочного убийства.

В игре будет вид от первого лица и новая система диалогов. По словам разработчиков, эта система позволит вам контролировать эмоциональность фраз, что будет влиять на сюжет и результат разговоров.

Если судить по демо-версии, “Microïds” продолжает начатую в “Syberia” славную традицию делать очень красивую и насыщенную деталями картинку. Хотя на этот раз графика будет более мрачной и, можно даже сказать, зловещей.

Во время чата с разработчиками, организованного сайтом “Just Adventure”, стало известно, что игра будет сложной, с кучей не-

простых головоломок, которые, однако, будут органично вплетены в сюжет. Кроме того, от ваших действий зависит, какую из трёх концовок вы увидите.

В “Post Mortem” будут сцены насилия и обнажёнка, так что с детьми в неё лучше не играть. На официальном сайте уже можно скачать демо-версию игры и трейлер. Только учтите, что хотя это и один из лучших авантурных трейлеров на моей памяти, в нём есть сцены “не для слабонервных”. В качестве ближайшего ориентира могу назвать фильм “Семь” (“se7en”). Официальный сайт игры – <http://www.postmortem-videogame.com> (давно закрыт, но можно зайти на <http://www.microïds.com/en/catalogue/14/post-mortem-the-white-case.html> или на <http://www.still-life-game.com/en/post-mortem-the-white-case.html> – прим. ред.).

Глубокий оккультный сюжет вместе с мрачной атмосферой и отличной графикой делают эту игру одной из самых ожидаемых авантур.



“Legacy: Dark Shadows” – это новая point and click авантюра с видом от третьего лица. Сюжет игры охватывает широкий временной промежуток от битвы за Сталинград во время Второй Мировой войны до далёкого 2138 года.

В игре будет более полусотни персонажей и свыше сотни локаций. Вам будет позволено поуправлять несколькими персонажами.

Графика “Legacy: Dark Shadows” напомнит вам “The Longest Journey” или фильм “Final Fantasy: The Spirits Within”. Выход игры планируется на осень 2003-го. Впрочем, чтобы не покупатькота в мешке, лучше сначала зайдите на официальный сайт игры, <http://legacythegame.com> (давно закрыт, компания-разработчик прекратила своё существование – прим. ред.) и скачайте имеющуюся там альфа-версию (её можно найти на http://www.gamershell.com/download_1753.shtml – прим. ред.). И не забывайте, что к моменту выхода игра может сильно измениться.



“Post Mortem”



Рен Сильвер, главная героиня игры “Legacy: Dark Shadows”



“Tierra” своим римейком “King’s Quest I” показала, на что она способна. Разработчики смогли сохранить основные особенности оригинала, значительно улучшив графику и сделав более удобным управление. Более того, они даже выпустили дополнение с озвучкой, что сделало игру лучшей среди любительских адвенчур и самой профессиональной из них. В “Tierra” решили, что на этом останавливаться не стоит, поэтому команда взялась за создание римейка “King’s Quest II”. Правда, на этот раз они более свободно обошлись с оригиналом, и помимо графических улучшений добавили в игру новые головоломки и локации.

Как вы можете видеть на скриншоте, графика сильно напоминает 256-цветные игры 80-х от “Sierra”. Интерфейс также выдержан в стиле игр того времени. Выпуск римейка намечен на ноябрь 2002, его можно будет БЕСПЛАТНО (обожаю это слово) скачать с сайта “Tierra”. Ждите обзор этой игры в следующем номере “The Inventory”. Адрес сайта – <http://www.qknowledge.net/royalquest/> (давно закрыт, ныне компания называется “AGDInteractive”, её сайт <http://www.agdinteractive.com> – прим. перев.).



“King’s Quest II”



“Pharaoh’s Curse” – это продолжение “Cameron Files: Secret at LochNess”. В игре вид от первого лица и горячие пески Египта в качестве антуража. По сюжету, исчезает мумия, и одновременно похищают одного из участников археологической экспедиции. Вам предстоит во всём этом разобраться.

“Pharaoh’s Curse” можно смело рекомендовать поклонникам египетской культуры и всяких оккультных штучек. Подробная информация об игре на сайте издателя http://www.adventurecompanygames.com/tac/pharaohs_curse/index.html (эта страничка больше не доступна – прим. ред.) или на сайте разработчика http://www.galileagames.com/en/jeu_files_pharaohs_en.html.

(автор перевода – Student)



“Pharao’s Curse”

Интервью с Мичи Лэнци

О себе

- Расскажите немного о себе.

Мне тридцать восемь. Я уже пятнадцать лет в кино- и видеоиндустрии. Непосредственно с играми работаю пять с половиной лет. У меня две дочери. Я, что называется, работающая мама-одиночка. Я много читаю и смотрю фильмы. Очень люблю музыку. И неплохо танцую! :-)

- Когда вы начали заниматься играми? “Zelenhgorm” – ваша первая игра?

Да, “Zelenhgorm” – первая выпущенная мною игра. Мы начинали летом 1997-го на моей кухне, я и ещё двое. За год мы выросли с 3 человек и моей кухни до 20 человек и нашей собственной студии со съёмочной командой, 3D-отделом, командой дизайнеров, композитором, программистами и видеоотделом.

- Сами вы играете в адвенчуры? Если да, то поведайте нам о ваших любимых играх и о том, когда вы начали в них играть.

Играю, когда есть время. Конечно же, я играю со своими детьми. Моей старшей нравятся “The Sims” и “Harry Potter”. Кроме “Zelenhgorm” я, можете себе представить, играла и в другие

игры. :-) Мне понравилась “The Longest Journey”, а недавно я приобрела “Syberia”. Ещё не играла, но она меня заинтересовала. Вообще-то, в последние годы я играла не так много, как можно подумать. В восьмидесятых я наслаждалась текстовыми адвенчурами. О, чуть не забыла, мне очень нравится датская игра “Blackout”. Игра в стиле “чёрный нуар”. Ещё есть “Tender Loving Care” – она действительно затягивает. Это провокационный психологический триллер, не совсем адвенчура, но действительно классная игра. Кроме того, мне бы хотелось посмотреть “Tony Tough”. Есть и другие интересные игры, в которые хочется поиграть, но тут всё дело во времени.

- Почему вы решили сделать именно FMV-игру?

Нам хотелось создать правдоподобный мир с реальными людьми. Когда мы начинали, я с трудом терпела “деревянных” 3D-персонажей, которых я видела в других играх. Даже “Myst” и “Riven” были прекрасны в плане графики, но, по мне, они слишком страдали аутизмом. Я хочу видеть и говорить с живыми людьми, населяющими мир. Настоящий, фэнтезийный мир. Только и всего.

“Zelenhgorm”

- Расскажите немного о сюжете “Zelenhgorm”.

“Zelenhgorm”, Земля Голубой Луны – это название континента, окружённого водой, в чуждом мире с дикой природой, странными созданиями, древними городами и тёмными, загадочными секретами. Неизвестно, существуют ли ещё континенты там, вдали. Растительность, стороны света, продолжительность года и времён года такие же, как у нас. В небе такие же Солнце и Луна, как у нас, но чуть больше по размерам и голубее. История континента долгая, сложная и замысловатая.

В первой части захватывающей кинематографической фэнтезийной игры вы столкнётесь с суеверным миром Зеленгорма в качестве Аррика Вахейра (Arrikk Vaheirr). В начале эпической истории вы просыпаетесь после странного сна и обнаруживаете гигантский корабль, появившийся возле вашего сада. Откуда взялся этот странный корабль и почему? В результате ли деяний неизвестных существ, магических сил или давно забытой технологии какой-то древней цивилизации? Корабль, судя по всему, пуст.

Для того чтобы разгадать эту тайну, вы должны начать искать ответы среди своих людей, которые не хотят иметь с вами ничего общего. Задача не из лёгких. Чтобы побороть невежество, злость и ужасных охранников старейшин города, вам придётся использовать все знания и таланты, которые у вас есть. Если вам это удастся, вас



ожидает чудесное приключение на загадочном континенте Зеленгорм.

- На игру повлияли какие-либо научно-фантастические или фэнтезийные книги или фильмы?

Конечно. Магнус Велиндер (Magnus Welinder) создавал и описывал миры с детства. Мы с Магнусом большие фанаты Урсулы Ле Гуин (Ursula Le Guin), Орсона Скотта Карда (Orson Scott Card) и некоторых других писателей, но Зеленгорм – это наш собственный мир, со своими законами и структурой. В команде было несколько человек, которые помогали Магнусу и вдохновляли его. Но именно он создал и описал Зеленгорм. Об этом мире есть немало материалов, который выйдут в разных медиа-форматах. Магнус трагически погиб в этом году, но я продолжу его труд.

- Вы можете объяснить, как разбивается на эпизоды и части “Zelenhgorm”? Когда выйдет новый эпизод/часть?

Меня часто об этом спрашивают. Сюжетная линия компьютерной игры “Zelenhgorm” делится на три части. Каждая из этих частей разделена на эпизоды. Первая часть трилогии, “Zelenhgorm: The Great Ship”, будет состоять из трёх или четырёх эпизодов. Из скольких эпизодов будут состоять остальные части трилогии, пока неизвестно, хотя история уже написана. На данный момент я размышляю над тем, как сжать сюжет и сделать меньше эпизодов, в то же время растянуть геймплей, чтобы игра была интригующей и затягивающей. Ожидаемая дата выхода следующего эпизода будет объявлена через несколько месяцев. Мне хочется посмотреть

на реакцию рынка. Пока что реакция хорошая, очень хорошая. Но мне нужна помощь от таких людей как вы. :-)

- Вы уже отсняли все эпизоды/части игры?

Только большую часть следующего эпизода и концовку этой трилогии.

- Будут ли какие-нибудь отличия в следующих эпизодах/частях в плане геймплея, или всё будет так же как в “The Great Ship”?

В следующем эпизоде будет схожий геймплей и тот же образ действия, но по мере того, как вы исследуете мир и встречаетесь с новыми культурами, вы столкнётесь с небольшими изменениями в геймплее. Хотелось бы ещё, чтобы интерфейс был удобнее.

- Вы твёрдо собираетесь в конечном итоге выпустить все эпизоды “Zelenhgorm”, или это зависит от успеха первой части?

Хороший вопрос. И то, и другое! Стимулом к тому, что мы взяли за такое громадное задание, как создание игры, других форматов и разработку концепции, послужило то, что мы всё это надеемся осуществить. Мы создаём лучший фэнтезийный мир из тех, что встречались последние несколько лет.

Если сам не веришь, зачем это делать? Но приходится быть реалистом, следить за реакцией игроков. Если игра никому не понравится, никто не будет её покупать, и финансовая поддержка испарится. Но я известна своей настойчивостью, так что... *смеётся*

- Большинство обозревателей характеризуют игру как прекрасный продукт, который не должен упустить ни один поклонник адвенчур и фэнтези. Тем не менее, игру есть за что покритиковать, например за скоротечность. “Zelenhgorm” не единственная адвенчура, которая подверглась подобной критике. Другой пример – “Syberia”. Прекрасная игра, но многие считают её довольно короткой. Есть тому какие-то финансовые/стратегические причины? Следующие эпизоды “Zelenhgorm” будут такими же по длительности, как первый, или вы собираетесь их удлинить?

Я согласна с тем, что игра слегка коротковата. Мы рассчитывали на более объёмные сюжет и геймплей, но по производственным и финансовым причинам я была вынуждена кое-что сократить, чтобы игра вообще вышла. Я думаю, получилось неплохо. Так что, как я говорила ранее, сейчас я пытаюсь найти способ сделать геймплей и историю





длиннее, чтобы вы получили большее за свои деньги. Может, мне стоит спросить совета у поклонников “Zelenhgorm”? А что, неплохая идея. Я над этим подумаю! :-)

- В съёмках “Zelenhgorm” участвовало несколько известных и опытных актёров, кое-кто из них даже снимался в “Звёздных войнах” (“Star Wars”). Что они думают о съёмках для компьютерной игры? Что вы думаете о работе с реальными актёрами в компьютерной игре?

Работать с Джереми Баллоком, Дэвидом Проусом, Кенни Бэйкером и Джеймсом Хонгом (Jeremy Bullock, David Prowse, Kenny Baker and James Hong) было настоящим удовольствием. Мы так с ними навеселились, и они такие теплосердечные и великодушные. Мы стали хорошими друзьями. Работать с синим фоном для них не в новинку, но им приходилось начинать и заканчивать в одном и том же положении. По их мнению, работа со студией и командой внесла свежую струю в их жизнь, так как у нас не

было никаких роликов или ещё чего подобного, как в Голливуде, и бюджет был небольшим, в сравнении с киноиндустрией. Их удивила чистота, в которой ответственный за съёмки содержал студию. Я могла бы многое рассказать о работе с реальными актёрами для производства мультимедиа-контента. Мне было очень важно им втолковать, почему мы должны делать определённые вещи определённым образом или почему мы не можем редактировать или вырезать в пределах дубля. Большинство из них театральные актёры и используют слишком широкие жесты, мне приходилось их немного ограничивать. Порою было сложно, но большую часть времени было весело. Готова вновь заняться этим в любое время.

- Есть планы выпустить DVD-версию игры? Многие поклонники адвенчур хотят видеть больше игр на DVD, чтобы не было этой постоянной смены дисков и чтобы качество видео было повыше.

Сперва так и планировалось, но оказалось, что это слишком

дорого в плане производства, и, согласно мнению продавцов, рынок ещё не был готов. У большинства были лишь CD-приводы. Следующий эпизод точно выйдет на DVD.

“Moloto”

- Когда была основана компания “Moloto”? Расскажите нам о ней и о планах на будущее.

Компания была основана в 1997 году и поначалу называлась “Malamute”. Когда наш первый финансовый спонсор потерял интерес к сотрудничеству, а это произошло в 2001 году, мне пришлось искать новый источник финансирования. Мы оказались вообще без денег. К счастью, девять месяцев спустя я нашла нового инвестора, имевшего опыт работы с индустрией развлечений — и вот они мы! У нас есть полноценный продукт, готовый попасть на полки магазинов. Для начала здесь, в Скандинавии, но мы ведём переговоры с издателями других территорий.



- “Moloto” собирается в будущем делать адвенчуры помимо “Zelenhgorm”?

Не знаю. Возможно. Ещё слишком рано говорить. Для начала надо бы всё наладить с “Zelenhgorm”. Но если меня попросят выпустить ещё одну игру, я обязательно рассмотрю это предложение.

- В настоящее время раскрутка проекта является одним из самых важных факторов успеха компьютерной игры. Какие у “Moloto” планы по продвижению “Zelenhgorm”?

Ну, пока мы получаем хорошие обзоры, и я думаю, люди их читают. Мне нравится так называемый “партизанский” маркетинг: общаться с людьми, просить помощи. Приходится быть изобретательной в том, как продвигать свой продукт, если у тебя нет большого бюджета на рекламу. И мне не страшно просить помощи. Я верю в то, что делаю, и думаю, что если я активно общаюсь с игроками, то могу достичь очень многого в раскрутке игры. Я стараюсь отвечать на каждое электронное письмо, отправленное мне, даже если в некоторых из них

выражено разочарование краткостью игры. Но когда люди понимают, что дело в концепции, а не в самой игре, они с нетерпением ждут нового эпизода. Речь идёт о времени. Я пытаюсь объяснить, что это адвенчура, поделённая на эпизоды. Интервью – тоже хороший инструмент. Общение – это ключ к успеху, посмотрим, как мне это удастся.

Напопседок

- Какие советы вы можете дать разработчикам? На что им стоит обратить особое внимание? Что вам стоило знать, прежде чем вы начали работу над игрой?

Вы никогда, никогда, и здесь я не преувеличиваю, не должны недооценивать временные затраты. Разработчики слишком оптимистично устанавливают сроки, к которым они должны что-либо выполнить. В результате вы вновь и вновь пересчитываете сроки проекта. Всегда найдётся что-нибудь, чего вы не заметили или не предвидели. И это влетает в копеечку. Но этот опыт очень ценен как в

сфере производства, так и в финансах. Если б я знала, сколько времени потребуется на нахождение общего языка между разными отделами! Ещё одно: стоит быть разборчивым при наборе команды – вы будете зависеть от этих людей. Без них ваше виденье – ничто. И никогда не теряйте курса, которому следуете, вы должны быть уверены в себе.

- Хотите что-нибудь ещё сказать нашим читателям?

Хотелось бы поблагодарить всех, кто тем или иным образом помогал мне на протяжении всех этих лет. Имён приводить не буду, но поверьте, я всех помню. Всех тех, кого я никогда не встречала, но кто хотел помочь выпустить игру. Продолжайте делать добрые дела, мне действительно нужна ваша помощь и связь с вами. Надеюсь увидеть больше людей, играющих в “Zelenhgorm” и продолжающих путешествие по континенту. Это будет потрясающее приключение. Расскажите другим, и до встречи в “Zelenhgorm”. :-)

*(автор перевода –
Александр Дебкалюк)*



Интервью со Стефано Гуалени

О себе

- Расскажите немного о себе.

Недавно моя очаровательная австралийская мама описала меня так: “высокий человек в шляпе”. Я решил, что она мне немного льстит. Полагаю, что это более-менее точное описание.

- Когда вы начали разрабатывать игры? “Tony Tough” – это ваша первая игра?

“Tony Tough” – не первая игра, над которой я работал, но первая, которую я создал с нуля. Не стоит говорить о том, какое это огромное удовольствие – видеть, что она выходит по всему миру. Первая игра, созданная почти тем же составом, была выпущена исключительно в Италии для Amiga, мы тогда были ещё подростками.

Мы были, в основном, художниками или художниками-оформителями, и тогда, в 1999, нам казалось разумным одновременно и работать над новым проектом, и обучать обезьян работать у нас по дому.

- Вы сами играете в адвенчуры? Если да, то какие из них любимые? Когда вы начали в них играть?

Я играл в адвенчуры многие годы, пока не занялся одновременно и “Tony Tough”, и университетом, что неким образом привело к разрыву между мной и серьёзным геймерством. Сейчас мне остался год до докторской по архитектуре, и, к сожалению, я уже плохо знаком с адвенчурной сценой. В данный момент я, в основном, играю в такие игры, за которые можно легко взяться и легко бросить, без чувства неудовлетворённости или отчаянного желания продолжать.

Мои любимые адвенчуры – это... хм... “Loom”, “Monkey Island I” и “Monkey Island II”, “Sam & Max: Hit The Road”, “Day Of The Tentacle”. Я бы прибавил “Another World”, но, боюсь, большинство из вас скажет, что это, скорее, платформер... тем не менее, это одна из лучших игр, созданных человечеством.

- Вы поклонник игр “LucasArts” (судя по внешнему виду и ат-

мосфере “Tony Tough”)? Каким образом они вдохновили вас на создание “Tony Tough”?

Думаю, на первый вопрос я уже ответил. Я уверен, что игры “LucasArts” имели всестороннее влияние на всю концепцию игры: меня целиком увлекает атмосфера, которой можно дышать в первых двух частях саги “Monkey Island”, но я считаю, что “Tony Tough” – игра вполне оригинальная и по существу уникальная.

Графическая сторона игры – это совершенно другое дело: она, несомненно (на что многие, включая вас, обращают внимание), более сильно подверглась влиянию “старой школы”, например, игр “Day Of The Tentacle” или “Monkey Island”. Моё влияние на эту сторону игры было, в общем, незначительным, так что... в общем... ответ туманный...

“Tony Tough”

- Расскажите немного о сюжете игры.

Вкратце: при обстоятельствах, в которые можно с трудом поверить, извращённая, непристойная и озабоченная человеческая личинка, известная как Тони Крутони (бездарный подхалим ведущего детективного агентства), попадает в ловушку в деле, название которого звучит слишком по-детски, чтобы быть реальным, и “очевидно является порождением его собственных навязчивых идей”.

Личная жизнь Тони будет играть центральную роль в развитии сюжета, который, очевидно, зайдёт много далее, чем первоначальное дело “об украденных конфетах”.





Игра построена на символизме, который, надеюсь, не “смутит” большинство игроков. Это, однозначно, не “игрушечка” для маленьких детей, равно как по содержанию, так по структуре и сложности.

- Расскажите нам немного о характере Тони. Он настолько крут, насколько обязывает его имя?

Он – точно сильная личность, но уж поверьте моему слову, он слаб как школьник. Хм... На самом деле я ничего не имею против школьник... вообще-то, как раз наоборот! Я люблю школьник. Просто обожаю... Я официально призываю школьник Швеции присылать мне предметы своего туалета. Или еду... да... в общем, и то, и другое приветствуется.

Помимо тонкой и, в основном, непроизвольной иронии в фамилии, это, на самом деле, перевод на английский имени моей учительницы литературы, с которой я частично списал характер Тони.

- Расскажите об интерфейсе. То, что я видел в видеоролике, напоминает “Curse of Monkey Island”.

Скорее, он позаимствован из “Full Throttle”, поскольку “Tony Tough” вышла в Италии одновременно с “Curse of Monkey Island”... Он красив и предлагает визуальное отображение игровых действий. Новизна его в растущем с течением игры числом команд. Некоторые говорят, что это глупо. Мне не хочется доказывать обратное.

- Загадки в игре будут логичными или эксцентричными, в духе “Monkey Island”?

И такими, и эдакими – увидите...



- Сколько времени займёт у среднего игрока прохождение “Tony Tough”?

Трудно сказать... Думаю, это в значительной мере зависит от того, насколько жалкой является ваша реальная жизнь. Я слышал об очень жутких людях, которые прошли игру всего за три дня.

- Кому пришла идея названия игры? И причём здесь “roasted moths” (“жареная моль” – прим. перев.)?

1. Мне.
2. Подкиньте мне денег и спросите еще раз.

- Собираетесь ли вы делать “Tony Tough 2”?

Наверное, это самый болезненный вопрос, который вы могли задать. “Tony Tough” мы делали как независимые разработчики и продали её софтверной компании, которая получила все права и занялась её распространением. Работать независимо, как некоторые из вас, наверное, уже испытали на себе – это худший способ найти себе место в индустрии видеоигр. Где-то так.

Лично я с удовольствием бы поработал над играми снова, но сильно

сомневаюсь, что кто-нибудь позвонит мне и попросит сделать новую серию или абсолютно новую игру: у компаний есть собственные команды разработчиков, и (говоря, ссылаясь на личный опыт) у вас могут родиться абсолютно гениальные идеи, а они всё равно даже не удосужатся их прочитать. В качестве интересной альтернативы можно попытаться устроиться к ним на работу, но я не уверен, что хочу именно этого, и что они захотят меня. Хе-хе... Я бы так и поступил, если бы мог, а ещё я подозреваю, что жизнь коротка.

Разработка "Tony Tough"

- Сколько времени заняла разработка игры?

С учётом всего, я бы сказал, почти два года.

- Вы изначально планировали продавать игру как коммерческий продукт, когда взялись за ее создание? Кому пришла идея создания адвенчуры?

Она появилась после того, как вышла наша первая коммерческая игра, и, несмотря на то, что

мы делали игру как независимые разработчики, цель всегда была продать завершённую игру. Идея создания адвенчуры, как упоминалось ранее, не была рождена кем-то конкретно: это казалось единственным для нас способом выпустить коммерческую игру (изначально мы были разношёрстной командой, состоящей по большей части из художников и игровых дизайнеров).

- Сколько человек работало над ней?

Если не ошибаюсь, четырнадцать... плюс несколько молей, ясное дело.

- Какова была ваша роль в разработке игры?

Я делал раскадровку, загадки, диалоги и выражал недовольство.

- Какой движок вы использовали?

Бр-р-р... Лучше спросите об этом у Джованни "Деревянные пальцы" Баджио (Giovanni "Wooden Fingers" Bagio), но я уверен, он слишком занят какими-нибудь китайскими красотками, чтобы удосужиться ответить... вам придётся удовлетвориться моей неполной и, скорее всего, неточной информацией. На-

сколько мне известно, он написан на C++ с нуля и много чего умеет.

- Какие советы вы можете дать разработчикам? На что им стоит обратить особое внимание при работе? Что вам стоило бы знать, прежде чем начинать работу над игрой?

Такой хороший вопрос не хочется портить плохим ответом.

Напоследок

- Каковы ваши планы на будущее? Собираетесь ли вы дальше делать адвенчуры?

Закончу с университетом, проведу некоторое время в Мексике... что ещё... не знаю, есть много возможностей... конечно, я бы с удовольствием поработал над другими адвенчурами, но всё же это кажется мне маловероятным... боюсь, вряд ли я что могу сказать с определённой точностью.

- Есть ли адвенчура, выхода которой вы сейчас с нетерпением ожидаете (кроме "Tony Tough")?

Хе-хе... хм-м... нет, вообще-то. В данный момент, я больше занят истязанием пальцев и истреблением непристойного количества свободного времени посредством "Tekken 4".

- Ещё раз благодарим за рассказ о вашей новой адвенчуре "Tony Tough and the Night of the Roasted Moths". Надеюсь, игра станет популярной среди поклонников адвенчур, и хочется верить, что мы когда-нибудь увидим другие игры, сделанные вами.

Спасибо за проявленный интерес. Я разделяю ваши надежды и хочу найти безболезненный путь однажды выпустить другую, более злоеющую игру... Всего наилучшего!

(автор перевода – Александр Дебкалюк)





Перед вами Кейт Уокер (Kate Walker). Агентство поручило ей отправиться в маленький городишко во французских Альпах, который называется Валадилен (Valadilene), и завершить сделку, связанную с большой компанией по производству игрушек и её владелицей Анной Воралберг (Anna Voralberg). Вроде бы рядовое задание. К счастью для нас, не совсем.

Сюжет: Когда Кейт прибывает в Валадилен, она узнаёт, что Анна Воралберг, владелица фабрики, отошла в мир иной, и для того, чтобы завершить сделку, придётся найти последнего наследника фабрики, Ганса Воралберга, брата Анны, который покинул Валадилен несколько лет назад. Сюжет игры закручен вокруг поисков Ганса, которые заведут Кейт во множество интересных уголков земного шара и изменят её жизнь и личность навсегда.

Во время поисков Кейт встретит много интересных и необычных людей и... роботов (но люди Валадилена будут вне себя, если вы назовёте этих существ роботами, так что давайте будем называть их автоматами). Некоторые персонажи, которых вы встретите, будут чудаковатыми, некоторые смешными, другие грустными, но у всех у них будет одна общая черта – они запоминаются своей индивидуальностью. Невозможно рассказать о каждом отдельно, а выбрать только одного трудно. У каждого из них свой характер, и было бы нечестно оставлять некоторых из них в стороне.

Сюжет игры – её самая сильная сторона. Он разворачивается ма-

стерски, плавно переходя от нудного дела с контрактом до саги об одном из самых талантливых и одарённых персонажей. Атмосфера игры по большей части довольно угрюмая и гнетущая.

Некоторые люди на интернет-форумах признавались, что плакали во время прохождения игры. В то же время, в ней немало и смешного, особенно в разговорах с Оскаром (который напугает вас СЗРО из “Звёздных Войн”), лучшим другом Кейт Уокер, и беседах с ректорами университета.

Недостатком сюжета можно считать только его скоротечность. Средний любитель адвенчур сумеет пройти “Syberia” за 12-15 часов. Хорошая новость: “Microïds” уже ведёт работу над “Syberia 2”. Надеюсь, они примут во внимание критические отзывы большинства обозревателей и игроков о продолжительности игры и на этот раз прибавят 8-10 часов игрового времени.

Графика: В игре используется вид от третьего лица и трёхмерные модели на пререндеренных фонах. Графика в игре сногшиба-

тельная. Каждой детали уделено внимание. В палитре преобладает серый цвет – это сделано намеренно, чтобы акцентировать внимание на механическом мире передать гнетущее настроение. Тем не менее, иногда встречаются и яркие цвета, призванные подчеркнуть несовместимость мира природы и машин. На всей графике видна печать гениальности Бенуа Сокаля (Benoit Sokal). В игре есть видеоролики, которые придают ей кинематографичность. Игра радует глаз.

Звук: Звук в игре тоже отличный. Классическая музыка звучит на протяжении всей игры и задаёт тон угрюмому духу “Syberia”. В игре есть классическая песня (“Очи чьорныя” – прим. ред.), исполняемая русской (по сценарию – прим. ред.) певицей ближе к концу игры, которая надолго останется в вашей памяти. Все персонажи очень хорошо и профессионально озвучены, и голос каждого соответствует его характеру. Между тем, на каждый город, который посещает Кейт, разработчики отвели всего одну-две музыкальные темы. Мало. Хорошей музыки всегда хочется побольше.

Геймплей: Если и есть в этой игре что-то неидеальное, то это геймплей. Не скажу, что он плох, но мог бы быть и лучше. Самой заметной





прорехой является система диалогов. В игре со всеми персонажами обсуждаются одни и те же темы. Выбор тем должен быть более индивидуален и связан с конкретной личностью. Иногда диалог шёл не в ногу с развитием сюжета. Так, например, однажды портье спрашивает Кейт, встречалась ли она с Еленой. Даже если Кейт с Еленой уже встречалась, она отвечает “нет”, после чего служащий советует ей поторопиться.

Недоработкой является и малое число “горячих точек” и предметов, с которыми может взаимодействовать Кейт, а также отсутствие комментариев героини по поводу происходящего или искомым предметом. Курсоры поначалу также кажутся невразумительными: так, курсор диалога очень похож на лупу, которая обычно используется для поиска, а не для беседы.

Как бы то ни было, геймплей является сильной стороной игры. Загадки логичны, они не заставят вас долго топтаться на месте, что делает течение игры плавным и приятным. Некоторым поклонникам крутых загадок это может не понравиться, но людям, которые играют в адвенчуры из-за историй, это определённо придётся по душе. В игре есть парочка более сложных задач, но если вы наблюдательны, и с логикой у вас

всё в порядке, они не поставят вас в тупик.

Хотя диалоговая система и не лучшая из виденных, сами по себе диалоги вполне приятны. Они раскрывают личность персонажей и заставляют проникнуться к ним участием. Ещё одна хорошая находка — мобильник Кейт. Ведение разговоров по мобильнику весьма реалистично и позволяет многое узнать о личной жизни Кейт и о переменах, которые с ней происходят на протяжении путешествия.

Общая информация: Коробка игры выглядит неплохо. Во время игры особых проблем мною замечено не было, но некоторые люди говорили, что баги всё же есть. “Microïds” уже выпустила патч, который можно скачать с сайта игры.



“Microïds” неплохо постаралась при раскрутке игры. В местных игровых магазинах, где адвенчуры можно найти разве что в распродажных корзинах, “Syberia” впервые за долгое время стоит в одном ряду с хитами. В интервью для “Gameboomers” Бенуа Сокаль сказал, что игра очень хорошо продаётся в Америке, Канаде и Европе.

С чего начать: Кликните на доске объявлений возле ступеней, чтобы получить брошюру. Прочитайте её и узнайте про Валадилена и автоматов. Попробуйте взять какой-нибудь из чемоданов. Ну, разве Кейт не душка? Идите на юг. Поговорите с Момо (это так мальчика зовут) обо всём. Идите назад к стойке. Посмотрите на стол. Возле автомата лежит ключ — используйте его на отверстии в спине, после чего нажмите красную кнопку. Поговорите с хозяином гостиницы обо всём.

Вы в своей комнате. Возьмите факс. Позвоните по мобильнику в свой офис. Выключите телефон и вернитесь к регистрационной стойке. Подойдите к столу, где сидит Момо. Возьмите шестерню с пола и две шестерни со стола. Вернитесь к портье и поговорите

с ним обо всём. Самое время покинуть гостиницу.

Выйдите наружу, и как только вам удастся поставить на место отвисшую от умопомрачительной графики челюсть, двигайтесь на юг, потом на запад, снова на юг. Поговорите с пекарем. Пройдите на запад ещё раз и взгляните на дверь. Положите второй факс, тот, который вам дал портё, в ладонь автомата. Потяните за средний рычаг, потом за правый. Для начала хватит. Наслаждайтесь волшебным миром “Syberia”.

В нескольких словах: Одна из лучших адвенчур всех времён и народов. Если бы сюжет был подлиннее, а интерфейс удобнее, она вполне могла бы стать самой лучшей адвенчурой. Сюжет – один из лучших, что когда-либо встречался в истории игр этого жанра, даже несмотря на то, что он относительно короток.

Персонажи оставят свой след в вашей памяти, и, закончив игру, вы будете вспоминать многих из них. Графика и музыка просто восхитительны.

Бенуа Сокаль занял своё место среди корифеев жанра. Отсчёт



начался. Осталось 11 месяцев до выхода “Syberia 2”. Кейт Уокер, шагай вперёд!

Об авторе: Бенуа Сокаль родился в 1954 году в Берлине, но теперь живёт во Франции. До работы над адвенчурами он рисовал комиксы, одна из его первых работ – комикс про утку-детектива инспектора Карнадо (Inspector Carnado). Бенуа принимал участие в работах над играми “Ring” и “Amerzone”. Все чудесные локации, запоминающиеся персонажи и хорошо сработанный сюжет – порождения его таланта. Потрясающая “Syberia” сделала его одним из самых известных дизайнеров игр. Он самый настоящий Ганс Воралберг в создании адвенчур.

*(автор перевода –
Александр Дебкалюк)*



Информация об игре

Разработчик: Microïds

Локализатор: Логрус

Издатель в России: 1С

Управление: point and click

Вид: от 3-го лица

Сложность: низкая

Сайты: <http://www.microïds.com/en/catalogue/12/syberia-kate-walker-s-adventures.html>,
<http://games.1c.ru/syberia/>

Системные требования

Windows 95/98/2000/ME/XP, Pentium II 500 МГц, 128 МБ RAM, 800 МБ HDD, Direct3D-совместимая видеокарта, DirectSound-совместимая звуковая карта, 24x CD-ROM

Вердикт

Сюжет:	97
Графика:	95
Звук:	93
Геймплей:	88
Итого:	94

Итого=(сюжет*2+графика+звук+геймплей)/5



Меня зовут Винч... Ларго Винч. "Largo Winch" – это адвенчура нового поколения от "Ubisoft". В игре реализован вид от третьего лица и управление с клавиатуры. Ларго – сын мультимиллионера Нерио Винча (Nerio Winch), и когда его отец умирает, он по наследству получает организацию своего отца – группу "W". Эта игра – адвенчура в стиле Джеймса Бонда, которая, к сожалению, не лишена недостатков.

Сюжет: После презентации акции по доставке гуманитарной помощи в Дринавию (Drinavia), вас навещает Шэрон Грин (Sharon Greene), специалист по связям группы "W". Она хочет обсудить происшествие в лаборатории "W" в Мексике. В это же время объявляют об угрозе взрыва, и выход из помещения блокируется. Вот так начинается игра. Хотя начало вроде как и захватывающее, сюжетная линия игры очень низкого качества. Игра напомнила мне утренние сериалы-боевики по ТВ, которые смотришь лишь тогда, когда болеешь и не можешь больше ничего делать. Сюжету не хватает глубины, и порой он начисто лишён смысла (если будете играть, поймёте это по пути в секретную комнату в Сареване). Если вы принадлежите к числу тех, кого интересуют игры с хорошим сюжетом, наверное, нет смысла продолжать чтение оставшейся части обзора. Если нет, то давайте перейдём к хорошей стороне игры.

Графика: Графика "Largo Winch" – один из немногих плюсов игры. Здесь используется вид от тре-

тьего лица. Наверное, если речь идёт о трёхмерной графике, это лучший вариант её реализации для адвенчур. Края моделей персонажей довольно гладкие, они сами не напоминают "буратин" из других трёхмерных адвенчур. Все локации довольно красочны. Лица моделей сделаны очень хорошо для трёхмерной игры. Видеовставки кинематографичны и создают впечатление, что смотришь фильм. К несчастью, сюжет так плох, что фильм этот можно смотреть лишь только если вам безумно скучно и совершенно необходимо как-то убить пару часов.

Звук: Музыка неплоха, но не представляет собой ничего особенного. Мне понравилась мелодия, которая звучала в России, когда Ларго нужно было забраться в комнату хакера. В остальном музыка ничем не примечательна. Озвучка персонажей выполнена довольно неплохо.



Геймплей: Переходим к худшей стороне игры. Геймплей "Largo Winch" воистину ужасен. Впечатление такое, что большую часть игровых событий разработчики разместили наобум, не задумываясь, нужно ли каждое из них на своём месте.

К примеру, есть несколько боевых сцен, которые никак не привязаны к сюжету. Не сказать, что это экшн-вставки, но вряд ли они понравятся как поклонникам адвенчур, так и поклонникам экшна (зато любителям ролевых игр или настолок вполне могут приглянуться – прим. ред.). Драки выглядят очень нереалистично. Ваш оппонент будет ждать, пока вы решите, толкнуть его или дать пинка, а потом наступит ваша очередь ждать атаки оппонента, и в зависимости от результативности удара у вас или у оппонента убудет несколько очков здоровья. Наверное, это худшая боевая система, когда-либо созданная для игр. Она довольно проста, но слишком уж нереалистична.

Загадки достаточно просты, и в большинстве случаев необходимый предмет лежит прямо у вас перед носом. В то же время, не-

которые задачи, на мой взгляд, алогичны. ***Спойлер*** Так, в России вам надо позвонить русской девушке, которая работает в баре. Вы набираете номер бара, и бармен, который, кстати, тоже русский, поднимает трубку. Далее Ларго по-английски говорит ему, что хочет поговорить с той девушкой, и когда бармен спрашивает его, кто хочет говорить с ней, Ларго отвечает, что это её брат. Стал бы русский брат девушки, звоня в русский бар и спрашивая свою сестру, говорить по-английски?

Другой пример: в том же помещении вы поднимаетесь этажом выше и заходите в комнату, где держат Саймона (Simon). Вы входите, плохие парни направляют на вас своё оружие, а вы, в свою очередь, направляете ваш пистолет на них. Что дальше? Это ведь плохие парни, и у них всегда на столе лежит чемодан, полный денег, а рядом с ним стоит открытая бутылка водки, как раз для того, чтобы какой-то хороший парень, случайно к ним заглянувший, мог опрокинуть бутылку и пригрозить поджечь деньги. ***Конец спойлера*** В игре немало и других подобных задач.



Встретятся вам и мини-игры, призванные увеличить продолжительность игры. Вставки, где надо взломать сеть, встречаются особенно часто, но я, не будучи хакером, почему-то уверен, что взлом вряд ли происходит путём прыжка по сети с одного компьютера на другой.

Управление в игре ничуть не лучше. В нём наличествуют все минусы игр, управляемых с клавиатуры. Игра происходит следующим образом: Ларго управляется стрелками, и когда он оказывается возле объекта, с которым мож-

но что-либо сделать, взглянуть или взять, нужно нажать на пробел или клавишу "Enter". Так как большинство объектов находятся на столе или на стене, вам придётся порядочно покружить вокруг столов и вдоль стен, пытаясь развернуть Ларго в нужном направлении, чтобы убедиться, что он ничего не пропустил. Как я говорил ранее, загадки в игре не сложные, но если вы застрянете, придётся надолго заняться столостенной охотой, и в конце концов это вам жутко надоест.

Наконец, ещё один интересный штрих — наладонник, который Ларго носит с собой и который даёт самые очевидные подсказки. Например, вы нетерпеливо ожидаете встречи с директором, и когда он оказывается перед вами и здоровается, на наладонник приходит сообщение "Директор поблизости, надо бы пойти и поговорить с ним". Как я и говорил ранее, геймплей и сюжет — худшие стороны "Largo Winch".

С чего начать: Поднимитесь на верхний этаж и войдите в двери. Подойдите к первой нише и зайдите в неё. Поговорите с Джоном Салливаном (John Sullivan) обо





Информация об игре

Разработчики: Dupuis, Ubisoft

Локализатор: Crazy House

Издатель в России: Акелла

Управление: direct control

Вид: от 3-го лица

Сложность: низкая

Сайты: <http://ubi.com/UK/Games/Info.aspx?pId=537>,
<http://ru.akella.com/Game.aspx?id=113>

Системные требования

Windows 95/98/2000/ME/XP,
Pentium II 300 МГц, 128 МБ
RAM, 350 ГБ HDD, GeForce
32 видеокарта, DirectX8-
совместимая звуковая карта,
4x CD-ROM

Вердикт

Сюжет:	57
Графика:	94
Звук:	80
Геймплей:	54
Итого:	69

Итого=(сюжет*2+графика+звук+геймплей)/5

всём и потом обо всём поговорите со своей секретаршей. Пройдите к следующей нише и поговорите с Саймоном обо всём, также побеседуйте с его новой подружкой. Далее следуйте в бар. Возьмите пустой бокал для шампанского. Идите в третью нишу, возьмите бутылку шампанского и конверт, лежащий на диване. В инвентаре изучите конверт. Вы обнаружите пластиковый бэйджик. Следуйте прямо до конца помещения, выйдите на балкон. Вас ожидает там Дженни Лукас (Jenny Lucas). Поговорите с ней обо всём. Вернитесь и следуйте ко входу, что-

бы найти Шэрон Грин (Sharon Greene). Поговорите с ней, потом бегите на балкон. Пройдите к левой части экрана, возьмите лопатку и перелезьте через перила. Пройдите к окну и воспользуйтесь бэйджиком, чтобы открыть его. Бегите вниз и подойдите к стене возле лифта. Используйте лопатку на той, части стены, которая светлее, чем остальные. Для начала хватит.

В нескольких словах: Ещё одной аванчуре нового поколения не удалось выкарабкаться из серой массы подделок. Несмотря на интересное начало и возбуждающую аппетит графику, интерес к игре вы потеряете где-то ближе к середине, когда сюжет утратит всякую логику, управление начнёт раздражать, а драки и мини-игры будут вызывать одно лишь удивление. Если вам нравится управление с клавиатуры, не интересует хорошо сработанный сюжет, и вы получаете удовольствие от игр с хорошей графикой, то эта игра, возможно, увлечёт вас на несколько часов, иначе поищите себе иной способ провести свободное время.

*(автор перевода –
Александр Дебкалюк)*





Шедевр. Настоящее произведение искусства. Классика. Квинтэссенция авантурных игр. Альфа и омега блестящего повествования. Изумительно. Великолепно. Впечатляюще. Я даже не знаю, смогу ли подобрать такие эпитеты, которые выразят истинную ценность игры “The Beast Within”.

“The Beast Within” – это продолжение признанной всеми авантуры “Gabriel Knight: Sins of the Fathers”. В ней Гэбриел расследовал убийства в Новом Орлеане, совершённые с помощью колдовства Вуду. Он занимался этим, чтобы найти вдохновение для новой книги. Проводя расследование, Гэбриел попадает в водоворот невероятных событий и раскрывает неизвестные ему ранее подробности своей родословной, её тайные стороны. Оказывается, Гэбриел является последним представителем немецкой семьи “шаттен-яггеров” – охотников за тенью. В конце первой части Гэбриел разгадывает тайну загадочных убийств, но за это ему приходится заплатить очень высокую цену: погибает его дядя Вольфганг (Wolfgang). Гэбриел принимает своё истинное предназначение, и это навсегда изменяет его жизнь. Будучи единственным наследником, Гэбриел получает во владение семейный замок шаттен-яггеров в Риттерсберге

(Rittersberg) в Германии. Он решает переехать туда, чтобы посмотреть за замком и начать писать книгу.

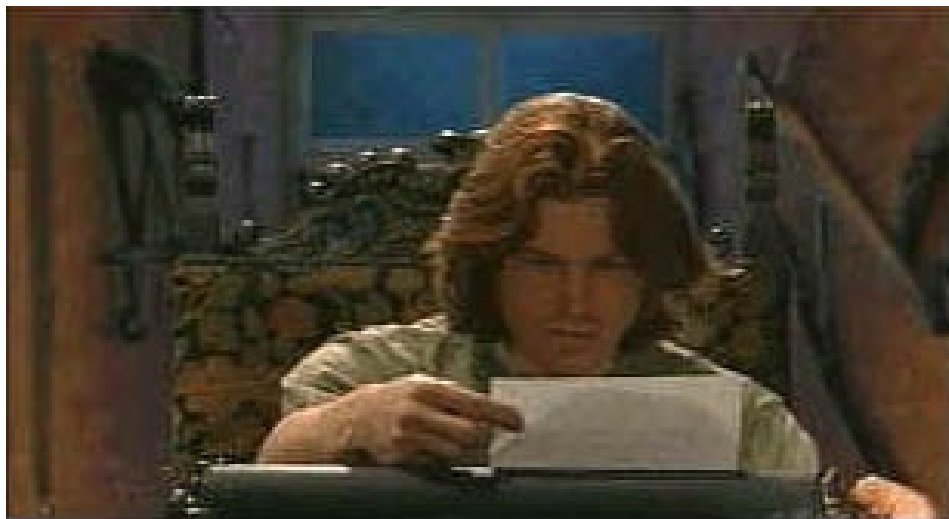
“The Beast Within” – это авантюра с видом от третьего лица и point and click интерфейсом. Игра вышла в 1995 году и получила, как и её предшественница, ряд наград от журналов, в том числе и не игровых. По сравнению с другими играми она потребовала большой и кропотливой работы. Были проведены глубокие исторические исследования, специально для игры была написана и исполнена опера, в работе над игрой приняли участие более 80 актёров, в видеовставках использовались животные: тигр, голубь, волки и лошади. В игре используются и 3D-модели. Кроме программистов, в разработке приняли участие и многие другие специалисты.



Шанс, что на создание какой-нибудь другой игры уйдёт столько же усилий, маловероятен. Те, кто читает сейчас этот ретро-обзор и кому посчастливилось проходить эту игру в то время, когда она только вышла, сейчас наверняка предадутся приятным воспоминаниям. А те, кто ещё не играл, должны отправиться в магазин, купить её, вернуться домой, прочитать этот обзор и загореться желанием пройти игру от начала и до конца. Что ж, давайте разберёмся, что же такого уникального в “The Beast Within”.

Сюжет: С чего начать и чем закончить? Давайте начнём с небольшого разъяснения. Если вы попытаетесь вспомнить все прочитанные книги, все просмотренные фильмы и все когда-либо услышанные истории, вы всё равно не сможете вспомнить произведение, где бы так удивительно перемешались реальные исторические события с событиями паранормальными и мистическими. Трудно представить, сколько кропотливой исследовательской работы проделала Джейн Дженсен (Jane Jensen), чтобы выткав такое сложное полотно сюжета.

Завязка игры такова: Гэбриел пытается начать писать свой но-



вый роман (естественно, у него ничего не получается). В это время в его замок, Шлосс Риттер (Schloss Ritter), приезжают люди из Риттерсберга. Один из них просит у Гэбриела помощи как у шаттен-яггера. Дело в том, что у одной семейной пары погибла дочь – на неё напал волк. Родители уверены, что это был не просто волк, а оборотень, кроме того, их дочь является не единственной жертвой – были и другие случаи нападения волка-оборотня в окрестностях Мюнхена. Гэбриел не очень верит в истории про оборотней, но так как он теперь новоявленный шаттен-яггер, его долг помочь жителям деревни.

И это только завязка. Начиная игру, вы как бы открываете шкапу с бриллиантами, и чем дольше рассматриваете, тем ясней осознаёте её ценность. История состоит из небольших загадок, и только соединив ответы на каждую из них в единое целое, вы сможете выяснить, что за тайна кроется за всеми убийствами.

По мере развития сюжета, у вас будет появляться всё больше и больше вопросов. Нападение волков на людей. Кто совершает эти убийства? Настоящие ли это волки или же оборотни, как

верят жители деревни. Почему в последние несколько лет участились случаи исчезновения людей именно в лесах под Мюнхеном? Кто такой Черный Волк? Почему его имя упоминается в дневниках Шаттен-яггеров двухсотлетней давности? Какое отношение к этой истории имеет Людвиг II, король Баварии, и Рихард Вагнер? Как умер король Людвиг? Был ли он в действительности сумасшедшим? Существовала ли на самом деле потерянная опера Вагнера? Какое ко всему этому имеет отношение охотничий клуб в центре Мюнхена? Вот лишь некоторые из вопросов, с которыми вы столкнётесь, играя в “The Beast Within”.

В основу сюжета легла без сомнения одна из наиболее спорных и таинственных историй, которые когда-либо использова-

лась в адвенчурах. То, как мастерски Джейн Дженсен обыграла тайны жизни двух наиболее загадочных исторических деятелей в своем мистическом сюжете, нельзя сравнить ни с чем.

Графика: В “The Beast Within” используется оцифрованное видео (FMV) и участвуют профессиональные актёры. Из-за того, что используется чересстрочный вывод (что позволяет ускорить воспроизведение, но при этом снижается качество видео), на экране заметны чёрные полосы, но, принимая во внимание дату выпуска игры, на это можно закрыть глаза. Видеокартинка занимает 70% экрана, что немало по сравнению с другими играми того времени, использующими FMV-технологии.

Дин Эриксон (Dean Erickson), игравший Гэбриела, а также исполнивший роль в телесериале “Frasier”, проделал великолепную работу, изображая шаттен-яггера. Его лицо настолько похоже с лицом Гэбриела из “Gabriel Knight: Sins of the Fathers”, что остаётся только удивляться, где создатели игры умудрились его отыскать? Джоанна Такаhashи (Joanne Takahashi) ничуть не хуже исполнила роль Грейс (Grace), хотя местами немного переигрывала. Блестали и дру-



гие актёры: Питер Лукас (Peter Lucas) в роли владельца охотничьего клуба барона фон Гловера (Von Glover), Николас Уорс (Nicholas Worth) в роли немецкого полицейского Лебера (Leber) и Итэн Борицер (Etan Boritzer) в роли портье Хавьера (Xavier) в охотничьем клубе. Всего в игре занято более 80 профессиональных актёров, что по количеству превосходит некоторые голливудские фильмы.



Звук: Роберт Холмс (Robert Holmes) проделал замечательную работу. Музыкальные темы состоят как из классической музыки, так и музыки в стиле эмбиент. Некоторые темы напоят вас композиции из “Секретных материалов” (“X-Files”). Но самое замечательное – для игры был написан и исполнен фрагмент оперы. Такого вы не найдёте ни в одной другой игре. Прочие музыкальные композиции создают тёмную и загадочную атмосферу. “Dolby Surround” не используется, но в то время этот стандарт не использовался практически ни в одной игре.

Геймплей: В геймплее “The Beast Within” нет ничего революционного, но он хорошо продуман. В игре используется point and click интерфейс, при этом при наведении на активный объ-

ект или на персонажа, с которым можно поговорить, курсор принимает вид ножа. Во время игры вы попеременно управляете то Гэбриелом, то Грейс. Гэбриел изучает места преступлений в Мюнхене, а Грейс в это время занимается исследовательской работой, ищет информацию, которая способна помочь Гэбриелу в его поисках. Когда вы совершите определённый набор действий одним персонажем, вы автоматически переключаетесь на другого, а потом возвращаетесь к первому. Возможность поиграть за двух персонажей делает игру более глубокой, потому как вам приходится очень хорошо изучить двух совершенно разных героев. К тому же такой подход разнообразит игру.

У Гэбриела есть магнитофон, он записывает все свои разговоры,

чтобы потом найти нестандартные решения для преодоления преград в своём расследовании. Грейс использует блокнот, куда записывает всю важную информацию, которую находит.

Задачи, с которыми вы столкнётесь во время прохождения игры, не так сложны, чтобы заставить вас бросить игру, но и не слишком просты. В игре есть одна-две задачки потруднее, которые вы не сможете решить без дополнительной информации, однако нелогичных задач нет. Тот факт, что в игре живое видео, и все действия героев показываются, наличие совсем уж нелогичных (выходящих за рамки здравого смысла, как например, использование меха кошки в качестве усов) задач почти невозможно – это усложнило бы съёмочный процесс.



Общая информация: Коробка, возможно одна из самых лучших, что когда-либо были сделаны для компьютерных игр. Она сразу же бросается в глаза, и в ней ощущается какая-то тайна. Во время игры я не встретил ни одной ошибки, а играл я в неё 4 раза на трёх разных компьютерах. И хотя игра вышла в 1995 году, она прекрасно идёт на новых компьютерах, если в настройках выставить



Информация об игре

Разработчик: Sierra Studios

Управление: point and click

Вид: от 3-го лица

Сложность: средняя,

Сайт: <http://janejensen.com/gk2frame.html>

Системные требования

DOS или Windows

95/98/2000/ME/XP, 486

процессор 33 МГц, 8 МБ

RAM, 2x CD-ROM, 20 МБ

HDD, звуковая карта, 4 МБ

видеокарта.

Вердикт

Сюжет: 99

Графика: 96

Звук: 97

Геймплей: 95

Итого: 97

Итого=(сюжет*2+графика+звук+геймплей)/5

режим 256 цветов и разрешение 640x480. (Нелишним будет зайти на сайт <http://www.gabrielknight2k.tk>, где можно найти несколько полезных утилит, позволяющих избавиться от чересстрочной развёртки видео, создать dvd-диск или же целиком установить игру на жёсткий диск, а также запуститься без проблем под Windows XP – прим. ред.) Единственное, что немного раздражает – это частая смена дисков. По завершении каждой главы, а иногда и в середине, вам придётся переставлять диск.

С чего начать: Когда Гэбриел проснётся, откройте сумку и возьмите всё, что найдёте внутри. Осмотрите всё, что есть у вас в инвентаре, и прочтите письма от Убергро (Ubergrau) и Грейс. Идите на юг. Нажмите на листок бумаги, который лежит на столе – Гэбриел напишет письмо Грейс. Почитайте газету, которая также лежит на столе. С левой стороны экрана на стене висит записка. Прочтите её. Возьмите ключи от машины, которые ле-

жат под зеркалом. Выйдите наружу. Идите направо, затем идите к большой деревянной коряге. На лужайке вы заметите серый кусок земли. Щёлкните по нему, потом по отпечатку следа. Идите на север. Здесь вы найдёте ещё один след – щёлкните по нему, а затем подберите рыжий волос, который лежит здесь же. Возвращайтесь обратно к машине. Идите налево и входите в открытую дверь. Щёлкните по мешку с цементом и возвращайтесь к следу. Используйте цемент на следе, затем щёлкните по нему и заберите отпечаток. Используйте ключи на машине. Для начала хватит.

В нескольких словах: Это настоящий шедевр. Эталон, с которым будут сравнивать все вновь вышедшие адвенचурные игры. Джейн Дженсен показала игрокам, а также тем, кто не играет в адвенчуры, какими должны быть игры этого жанра. Те, кто еще не видел “The Beast Within”, непременно должны приобрести и пройти эту игру.



Людвиг II, король Баварии

У короля Людвига II было много прозвищ: король-лебедь, сказочный король, сумасшедший король Баварии, спящий король. Но был ли он на самом деле сумасшедшим? Официально датой его рождения считается 25 апреля, но на самом деле он родился 24 апреля за полчаса до полуночи.

Дедушка Людвига, Людвиг I, очень хотел, чтобы его внук родился в день его собственного рождения, 25 апреля. В момент рождения Людвига дедушка находился во дворце, и было решено отложить официальное объявление о рождении внука на 1 час. Таким образом, официальная дата рождения, зафиксированная в церковных книгах, 25 апреля 1845 года, 0 часов 28 минут.

Но величайшей тайной в жизни Людвига была не тайна его рождения, а тайна его смерти. Вскоре после того, как он был объявлен недееспособным, его труп был обнаружен в озере Штарнберг (Starnberg) к югу от Мюнхена. До сих пор неиз-



Людвиг II и Рихард Вагнер

вестно, покончил ли он жизнь самоубийством, бросившись в озеро, или это всё же было убийство.

Король Людвиг был известен своей страстью к возведению дорогостоящих замков. Самая большая ирония заключается в том, что строительство таких замков было одной из причин, почему его признали сумасшедшим. В настоящее время эти замки являются одним из очень важных источников дохода для Баварии.

В первый год своего правления, в мае 1864 года, Людвиг познакомился с Рихардом Вагнером, которому затем покровительствовал вплоть до самой смерти композитора.

А теперь вас, наверное, интересует, какое отношение вся эта история имеет к игре? Вот здесь-то как раз и раскрывается талант Джейн Дженсен. Но я не собираюсь ничего больше объяснять, потому как считаю, что вам надо всё узнать самим. Я твёрдо уверен: по окончании игры вам захочется больше узнать о жизни короля Людвига II.



Джейн Дженсен

Джейн Дженсен родилась в 1963 году в штате Пенсильвания в США. После изучения компьютерных наук, она в течение нескольких лет работала программистом, а потом решила стать писательницей.

Сериал “Gabriel Knight” упрочил её репутацию как одной из наиболее талантливых писательниц мистических триллеров. Её произведения являются великолепным сплавом исторических событий, оккультизма, религиозных тайн и философских загадок.

В настоящее время Джейн проживает в Сиэтле со своим мужем Робертом Холмсом, который написал музыку для игр сериала “Gabriel Knight”.

(автор перевода – Koshka)



“Gabriel Knight: The Beast Within”

В ПОМОЩЬ НАЧИНАЮЩИМ

Ниже я попытаюсь ответить на некоторые вопросы, которые могут возникнуть у людей, никогда не сталкивавшихся с адвенчурами.

Что такое адвенчуры?

Адвенчуры – это вид компьютерных игр, в которых вы можете управлять персонажем по мере развития сюжета. Отличие игр адвенчурного жанра от остальных видов компьютерных игр заключается в том, что для продвижения по игре вам надо общаться посредством диалогов с другими персонажами, чтобы получить информацию или предмет, необходимый для дальнейшей игры, или надо решать какие-либо задачи, большинство из которых требует уместного применения того или иного предмета. Адвенчуры очень привязаны к сюжету и сильно напоминают фильмы, с тем лишь отличием, что здесь главного персонажа контролируете вы, и именно вам придётся решать все головоломки и загадки.

Что такое инвентарь?

Почти во всех адвенчурах есть инвентарь. Инвентарь – это некое абстрактное место, где главный герой хранит предметы, которые он собрал за время приключений. Когда персонажу нужен предмет, он находит его в инвентаре.

Что такое виды?

Вид – это точка, из которой вы следите за игрой. Если игра с видом от первого лица, вы следите за игрой глазами персонажа. Вы не видите героя, возможно, за исключением некоторых видеороликов в важных точках игры. Если игра с видом от третьего лица, вы видите игру, находясь в стороне от персонажа, поэтому вы можете наблюдать его самого и всё, что он делает в игре.

В чём разница между point and click и direct control?

Когда говорят “point and click” (укажи и нажми) – это означает, что вы управляете игрой с помощью указателя – курсора (он может перемещаться мышкой, джойстиком и даже с клавиатуры). Вы водите курсором по экрану, и когда он попадает на активную область, то обычно меняет свой вид, отображая какое-либо действие. Щёлкнув кнопкой, вы это действие совершаете. Когда говорят “direct control” (прямое управление) – это означает, что вы управляете персонажем непосредственно. Для такого способа управления, опять же, подходит любой манипулятор, а также и клавиатура (так управляются герои шутеров, гоночные автомобили и т.п.). Перемещаясь по экрану, персонаж может подойти к чему-либо интересному, и тогда объект (предмет или персонаж) будет подсвечен, после чего, нажав кнопку, вы совершите действие, уместное в данном случае.

Что такое FMV, 3D-, 2.5D- и 2D-игры?

FMV – это сокращение от Full Motion Video. В таких играх используются реальные актёры и оцифрованное видео. В 3D-играх используется трёхмерная графика, и вы управляете персонажами, представленными трёхмерными моделями, в трёхмерном окружении. В 2D-играх вы управляете нарисованным персонажем, который перемещается по нарисованным фонам. Гибридом 2D- и 3D-игр являются 2.5D-игры, где вы управляете персонажами, представленными трёхмерными моделями, которые перемещаются по нарисованным (или заранее отрендеренным) фонам.

(автор перевода – Александр Дебкалюк)

Эпилог

Надеюсь, вам понравился первый номер нашего журнала. Как и любое начинание, его создание было не самым лёгким делом. Хочу выразить особую благодарность:

- сайту “Just Adventure” и в особенности Рэнди Слугански (Randy Sluganski) за предоставленный хостинг. Надеюсь, наше сотрудничество будет долгим, и мы поможем адвенчурному жанру возродиться;
- Стефано Гуалени и Мичи Лэнц за то, что согласились ответить на мои вопросы;
- Ингвил Рунд (Yngvil Runde) за помощь в организации N.A.G. Она первой ответила на мою мольбу о помощи и сделала очень многое. Она также будет писать статьи для следующих номеров “The Inventory”;
- всем тем, кто использовал слова “адвенчуры” и “мертвы” в одном предложении. Они так меня достали, что в результате появилась N.A.G. и “The Inventory”;
- всем членам N.A.G. за то, что заинтересовались идеей адвенчурного клуба;
- JustG с форума сайта “Just Adventure” за то, что помог мне найти программы, необходимые для создания журнала.

Особых планов на следующий номер у нас нет, разве что мы собираемся написать обзор и статью по “The Longest Journey”. Мы попробуем взять интервью у некоторых разработчиков игр. Также мы постараемся опубликовать обзоры “Zelehgorm” от “Moloto” и римейка “King’s Quest II” от “Tierra”.

Если вы хотите связаться с нами, шлите письма на theinventory@yahoo.com.

До следующего месяца.

Главный редактор

Dimitris Manos

The Inventory