

№ 12 Февраль 2004

The Inventory

Журнал только об адвенчурах



THE WESTERNER

Превью и интервью
с разработчиками новой адвенчуры



Интервью с
PENDULO

The Inventory

Редактор: Dimitris Manos
Авторы: Dimitris Manos
Justin Peeples
Rani Hasan
Ugarte
Хостинг: www.justadventure.com
Обложка: The Westerner

Русская версия:

Ответственный редактор: Alex ASP
Переводчики: Alex ASP
Lonesome
Student
Blind Archer
Alexey Balakin
Арсений Кузнецов
Авторы: 13-й воин
Редакторы: Vera Medar
Lonesome
Хостинг: www.questzone.ru

Контактная информация:

Адрес: The Inventory Magazine
Grankottevägen 141 A
Örebro 702 21
Sweden
Телефон: +46702053444
E-mail: theinventory@yahoo.com
Русская редакция: theinventory@questzone.ru

Прочие версии

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

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

Содержание

| | |
|----------------------------------|-----------|
| Пролог | 1 |
| Превью | 2 |
| The Westerner | 2 |
| Слухи | 4 |
| Гостиная | 6 |
| Revistronic | 6 |
| Pendolo | 10 |
| Обзоры | 14 |
| Обзор месяца: Jack The Ripper | 14 |
| Conspiracies | 17 |
| URU: Ages Beyond Myst | 20 |
| Мнения | 22 |
| Четыре рифа авантюрного жанра | 22 |
| На досуге | 24 |
| Почта | 24 |
| Затерянный ветер | 26 |
| Эпилог | 31 |

Особые благодарности:

Randy Sluganski, Revistronic, Pendulo

Пролог

Итак, что же с нами случилось в январе? Мы были мертвы. Я принял решение закрыть The Inventory по нескольким причинам. И если бы не Рэнди Слугански (Randy Sluganski) и Just Adventure, 12-й номер журнала никогда не увидел бы свет. Так что если вы хотите кого-нибудь поблагодарить за воскрешение The Inventory – благодарите Рэнди.

Было бы грустно, если бы журнал прекратил свое существование в этот, наверное, самый многообещающий для адвенчур год, в котором, спустя много лет, собирались представить на наш суд свои новые работы такие мастера, как Джейн Дженсен (Jane Jensen) и Бенуа Сокаль (Benoit Sokal). Но мы воскресли, и теперь расскажем немного о содержании этого февральского номера.

Возвращение The Inventory носит некий “латинский” оттенок. В номере вы найдете интервью с испанскими компаниями Pendulo и Revistronic – разработчиками Runaway и The Westerner соответственно. The Westerner – готовящаяся в скором времени к выходу трехмерная юмористическая адвенчура, действие которой происходит на Диком Западе. У вас есть великолепная возможность прочитать обзор этой игры в разделе Превью. Ну а Runaway – это, без сомнения, известная point and click мультяшная адвенчура, добившаяся успеха во всем мире. В одной только Европе было продано более 400 000 копий игры.

В качестве обзора месяца на этот раз мы расскажем о Jack the Ripper. Посмотрим, удалось ли Galilea превзойти их предыдущее творение – сериал Cameron Files. Адвенчура а-ля Tex Murphy под названием Conspiracies попала под пристальное внимание Джастина. Ну и, наконец, долгожданное продолжение обзора URU. Привнесла ли эта игра что-либо новое в адвенчуры или же стала большим адвенчурным скандалом?

Как вы уже, наверное, заметили, этот номер гораздо меньше обычного. Можем заверить вас, что со следующего номера объем журнала будет прежним. Вернутся Гидра и Шоу Эла Лоу. Есть надежда, что 13-й номер станет одним из самых интересных, но чуть больше об этом в Эпивоге.

А теперь давайте перейдем к Фенимору Филлмору и его приключениям на Диком Западе!

Главный редактор

Dimitris Manos



2D или не 2D? Ну, всё-таки 2D или не 2D!? Вот какой вопрос актуален нынче в нашем любимом жанре. Если верить испанской Revivtronic, ответ – не 2D. Разработчики The Westerner пытаются представить на наш суд, пожалуй, первую со времён Gabriel Knight 3 серьёзную попытку перенести point and click в трёхмерье.

Недавно мы получили от Revivtronic диск с демо-версией игры и целой кучей скриншотов и скетчей. К сожалению, демоверсия оказалась на испанском, и, видимо, это та же самая демка, что недавно появилась в сети. Не имея способностей к испанскому, трудно оценить сюжет и игру актёров, но ведь есть и другие составляющие: графика, музыка, интерфейс – о них-то я и расскажу.

Во **вступлении** Фенимор Филлмор (Fenimore Fillmore), главный герой The Westerner, ночью подъезжает на своей кобыле к какой-то ферме. По некоей причине, которую я не заметил или просто не понял (испанский ведь), Фенимор смекает, что на ферме творится неладное. В то же время, на сцене появляются трое парней с ружьями, определённо – “плохие парни”.

Ферма принадлежит человеку по имени Джо Баннистер (Joe Bannister), который живёт там вместе со

своей женой Стеллой (Stella) и дитёнком. Как только Джо понимает, что троица следует напрямик к его ферме, он хватается за ружьё и выбирается наружу. Негодяи затевают с ним перепалку, а Фенимор, которому удалось подслушать совсем немного, решает убраться подальше, пока не вышло чего дурного. Однако судьба посмотрела на положение дел иначе...

Собираясь улизнуть, Фенимор пятился, пока не уткнулся своим мягким местом в... кактус. Один единственный укольчик, и Филлмор подскокил, одновременно как бы крикнув “я тут, уроды, возьмите меня!”. В эту минуту плохиши и Баннистер как раз потянулись к пушкам. Небольшой эффект bullet time (задержка времени, пока летит пуля) – пародия на “Матрицу” – и Фенимор лихо управляет с бандитами, заставляя их убраться восвояси.

Благодарный Джо приглашает спасителя на ужин и предлагает ночлег. Собственно, игра начинается уже следующим утром. В ваше распоряжение поступает героический Филлмор, и первая задача – снарядить ездовую кобылу, чтобы на ней покинуть ферму. При этом занятии выясняется, что игра имеет не только point and click интерфейс, но ещё и инвентарь.

Думаю, самый важный вопрос теперь – как работает **интерфейс** The Westerner? В данный момент я бы предпочёл воздержаться от подробных рассуждений по этому поводу. Однако могу сказать, что в той небольшой части игры, которую я увидел в демоверсии, самый удобный и самый удачный интерфейс, придуманный для адвенчур с тех пор, как вышел Gabriel Knight 3. На самом деле это, вероятно, первая 3D-адвенчура, в которую можно играть одной рукой! Никаких мануалов, списков клавиатурных комбинаций, никаких столкновений со стенами. Любой игрок с самого начала без труда вникнет в управление.



Ты уже достаточно взрослый для салуна?



В The Westerner немало странных персонажей



Интерфейс диалогов

Когда вы кликаете в точку на экране, Фенимор сразу же туда отправляется. Если курсор оказывается над активной точкой, он превращается в лупу. После чего вы можете кликнуть ещё раз либо левой клавишей, чтобы осмотреть предмет поближе (глазами героя), либо правой – тогда курсор изменит форму на руку. В этом состоянии можно совершить какое-нибудь действие (снова кликнув): подобрать предмет, открыть дверь, поговорить с другим персонажем, и т.д.

Подобранный предмет окажется у вас в инвентаре. Чтобы поглядеть, чего у вас там набралось, нужно подвести курсор к верхней границе экрана. Когда вы решите с кем-либо поговорить, справа появится меню в виде кусочка киноплёнки с физиономиями Филлмора и репликами, готовыми выскочить у него изо рта.

Причина моих сомнений по поводу интерфейса кроется в том, что в демоверсии мне попало несколько мест, куда Фенимор ни в какую не хотел направляться. Это случилось уже за пределами фермы и не больше чем пару раз за всю игру, так что я лучше подожду выхода полноценной игры, прежде чем буду делать окончательные выводы по этому поводу.

Графика в игре – просто пиршество для глаз. Как вы сами видите на скриншотах, The Westerner легко можно представить игронизацией мультика Toy Story. Однако сюжет игры и сама атмосфера заметно отличаются от только что упомянутого произведения, и уже спустя несколько минут вы напрочь позабудете о Pixar и их работах. Технически, графика могла быть и получше, но и в теперешнем состоянии она куда милее, чем в других мультяшных 3D-играх. К примеру, если сравнивать с новой игрой про Ларри, The Westerner даёт ей фору и в моделях персонажей, и в красочных фонах.

Вы наблюдаете за игрой от 3-го лица, и когда вы двигаете мышку влево или вправо до упора, камера легонько двигается в ту же сторону. Правда, это единственная возможность почувствовать себя оператором. Как только вы переместитесь, угол обзора поменяется вновь.

Мультяшная графика вместе с весёлой атмосферой игры напомнили мне старые приключения от LucasArts и Sierra. На самом деле, очень здорово поиграть, наконец, в комедию. Более того – в вестерн, что само по себе в наши дни большая редкость (в любом жанре). Быть может, желание Эла Лоу (Al Lowe) видеть больше юмора в приключениях, которым он поделился с нами пару месяцев назад, наконец, сбывается?

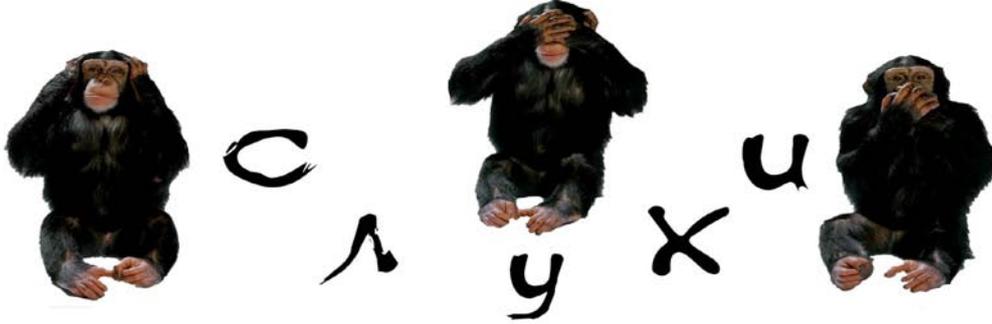
Музыка в The Westerner, возможно, не выиграет кучу специальных наград, но, в то же время, и не оттолкнёт вас. Она вполне соответствует теме и настроению, по крайней мере, если кусочек, звучащий в самом начале, характерен для всей игры. Озвучка в демоверсии испанская, поэтому судить о ней трудно, однако голоса звучат вполне приятно. Между тем, губки не всегда попадают в такт словам, и порой звук появляется даже несколько позже, чем открывается рот. Надеюсь, это поправится в финальной английской версии.

На первый взгляд, The Westerner выглядит весьма многообещающе, что говорит о большом потенциале этой игры, о том, что, возможно, она сумеет дать нам нечто такое, чего нам давно не хватало. Игрушка очень приятная и удобная в обращении. Посмотрим, удастся ли Revivronic достичь своей цели. Ну а пока вы можете переместиться в нашу Гостиную и узнать, что сами разработчики The Westerner говорят о своей игре.

(перевод Lonesome)



Найди и... дунь



Бенуа Сокаль представляет Lost Paradise

Еще до выхода второй части Syberia, Бенуа Сокаль (Benoit Sokal), гений, стоящий за похождениями Кейт Уокер, уже усердно трудится над новой авантюрой под названием Lost Paradise.

Компания White Bird Productions, которую он основал вместе с другими сотрудниками Microïds, в качестве первого продукта выбрала новую авантюру, во многом похожую на Syberia. Главный герой – опять женщина, только на этот раз она не адвокат из западного мира, а дочь жестокого диктатора. Кроме того, вашим спутником будет не автоматон, а леопард.

Мир игры на этот раз более... горячий, чем Syberia, ведь последовательница дела Кейт Уокер отправляется в самое сердце Африки, чтобы привести леопарда к месту его рождения. Более подробную информацию и несколько набросков можно найти на <http://www.whitebirdproductions.com>.

Мы от всей души желаем White Bird Productions удачи в их новом начинании.

Возвращение Monkey Island 5

В заметке, опубликованной в последнем номере британской версии PC Gamer, говорится, что Monkey Island 5 уже находится в работе: “Также сообщим о необъявленной-но-готовящейся игре. Наш шпионский источник внутри LucasArts сообщил: это, скорее всего, пятая игра сериала Monkey Island. Жанр авантюры продолжит показывать смерти нос”.

В поисках былой славы Sierra. Вернется ли Кен Уильямс?

Брюс Хак (Bruce Hack), недавно назначенный управляющим компанией Vivendi Universal Games, являющейся нынешним владельцем Sierra Entertainment, желает лично встретиться с Кеном Уильямсом (предложение о сотрудничестве исходило от самого Кена), чтобы использовать его опыт в деле создания успешного будущего VU/Sierra на игровом (в том числе и авантюрном) рынке.

Прежние чиновники Sierra ни разу не пытались связаться с основателем компании, поэтому поступок Хака свидетельствует о его благоразумии и готовности к сотрудничеству. Будем надеяться, это даст нам возможность услышать о разработке таких игр, как Gabriel Knight 4, Space Quest 7 и т.д. Или, быть может, о работе над какой-либо новой игрой в классическом авантюрном стиле.

Кен порадовал фанатов Sierra замечательной новостью на сайте <http://www.sierragamers.com>

“Я связался с управляющим VUGames, джентльменом по имени Брюс Хак (с которым я ни разу до этого не встречался).

Как ни странно... люди VUGames оказались поразительно милы и открыты (для переговоров). Я думаю, они сначала нервничали, полагая, что у меня есть какой-то скрытый мотив. Потребовалось несколько писем на то, чтобы убедить их, что я не ищу работу и не затеваю что-то новенькое ради денег. Я понимаю, что они

чувствовали. Я бы, наверное, тоже не поверил, если бы, когда я еще работал в Sierra, кто-нибудь спросил меня: “Могу ли я вам помочь?” Грустно сознавать, но в мире большого бизнеса люди так редко говорят подобные слова и при этом действительно имеют это в виду.

В частности, я сказал им, что если бы они были открытой акционерной компанией, я бы не стал вступать в их команду. Я не готов снова поступить на работу. К сожалению, некоторые люди могут подумать, что я стал ленив, но я действительно ТЯЖЕЛО трудился почти 30 лет (из них примерно 18 в Sierra), и мне нужно время, чтобы отдохнуть от всего этого. Роберта и я сейчас проводим большую часть времени путешествуя. Вот сейчас я пишу эти строки, находясь в Рио в ожидании начала Карнавала. Жизнь хороша...

В любом случае...

Следующим шагом должна стать личная встреча. Чтобы это устроить, может понадобится пара месяцев, но я уверен – мы на пути к тому, чтобы мой голос стал что-то значить в Sierra. Я волнуюсь, думая об этом, и надеюсь, это окажется полезным для них, для меня и, что более важно, для всех людей, желающих играть в хорошие игры. Рано загадывать, что получится, но есть все основания надеяться на лучшее.

Как только узнаю еще что-нибудь, я вам обязательно сообщу.

Кен”

Брюс Хак был назначен на должность управляющего VUGames 12 января 2004 года. Он оставил заметный (и успешный) след в индустрии развлечений, занимая должность вице-председателя Universal Music Group – крупнейшей музыкальной компании – в 1998-2001 годах, и исполнительного вице-президента и финансового директора Universal Studios в 1995-1998 гг. Если говорить о недавних заслугах, Хак был основным лицом, ведущим переговоры между NBC и VU о продаже Vivendi Universal Entertainment за 14 миллиардов долларов.

Давайте будем надеяться, что его работа в Sierra окажется такой же успешной, какой была в Vivendi Universal Entertainment.

King Quest IX – новый сайт

Команда, работающая над многообещающим KQIX, недавно запустила новый сайт, который можно найти по знакомому адресу: <http://www.kq9.org>. На сайте есть загадочное вступление, в котором можно увидеть несколько набросков, использованных для игры. Более подробную информацию обещают позже.

Новые скриншоты QFG2 VGA

AGDI (бывшая Tierra) недавно выложила два новых скриншота из давно ожидаемого римейка Quest for Glory 2. На первом показана битва между героем и, вероятно, Ухурой (Uhura), перед Ракиш (Rakeesh) и ребенком Ухуры. Второй скриншот также посвящен поединку: видно, что герой испытывает серьезные проблемы с пустынным скорпионом. Посмотреть скриншоты и записки разработчиков можно на сайте <http://www.agdinteractive.com>.

Кстати, недавно на форумах AGDI стали ходить слухи, что команда

вскоре может заняться разработкой своего первого оригинального (и, скорее всего, коммерческого) проекта, и это может означать, что мы больше не увидим новых римейков от AGDIInteractive. Стоит подчеркнуть, что это не официальная информация, а просто слухи с форумов AGDI. Тем не менее, мы, редакция The Inventory, думаем, что пришло время этим ребятам получить хоть что-нибудь за все свои старания!

Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude, “серьезные перемены”

Алекс Родберг (Alex Rodberg), бренд-менеджер Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude, был уволен, если верить сообщению, опубликованному 12 января 2004 года на сайте Эла Лоу, создателя горячо любимого нами Ларри.

“Сегодня мне позвонил Эрик Хаяши (Eric Hayashi), исполнительный продюсер новой игры про Ларри. Он сказал, что произошли “серьезные перемены” в составе рабочей группы, и сейчас происходит реорганизация команды. Также он сказал, что они снова хотят начать переговоры о моем участии в работе, возможно, уже на следующей неделе.”

На данный момент контактное лицо по вопросам Leisure Suit Larry, согласно меня-нет-в-офисе автоответчику Алекса, это Розита Толуэй (Rozita Tolouey): “По всем вопросам, связанным с Leisure Suit Larry, обращайтесь к Розите Толуэй”. В послужном списке Розиты с 1995 года значится работа в Vox&Content, Support, Brand Management, Production и Programming. Толуэй участвовала в разработке игр таких компаний, как Monolith Production Inc., Piranha Games, Radical Entertainment, NovaLogic Inc. Она работала над многими

(не адвенчурными) играми, такими как Baldur’s gate: Dark Alliance II, No One Lives Forever 2 и The Simpsons Road Rage.

Исполнительный продюсер Эрик Хаяши также с 1995 года работал по таким направлениям, как Production, Support и Programming. Он работал над многими играми (также не адвенчурами), такими как Emperor: Rise of the Middle Kingdom (Sierra), Empire Earth: The Art of Conquest (Sierra) и Star Wars: Monopoly (Hasbro Interactive).

Но Эл Лоу еще не сообщил, собирается ли он привести готовящуюся к выходу реинкарнацию одной из классических адвенчур к несомненному успеху, как у него почти всегда получалось с предыдущими играми, или же он будет вместе со всеми остальными игроками просто ждать и молиться о том, чтобы новая игра помогла воскресить адвенчурный жанр.

The Adventure Company анонсирует Aura

Aura – это новая адвенчура с видом от первого лица и point and click интерфейсом, которая будет издана The Adventure Company. Сюжет игры основан на древней легенде, по которой существуют четыре священных кольца, которые могут дать великую силу, власть и бессмертие тому, кто соберет их вместе. Игроки отправятся в путешествие по магическим мирам в поисках этих колец. По нахождению очередного кольца будет открываться следующий мир. Выход игры назначен на июнь 2004 года. Более подробную информацию можно найти на сайте <http://www.adventurecompanygames.com/tac/aura/>

- Rani Hasan & Dimitris Manos
(перевод Student)

Интервью с Revistronic

Переход в 3D оказался трудным шагом для адвенчурного жанра. Большинство разработчиков до сих пор пытаются понять, как внедрить приемлемый интерфейс в трехмерный мир. За исключением Gabriel Knight 3 от Джейн Дженсен (Jane Jensen), большинство решений вызывало только разочарование у игроков по всему миру. И вот теперь Revistronic готова принять этот вызов, выставляя свою игру The Westerner, которая, пожалуй, является первой серьезной попыткой после GK3 создать чистую point and click адвенчуру в полностью трехмерном окружении.

Кроме того, игра является комедией – а в этом жанре за последнее время появилось не так уж много адвенчур, и на рынке ощущается нехватка подобных игр. Давайте посмотрим, что разработчики могут сказать об их готовящемся к выходу детище и о будущем адвенчурного жанра.

О себе

- Расскажите вкратце о себе.

Мы занимаемся разработкой игр с 1994 года, нашей первой игрой была 3 Skulls of the Toltecs, изданная Warner Interactive в 1996 году. Это была “классическая” адвенчура, в двухмерном мультяшном стиле. После этого мы стали разрабатывать 3D игры. Начали мы с гонок. За пять лет выпустили три трехмерных игры – две в мультяшном стиле: Toyland Racing и Tooncar, обе гоночные, и еще одну под названием Grouch, в которой герой, размахивая мечом, сражался с монстрами, преодолевал множество опасностей на куче уровней, и все это ради того, чтобы спасти свою возлюбленную. Ну, что-то вроде варвара, понимаете.

- Вы играете в адвенчуры в свободное время? Какие вам больше нравятся?

Конечно играем, мы любим это жанр. Наши любимчики – это классические игры вроде Monkey Island, Grim Fandango, The Day of the Tentacle, Blade Runner и, конечно же, 3 Skulls of the Toltecs.

The Westerner

- Можете рассказать нам сюжет The Westerner?

Сюжет – это самое главное. Мой брат Родриго, который также написал сценарий 3 Skulls of the Toltecs, начал писать сюжет этой игры примерно четыре года назад. Это история о ковбое, или о стрелке, если вам так больше нравится, Фениморе Филлморе (Fenimore Fillmore), одиноком страннике с Дальнего Запада, забредшем на уединенную ферму. У фермеров были проблемы с бандой, орудующей в округе, и Фенимор решил, или лучше сказать, был вынужден помочь им.

- Расскажите подробнее о главном персонаже игры, Фениморе Филлморе.

Фенимор Филлмор – довольно непосредственный и очень любопытный. Можно сказать, если где появляется любопытный слух, он сразу же отправляется туда и сует свой нос, куда не следует. Это и является источником его приключений.

- Дадут ли игрокам возможность управлять другими персонажами помимо Фенимора?

За исключением одного эпизода, вы будете управлять только Фенимором. Но в следующих частях у вас будет возможность полноценно поиграть и другими персонажами.

- Сколько персонажей и локаций нам стоит ждать?

Около 30 персонажей и 7 основных локаций: город, две фермы, школа, мост, ярмарка и особняк.

- Сюжет игры линеен или игроки могут закончить игру различными способами?

Он нелинеен, некоторые действия можно выполнять в любом порядке. Например, не имеет значения, ограбите ли вы сначала банк или взорвете мост.

- Кажется, последний раз адвенчура в стиле вестерн была выпущена примерно 10 лет назад. Это была игра Freddy Pharkas Эла Лоу (Al Lowe), просто искрометная игра. Приятно, наконец,



увидеть сюжет, еще не заезженный до дыр. Расскажите нам, почему вы остановили свой выбор на вестерне?

Просто мы любим вестерны, и, как вы уже знаете, в 1996 мы уже выпустили при участии Warner Interactive очень смешную адвенчуру, которая также была о Дальнем Западе, главным героем которой был все тот же Фенимор Филлмор. К сожалению, игра не была издана в Штатах из-за нескольких пьяных, но очень смешных, сцен с индейцами.

- Почему вы решили использовать в The Westerner полное 3D?

Как пел Дилан, времена меняются. Плюс к этому, в 3D мы можем сделать более кинематографичную игру. Наш движок нового поколения, "PICTuRE" – графический и физический движок, который может справиться с миллионами полигонов, создавая в реальном времени сцены, не уступающие настоящему кино. Также он может работать с мимикой персонажей, наделяя их эмоциями. Кроме того, движок может работать со светом и тенями, увеличивая художественную ценность картинки и разрушая последние преграды в создании атмосферы. В плане физики, движок справляется с любыми объектами, и это делает сцену частью настоящего мира.

- С момента опубликования первых скриншотов игроки и журналисты не устают говорить о сильном влиянии Toy Story на стиль игры. Действительно ли Toy Story повлияла на вас при создании The Westerner или это просто случайная схожесть?

Наша компания всегда выпускала игры в мультяшном стиле, и при работе в 3D несложно попасть под влияние Pixar и Toy Story, но вся похожесть главных персонажей случайна. Когда еще не было Toy Story, люди говорили о влиянии Lucky Luke на нас, но тоже зря. Реальное сходство есть с Джоном Уэйном (John Wayne) из "Дилижанса" (Stagecoach), взгляните на его одежду и вы сами это увидите (правда, в черно-белом варианте). Возвращаясь к разговорам



о Pixar, мы в реальном времени делаем то, что Pixar производит после многих часов рендеринга.

- Каково будет максимальное разрешение в игре?

В каждом персонаже более 40 000 полигонов. Так что очень высокое.

- Поклонники жанра долго ждали трехмерной адвенчуры с интерфейсом, который бы действительно работал. Думаете, The Westerner даст им то, что они искали? Почему вы так считаете?

Полагаю, мы придумали очень удобный и интуитивный интерфейс. Просто наведите и кликните. Легкость игры – вот основная идея. У вас есть инвентарь, но нет панели команд. Вам просто нужно навести указатель на интересующее место и кликнуть. Фенимор будет отпускать свои замечания по поводу различных предметов, как в классических адвенчурах, но если его кто-нибудь услышит, то выдаст в ответ забавный комментарий вроде "Да, это бутылка, но не с виски, мой мальчик, а с джином".

Когда Фенимор будет приходить по многу раз в одно и то же место, рассматривать все подряд, подбирать странные предметы и разговаривать сам с собой, он станет предметом внимания. Местные жители будут говорить, мол, странный какой-то парень, сумасшедший, слишком любопытный. Диалоги с персонажами будут очень забавными, но не бесполезными, несложными, но прозрачными, призванными помочь вам в игре. Камера будет следовать за Фенимором и по необходимости будет вести себя как в настоящем кино: крупный план, общий план, наезды, панорамирование и т.д.

- Какого типа задания будут в игре?

Некоторые не очень трудные: мы уже говорили про ограбление банка, взрыв моста, сюда же относится организация побега из тюрьмы. Но будут и сложные, вроде задания вырастить морковку, выдернуть зуб, починить колеса или просто зажечь камин.

- Если бы вы выбрали между сложным, средним и простым, какой уровень сложности вы бы дали The Westerner?

На самом деле, сложность в том, чтобы сохранить баланс. Разговаривая с персонажами или просто наблюдая за происходящим вокруг, вы всегда будете знать, что надо сделать. Вам останется только решить, как. Это будет полезно для молодых игроков и при этом очень интересно для игроков со стажем.

- Будут ли в игре экшн-вставки?

Да, сэр. Парочка, сэр.

- Сколько в среднем займет прохождение The Westerner?

Столько же, сколько у нас заняло это интервью или, может, чуть больше. Как насчет 30 часов?

- Что за музыка будет в игре, какова длительность саундтрека?

В ключевых сценах будут свои музыкальные темы, а позже появится и несколько фоновых мелодий, которые будут звучать, пока вы играете.

- По сравнению с авантюрами прошлого, в современных играх озвучка весьма убогая. Примите ли вы меры, чтобы избежать этого?

На данный момент (февраль 2004) имеется озвучка The Westerner на 4 языках (испанский, французский, португальский и немецкий), и выполнена она очень-очень хорошо, не без помощи профессиональных актеров. В любом случае, в английской версии мы уделим озвучке особое внимание, чтобы она оказалась, по крайней мере, не хуже, чем в остальных версиях.

- Вы знаете, когда The Westerner выйдет на английском? Вы уже нашли издателя в Европе и Северной Америке, и если да, то каковы даты релиза?

Ну, игра обязательно выйдет на английском. Мы очень-очень близки к заключению контракта с од-



ним весьма известным американским издателем. The Westerner появится во всех англоязычных странах как только, так сразу, возможно, уже в мае.

- Игра уже вышла на испанском. Как она в плане продаж и отзывов? Что игрокам больше всего понравилось в игре, что они ругают?

Весьма успешна по всем параметрам, сэр. Игра получила 8-9 баллов по десятибалльной шкале. Продажи тоже идут неплохо: The Westerner оказалась на 3 месте в десятке самых продаваемых игр для PC.

- Сколько копий надо продать во всем мире, чтобы вы решили, что все прошло успешно?

Примерно полмиллиона на рынке PC, и мы подумываем о создании версий для других платформ.

- Будет ли The Westerner 2?

Конечно. Работа над ней уже ведется.

- Сколько времени заняло создание The Westerner и сколько это стоило?

Примерно полтора года, а стоимость не так далека от миллиона баксов.

Revivronic / Обо всем

- Расскажите нам о Revivronic. Где и когда она была основана?

Мадрид, Испания, 1994 год.

- Создавали ли вы другие продукты кроме Westerner?

- 3 Skulls of the Toltecs, авантюра, 1996 (вышла на английском во многих странах, таких как Великобритания, Австралия, Канада, но не в Штатах);
- Toyland Racing, гонки, 1998 (издана во многих странах, в том числе в США)
- Grouch, платформерная бродилка с драками на мечах, 2000 (издана в США как RockoQuest)
- Tooncar Racing, гонки, 2002 (издана в США как Tooncar: The Great Race)





- Какие планы у Revivronic? Будете ли вы продолжать заниматься разработкой адвенчур?

Мы планируем покорить весь мир. А пока какое-то время будем делать адвенчуры и другие игры.

- У вас уже есть другие адвенчуры в работе?

Ага.

- Что вы думаете о текущем положении адвенчурного жанра?

Мы считаем, что в настоящее время его положение не такое уж плохое. Настанет время, когда весь мир будет заполнен нашими адвенчурами.

- Как вы считаете, адвенчуры могут стать более популярными, чем сейчас? Каков, по вашему мнению, ключ к этому?

Это секрет.

- Управление с клавиатуры против управления мышью. Какой интерфейс, на ваш взгляд, больше подходит адвенчурам?

Управление мышью, ведь мы выпустили суперскую адвенчуру с использованием этого интерфейса.

- В чем, на ваш взгляд, была ошибка предыдущих разработчиков, пытавшихся использовать 3D?

Мы не хотим говорить плохо о наших соратниках, разработчиках адвенчур. Они все замечательные люди, ну прямо как мы.



- Адвенчуры в последнее время стали короче и проще, чем несколько лет назад. Не знаете ли вы, в чем кроется причина таких перемен?

Быть может, потому, что люди в то время были умнее? Мы точно не знаем.

- С тех пор, как Sierra и LucasArts завязали с адвенчурным жанром, мы уже не столь часто, как раньше, видим новые юмористические адвенчуры. Как вы считаете, в будущем ситуация изменится, и для подобных игр найдется место на рынке?

По крайней мере, мы на это надеемся. Чувство юмора, как известно, последнюю пару лет было в глубокой спячке.

- Похоже, большинство молодых разработчиков адвенчур – выходцы из Европы. Почему, на ваш взгляд, это происходит? Европейская культура более благосклонна к адвенчурам, чем американская?

Наверное, потому что Америка сейчас во многих отношениях в специфическом положении. Нет времени заниматься таким типом игр, проще делать другие. В любом случае, Европа всегда любила и будет любить великие американские адвенчуры, и персонажи вроде Ларри и Гайбраша всегда будут в наших сердцах.

- Хотите что-нибудь добавить?

Мы заранее хотим поблагодарить всех за покупку нашей игры, и помните, что пиратство – вне закона. Или, по крайней мере, вне закона на Дальнем Западе. Если вы будете делать пиратские копии, то вас линчуют и повесят. Или подстрелят. Или, по крайней мере, вываляют в смоле и перьях. А индейцы снимут с вас скальп или посадят вас на гнездо диких пчел. И вы проиграете все свои деньги в покер. Ведь вы знаете, что Запад – очень опасное, но веселое местечко.

(перевод Student)

Интервью с Pendulo

Runaway прошла через миллионы препятствий, прежде чем достигла полок игровых магазинов во всем мире. Когда она все-таки была опубликована, то мгновенно стала хитом. Особенно в Европе, где продано уже более 400 000 копий (см. http://www.mcvonline.de/?article_id=268141), что сделало ее одной из наиболее удачных приключенческих игр нашего времени наряду с The Longest Journey и Syberia (источник – <http://www.adventure-treff.de>).

Было ясно, что рано или поздно должно было появиться продолжение этой рисованной point and click приключенческой игры. Мы пригласили Рафаэля Латегю (Rafael Latiegui), одного из создателей Runaway, в нашу Гостиную, чтобы поболтать об этой удачной “дорожной” приключенческой игре. Мы так же попытались выудить у него какую-нибудь информацию о Runaway 2 и, памятуя о том, что она еще находится на ранней стадии разработки, не ожидали получить от него такого количества существенных деталей!

О себе

- Расскажите немного о себе.

Мы, трое партнеров, основавших компанию Pendulo, родились в Мадриде 34 года назад. Рамон Эрнаэс (Ramon Hernaez) и я встретились в университете, где изучали информатику, а Фелипэ Гомес Пиния (Felipe Gomez Pinilla), физик, был школьным другом Рамона. Можно сказать, что мы хорошие друзья и хорошие партнеры. Еще подростком, я все время мечтал, что буду работать в мире видеоигр, но никогда не предполагал, что это произойдет на самом деле.

- Какие ваши любимые приключенческие игры из “золотых времен” Sierra и LucasArts?

У меня остались великолепные воспоминания об этих приключенческих играх, мне даже кажется, что я играл почти во все игры, которые тогда выпускала Sierra, особенно наслаждался сериалом Space Quest, первыми частями Quest for Glory и обеими Laura Bow. Что касается LucasArts, они создали настоящие шедевры, включая The Secret of Monkey Island и Day of the Tentacle.

- Сейчас играете в приключенческие игры? Была ли среди них такая, которой вы целиком остались довольны?

Я уже не так часто играю в игры, главным образом, потому, что у меня не слишком много свободного времени. Но все же я получаю удовольствие, изредка садясь поиграть в последние приключенческие игры, конечно, насколько я могу себе это позволить.

Runaway 1

- Когда вы начали работу над Runaway 1?

Летом 98-го. Тогда мы и начали создавать первые эскизы того, что впоследствии стало Runaway.

- Каковы были изначальные цели вашей команды? Чего вы планировали достичь этой игрой?

Предполагалось, что Runaway будет приключенческой игрой в классическом духе, но, в то же время, более продвинутой, более современно выглядящей. При этом она должна была здорово отличаться от всего, что было на рынке видеоигр к тому времени, когда все начали использовать 3D, как будто бы не было никаких других технологий.

Плюс к этому мы хотели ввести элементы, ориентированные на более старшую аудиторию, и попытаться рассказать историю эволюции сознания Брайана (Brian). В начале он весьма консервативный тип, распланировавший, что и как в точности будет в его жизни, но в конце он становится более свободной и спонтанной личностью.

- Вы считаете, что достигли намеченной цели?

Да, хотя в любом деле можно найти недоработки, что-то, что получилось не совсем так, как вы задумывали. Однако если вы примете во внимание те трудности, через которые мы прошли во время работы над игрой, то можно смело сказать – мы достигли того, чего хотели.

- Хорошо известен тот факт, что вам было тяжело найти издателя для Runaway. В чем была



трудность? Почему издатели поначалу не хотели брать Runaway? Сказалось ли то, что в игре были использованы элементы, рассчитанные на взрослую аудиторию (например, трансвеститы, использование легких наркотиков)?

Главными, несомненно, были экономические неприятности, через которые прошла Dinamic – компания-дистрибьютер, владевшая правами на Runaway. Эти трудности, напрямую влиявшие на разработку и маркетинг игры, привели Dinamic к банкротству спустя всего лишь два месяца после того, как Runaway появилась на прилавках магазинов, и это практически уничтожило продукт, застопорив его продажи не только в Испании, но и по всему миру. После долгого и тяжелого года переговоров, Pendulo вернула себе права на игру и начала продавать лицензии на издание в разные страны.

Правда и то, что некоторые издатели не хотели брать рискованный продукт и придирались к таким деталям, как наличие Мирового Торгового Центра на фоновых картинках (игра-то была сделана еще до 11 сентября), или на то, что некоторые персонажи были трансвеститами. Самое смешное, им было наплевать на то, что среди персонажей игры встречались наемные убийцы.

- К счастью, вы, в конце концов, сумели найти издателей в большинстве стран мира, и я убежден, что многие из них не пожалели о своем решении. Сколько копий Runaway к настоящему моменту продано по всему миру?

Даже несмотря на то, что в одних странах игра до сих пор хорошо продается, а в других она продается всего лишь полгода, на настоящий момент продано почти 400 000 копий для PC, и это немало.

- Как вы думаете, почему Runaway так удачно продается? Что, на ваш взгляд, сделало эту игру столь привлекательной для покупателей?

Я верю, что основной ключ к успеху Runaway в том, что это игра, которой вы наслаждаетесь от начала и до конца, и поэтому добрая слава, передаваемая из уст в уста, сыграла немаловажную роль. Хорошая маркетинговая кампания также способствовала успеху Runaway, но ведь хорошо известно, что неважно, насколько сильна такая кампания – продажи могут сильно упасть в первый же месяц, если продукт не будет соответствовать ожиданиям.

- В каких регионах игра наиболее успешна?

В Германии и Франции игра, бесспорно, имела громадный успех. Во Франции она фактически была



выбрана игрой года для PC, что чрезвычайно важно для нас, поскольку игра имела, наверное, в 8-10 раз меньший бюджет, чем игры, с которыми она соревновалась. Не менее успешна она была и в других европейских странах, например, в Испании, где только за один уикенд было продано 10 000 копий, что явилось результатом рекламной кампании в газетах. Даже в таких странах, как Соединенные Штаты, где адвенчуры – до сих пор предмет раздумий и сомнений для издателей, она, в целом, была принята неплохо.

- В последнее время появилась тенденция создавать игры в полном 3D. Вы же решили использовать рисованные фоны, и результат оказался превосходным. Почему вы не отважились на полное 3D?

Потому что, когда мы замысливаем и планируем наши игры, мы всегда пытаемся встать на место игроков и представить, что бы нам хотелось увидеть в игре, которую мы собираемся купить. И нам показалось, что игрокам по душе бы пришлась 2D графика.

- Скажем честно, графика в игре была более высокого качества, чем у видеовставок, которые казались расплывчатыми. В чем причина?

В Runaway очень много видео, более 60 минут, и если мы хотели выпустить игру на трех дисках, чего требовал издатель, то не могли использовать такое же качество графики в видеороликах, как и в игре. К счастью, во Франции вскоре выйдет DVD-версия с видео такого же качества, как и графика в игре.

- Музыкальная тема Runaway исполнена группой Liquor. Не могли бы вы рассказать поподробнее о группе и о том, как вы вышли на них?

Группа работала с Дэвидом (David), ответственным за саундтрек, и когда мы начали прослушивать демозаписи разных групп, нам очень понравился голос Веры (Vera). Даже несмотря на то, что она тогда жила в Нью-Йорке, мы решили подождать, пока она приедет и запишет композицию, ставшую впоследствии главной музыкальной темой игры.

- Игра была хорошо принята и прессой, и публикой, но получила и долю критики. Больше всего досталось непомерному пиксель-хантингу. Вы согласны с этим? Что вы думаете по этому поводу? Пиксель-хантинг задумывался изначально, чтобы сделать игру труднее?

Мы не собирались использовать пиксель-хантинг в качестве головоломки за исключением двух сцен. Одна из них – маленькая больничная кладовка, а другая – пещера, где нужно найти гвоздь. Обе сцены были небольшими, и нам показалось уместным использовать головоломку такого вида. Что касается остального, не думаю, что в нашей игре было больше пиксель-хантинга, чем в других современных графических адвенчурах, но в любом случае мы взяли на заметку, что некоторым людям пиксель-хантинг не очень нравится. Лично мне кажется, что когда вы попадаете в новую локацию, и объекты, с которыми можно взаимодействовать, не бросаются сразу же в глаза – это, скорее, говорит о качественно выполненной графике, а не о дефекте игры.

- Великобритания является одним из самых больших игровых рынков в Европе, но Runaway там еще не издан. Есть какие-нибудь новости на этом фронте? Получат ли англичане возможность увидеть игру в ближайшем будущем?

Точка зрения компании-издателя относительно продаж Runaway в Соединенном Королевстве расходится с вашей, и это все еще не дает игре возможность попасть на местный рынок.

- В конце Runaway 1 Суши (Sushi) дала Брайану электронный адрес. Это реальный адрес?

Да, адрес реальный. Суши действительно существует в нашем с вами киберпространстве и готова написать вам. Нам показалось, что никто из создателей игр еще не использовал этот ход, а он оказался весьма удачным. Суши стала настоящим психологом. Она ежедневно получает электронные письма со всего мира. Как-то она даже получила письмо от американского солдата, находящегося в Ираке.



Runaway 2

- Одним из достоинств Runaway 1 было большое количество необычных персонажей. В Runaway 2 эта традиция будет продолжена? Встретим ли мы персонажей, знакомых по Runaway 1?

В Runaway 2 будет несколько новых персонажей, но они будут в духе первой части. Некоторые будут друзьями, другие – врагами. Но я убежден, что игроки их полюбят. Среди этой пестрой группы вы, возможно, узнаете кое-каких знакомых персон, но пока я не хочу говорить, кого именно.

- Это будет point and click адвенчура?

Да. Я уверен, что Runaway ассоциируется именно с этим интерфейсом, и мы не хотим разочаровывать наших поклонников.

- На этот раз вы будете бороться с пиксель-хантингом, или игрокам все еще придется тщательно просматривать экраны в поисках объектов?

Мы постараемся не разочаровывать игроков, но я не обещаю, что гвоздь, который предстоит найти, будет поблескивать каждые пять секунд. Как я говорил, возможно, пиксель-хантинг не всем нравится, но было бы ошибкой впадать в другую крайность.

- Думаете, теперь найти издателя будет легче?

Я абсолютно убежден в этом. В конце концов, с тех пор, когда мы пытались продать никому неизвестную еще тогда Runaway, ситуация изменилась.

Адвенчуры / Обо всем

- Что вы думаете о текущем состоянии жанра?

Мне кажется, что высокий уровень игр является важным знаком улучшения состояния жанра за последние годы, и жизненно необходимо, чтобы проникновение адвенчур на консоли происходило аккуратно. Если адвенчуры не попадут на рынок программ для консолей, сам жанр будет становиться все более и более маргинальным.

- Как вы думаете, адвенчуры станут более популярными, и в чем ключ к этому?

Я надеюсь на это, но убежден, что адвенчуры станут более разносторонними, а сама концепция расширится настолько, чтобы охватить как можно большее число людей. Очевидно, что некоторые игроки предпочитают более литературные игры, такие, где они больше могут быть вовлечены в сюжет и в которых они могут до изнеможения искать решения головоломок. Но других привлекают более зрелищ-



ные и менее интерактивные продукты. Совсем как с фильмами: некоторые предпочитают “Ангел-истребитель” Луиса Бунюэля (“El Angel Exterminador” by Luis Buñuel), в то время как другие предпочитают “Фредди против Джейсона” Ронни Ю (“Freddy vs. Jason” by Ronny Yu), и оба выбора надо уважать.

- 3D против 2D. Что, на ваш взгляд, лучше?

Оба подхода одинаково хороши. Мне кажется, каждый из них имеет свое очарование, свои достоинства и недостатки. Лично я предпочитаю фоновые рисунки в 2D, но в зависимости от сюжета и картинки, которую вы пытаетесь создать в игре, 3D может оказаться более верным выбором.

- Direct control против point and click. Какой интерфейс больше подходит адвенчурам?

Point and click.

- Современные адвенчуры стали короче и легче чем те, что были выпущены несколько лет назад. Догадываетесь ли вы о причине этого?

Ожидания от игр чрезвычайно возросли за последние годы, а стоимость производства длинных адвенчур, в которых бы графика и анимация были бы на столь же высоком современном уровне, невероятно высока, и это отпугивает продюсеров. В то же самое время, я уверен, что большинство игроков сейчас имеет доступ к солюшенам и форумам в Интернете, и поэтому современные игры кажутся им более легкими и короткими.

- Когда и как была основана Pendulo Studios?

Pendolo была основана десять лет назад в Мадриде. Мы тогда создали свою первую любительскую игру. Можно сказать, мы сами всему научились.

- Каково будущее Pendulo Studios? Планируете создание других адвенчур после Runaway 2?

Мы планируем превратиться в Розовое Щупальце и завоевать весь мир!!! Шучу, конечно... Кто знает, что таит в себе будущее? Конечно, нам бы хотелось продолжать создавать адвенчуры.

- С тех пор, как LucasArts завязала с производством рисованных адвенчур и стала использовать 3D, практически никто не делал такие игры. Как вы думаете, Pendulo займет пустующую нишу, которую покинула LucasArts?

Это почти комплимент. В любом случае, хорошо, когда есть компании, преданные производству адвенчур. Разнообразие – это лучше всего, потому что тогда пользователи могут выбрать именно то, что им больше нравится.

- Похоже, большинство молодых разработчиков адвенчур – выходцы из Европы. Почему это происходит? Европейская культура более благосклонна к адвенчурам, чем Американская?

Вполне очевидно, что у европейцев и американцев разные вкусы. И они также имеют мыло общего со вкусами азиатов. Почему? Я полагаю, тут тысячи причин, но очевидно то, что у нас разные общества, и мы не должны думать об этом как о чем-то плохом. Мы должны воспринимать это, как возможность духовного обогащения. В любом случае, сложилась именно такая ситуация, что в Европе адвенчуры продаются лучше, чем в США, хотя интересно, что явилось тому причиной: вкусы игроков или политика компаний-издателей.

- Можете ли вы с позиции компании, преодолевшей многие трудности на пути к изданию игры практически во всем мире, посоветовать что-либо новичкам в индустрии адвенчурных игр?

Могу посоветовать не терять надежду, потому что это нелегкий мир, он более трудный, чем кажется на первый взгляд. И в тоже время, заниматься тем, что вам нравится – это так здорово!

- Что-нибудь хотите добавить?

Я хотел бы поблагодарить всех, кто играл в Runaway, и, конечно, поблагодарить вас за то, что пригласили нас на интервью, и за те усилия, что вы вкладываете в The Inventory для всех игроков в адвенчуры.

(перевод Alexey Balakin)



Один из самых страшных серийных убийц опять взялся за работу.

Jack the Ripper New York 1901

Удастся ли вам прекратить его зверства?

Jack the Ripper – не первая и, вероятно, не последняя адвенчура, посвященная самому известному серийному убийце, ходившему по улочкам Лондона. Однако на сей раз Джек решил, что настало время перемен: он переехал в Нью-Йорк, чтобы начать не такую уж и новую жизнь. Вредные привычки неискоренимы, не так ли? Эта адвенчура с видом от первого лица переносит нас более чем на сто лет назад на улицы Нью-Йорка, где нам предстоит положить конец преступлениям кровожадного демона.

Сюжет: Вы – Джеймс Палмер (James Palmer), репортер New York Today. Полиция находит все новые и новые трупы женщин сомнительной репутации, некоторые органы у трупов вырезаны. Жители Нью-Йорка боятся, что все эти убийства совершил ужасный Джек Потрошитель.

Подобные события – золотая жила для прессы, и никто не знает этого лучше, чем редактор газеты, в которой работает Джеймс. Так как в Daily Illustrated, крупнейшем конкуренте New York Today, уже напечатана пара эксклюзивных статей об этих убийствах, перед Палмером стоит нелегкая задача по расследованию этих преступлений.

Видно, что на этот раз Galilea уделила гораздо больше внимания сюжету, чем в своих предыдущих работах – сериале Cameron Files. В общем и целом, сюжет игры неплох и поддерживает к себе интерес, к тому же во время расследования дела вас ждет несколько неожиданных поворотов. Однако с развертыванием истории у Jack The Ripper не все так хорошо, как хотелось бы. Очевидны определен-

ные промахи. Некоторые персонажи проработаны плохо, и хуже всего то, что таков и главный герой, Джеймс Палмер. А ведь личность главного героя в подобных играх жизненно важна.

К счастью, это не относится ко второстепенным персонажам, которых на удивление много. Честно говоря, непривычно видеть такое их количество в адвенчуре с видом от первого лица. И большинство из них великолепно вписано в сюжет! Проститутки, вышибалы, полисмены и бродяги будут частенько встречаться на вашем пути, чтобы облегчить или усложнить вашу жизнь. Их поведение и внешний вид соответствуют эпохе, в которой они живут.

Второй минус сюжета в том, что многие события освещены весьма кратко, и иногда вы будете пропускать большие куски повествования. Зачастую при наступлении какого-либо события вам покажут



Знакомьтесь, э... ключевой персонаж



Они такие крутые парни

очень короткую видеовставку, от 2 до 6 секунд длинной. Несколько странных кадров, описывающих событие, которое, в принципе, требует длинного видеофрагмента или серьезных игровых действий. После чего вам останется только гадать, что же все-таки произошло на самом деле... Есть в Jack The Ripper и другие несообразности, но в целом они не могут испортить общее настроение, передаваемое игрой. Финал кажется несколько скомканным. Эта игра заслуживает более длинной концовки. И хотя должен сказать, что в целом концовка мне понравилась, я был немного разочарован самой манерой ее подачи и чрезмерной краткостью.

С другой стороны, сама игра достаточно продолжительна. На ее прохождение мне потребовалось около 15 часов. Конечно, некоторые видеовставки и игровые события только выиграли бы, будь они более детализированы, но по сегодняшним стандартам Galilea и так сделала игру достаточно насыщенной.

Графика: Игра с видом от первого лица. На этот раз Galilea использовала новую технологию – трех-



Любому репортеру нужен источник информации



Абигейл репетирует

мерные персонажи в реальном времени на заранее отрендеренных фонах. Результат получился достаточно интересным, и хотя модели можно было оживить большим количеством жестов, они все равно смотрятся реалистичнее, чем в Cameron Files. Можно смело сказать, что Galilea сделала шаг вперед в том, что касается персонажей. К сожалению, того же нельзя сказать о системе перемещений. Игра использует ту же самую устаревшую технику “телепортации из одной точки в другую”, что и большинство адвенчур с видом от первого лица. Играя, трудно отделаться от мысли, как было бы здорово, если можно было бы исследовать пабы, места преступлений и офисные помещения в полноценном 3D. Это усилило бы впечатление от игры и сделало бы ее более захватывающей.

В прошлом номере (The Inventory 11) мы опубликовали интервью с Филиппом Годе (Philippe Gaude), продюсером Jack The Ripper. Когда мы задали ему вопрос о графическом движке, Филипп ответил, что такой подход обусловлен низкими системными требованиями игры, что позволяет охватить более широкую аудиторию. Но мне кажется, что, выпуская игру, уступающую в техническом плане играм других жанров, и получая из-за этого более низкие оценки, они теряют какую-то часть покупателей... Есть над чем подумать, не так ли?

Звук: Начнем с музыки. Скажу одним словом: феноменально. Это такой саундтрек, который заставит пожалеть, что у вас всего лишь одна пара ушей! Певица Джазия Сатур (Djazia Satour), работавшая с Galilea над Cameron Files: Pharaoh's Curse, вновь блестяще справилась со своей задачей. Ее баллады “Three Ravens” и “Come with me”, скорее всего, войдут в историю адвенчур как лучшие песни, записанные для игр. Они с легкостью могли бы звучать в

высокобюджетных голливудских фильмах. Превосходный голос певицы скрашивает ночи блуждания по Лоусайд в поисках разгадки преступлений.

Остальные треки также хорошо подходят к каждой сцене и создают атмосферу, от которой бегут мурашки по коже. Озвучка выполнена хорошо, что явилось для меня приятным сюрпризом, особенно учитывая то, сколько примеров ужасной актерской игры мы видели в недавних адвенчурах. Звуковые эффекты вполне уместны и весьма реалистичны, но некоторые из них начинают через какое-то время надоедать. Новое и довольно интуитивное нововведение в Jack The Ripper – использование звука при решении головоломок. Пожалуй, тут я остановлюсь, а то расскажу слишком много.

Геймплей: Galilea заслужила похвалу за создание одной из немногих адвенчур, в которых, во-первых, нет “пятнашек”, а во-вторых, нет головоломки с ключом и газетой под дверью. Дело, конечно, не только в этом – все задачи в игре тесно переплетены с сюжетом. Вам не встретится какой-нибудь нелогичный механизм или невразумительное приспособление, с которым вы должны будете справиться, чтобы войти в дверь. Поэтому, в определенной степени, разработчики Jack The Ripper создали адвенчуру, которая избегает избитых штампов. Но, увы, им не удалось другие составляющие.

Прежде всего, диалоговый интерфейс абсолютно не подходит для игры, в которой столько разговоров. Вам предоставляется на выбор две темы: “миссия” и “общество”. Иногда к ним добавляется третья. Чаще всего слово “общество” не имеет ничего общего с теми вопросами, которые задает Палмер. Иногда непонятно, что же должен сделать игрок, чтобы продвинуться по сюжету дальше. Обычно это действие не так уж сложно, но вы просто не



Одна из девушек в “Голубом Бархате”

знаете, что это – и приходится вновь и вновь ходить по локациям, спрашивая себя, что же я должен сделать? Игра выиграла бы от большей интерактивности, ведь на каждом экране можно совершить не так уж много действий.

Общая информация: В нашей версии игры было полно ошибок, но потом выяснилось, что она не финальная, так что пока мы про них ничего говорить не будем. Если те баги, которые видели мы, не будут устранены, то это будет большой минус игре. Оформление коробки Jack the Ripper простое, но, в то же время, весьма привлекательное и элегантное.

В нескольких словах... Весьма приятная адвенчура, которой все же не хватает нескольких штрихов и финальных деталей. С одной стороны, в ней есть инновационные элементы (логичные задачи, связанные с сюжетом; модели, обсчитываемые в реальном времени). С другой – разработчикам давно пора понять, что настало время перейти к навигационной системе со свободным передвижением, а существующую оставить далеко в прошлом.

- **Dimitris Manos**
(перевод Blind Archer)

Jack The Ripper

Информация об игре

Разработчик: Galilea

Управление: point'n'click

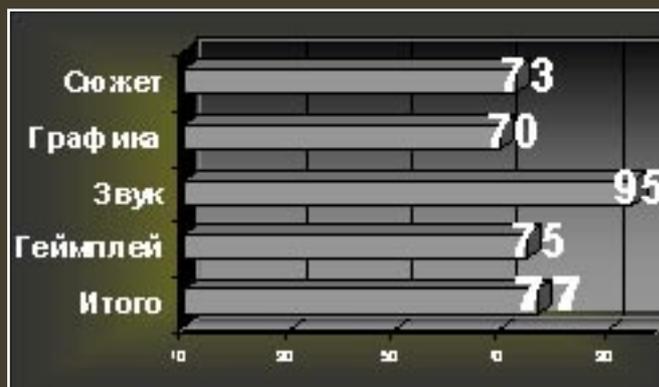
Вид: от 1-го лица

Сложность: низкая

Сайт: http://www.adventurecompanygames.com/jack_the_ripper/index.html

Системные требования:

Win95/98/ME/2000/XP, Pentium III 500Mhz, 64Mb RAM, 16Mb DirectX - совместимая видеокарта, DirectX 7 - совместимая звуковая карта



NICK DELIOS

CONSPIRACIES



“Conspiracies” – это плохая игра. Очень плохая. До неприличия плохая игра. Каждая её составляющая – от ужасных актеров и дешевого 3Д до невразумительного сюжета и дурацких задач – делает “Conspiracies” отвратительной игрой. Причем, такой, какую не дашь поиграть и врагу. А я ведь отдал за нее 30\$, искренне надеясь на то, что сыграю, получу удовольствие и напишу крайне позитивный отзыв. О, жестокая судьба, как ты меня обманула...

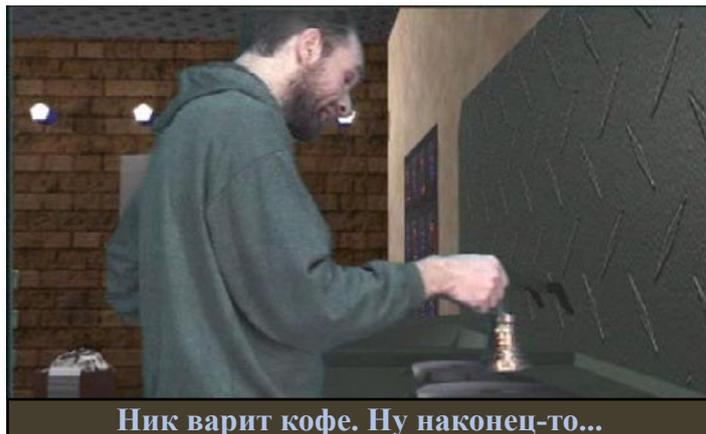
На самом деле, все вышесказанное ставит меня в довольно сложную ситуацию: с одной стороны, я мог бы с удовольствием пройтись по игре асфальтовым катком, но, согласитесь, это было бы не очень конструктивно. На самом деле, мое основное разочарование вызвано тем, что игра вполне МОГЛА получиться очень хорошей. Рецепт Текса Мёрфи (трехмерный мир с видеороликами в ключевых местах) уже неоднократно доказывал свою жизнеспособность – надо просто уметь его правильно приготовить. “Conspiracies” же, увы, не только образец того, как не надо делать игру в стиле Текса Мёрфи, но и того, как не надо делать приключенческие игры вообще.

Сюжет: Главный герой – Ник Делиос (Nick Delios), бывший медицинский работник, недавно переквалифицировавшийся в частного детектива, просаживает последние деньги в казино, и его... ну, скажем так, довольно настойчиво приглашает к себе некий Димитрис Аргиру (Dimitris Argiriou) – тот самый человек, уволивший героя из исследовательской

команды, в который он работал, и расстроивший свадьбу Ника со своей сестрой Анитой (Anita).

Так вот, этот человек предлагает вам единым махом разделаться со всеми долгами (которых немало) – для этого Нику нужно всего лишь согласиться оказать ему в будущем скромную услугу. Одновременно с этим, ваш старый друг и местный следователь, Танос Пекас (Thanos Pekas), предлагает вам расследовать убийство мелкого мошенника. Вы принимаете оба предложения, совершенно не подозревая о неизбежных интригах, обманах и *кхе* неожиданных поворотах сюжета, которые за этим последуют.

Все это происходит в первые десять минут игры, и после этого мы проводим следующие пятнадцать, пытаюсь приготовить себе чашку кофе, чтобы выйти из квартиры. Первая проблема с сюжетом заключается в том, что он меняется от неприлично



Ник варит кофе. Ну наконец-то...



Ребята, настраиваться надо! А то вы плоские

сложного до неприлично занудного. По отдельности каждой из этих двух вещей хватило бы, чтобы отбить желание играть, но когда они встречаются одновременно...

В попытке сделать сюжет интересным, авторы удачились в крайность: сложность нарастает по экспоненте и быстро перерастает в запутанность. Инопланетяне, наркотики, путешествия во времени, киборги-репликанты и еще дюжина других, казалось бы, совершенно случайно выбранных тем неожиданно появляются и так же неожиданно забываются. Нет, так рассказывать историю нельзя!

Геймплей: Интерфейс является, безусловно, лучшей частью игры, но это не комплимент. Управление сходно со многими шутерами – вид от первого лица, и мы, управляя движениями персонажа, можем двигаться, присесть, подпрыгнуть и так далее. Это удобно и дает довольно высокую степень свободы, хотя требует некоторого времени, чтобы освоиться.

К сожалению, это, пожалуй, единственное, что у разработчиков получилось хорошо. В остальном, игра – тихий ужас. Три смертных греха адвенчур – пиксель-хантинг, случайные смерти и ограниченный инвентарь – совершаются в эпических масштабах. В инвентарь кладется практически все, что размерами меньше человеческого тела, а понадобится нам от силы половина этого изобилия. Предметы, несущие какую-либо информацию (записки, бумажки с номерами телефонов и т.д.) непостижимым образом исчезают из инвентаря после однократного просмотра. Мелкие предметы (визитные карточки, обрывки бумаг) спрятаны в таких местах, искать в которых в принципе нельзя додуматься без подсказки. Неожиданная гибель тоже поджидает нас в самых неожиданных местах – спонтанно и без предупреждения. На самом деле каждый элемент игры настолько плох, что это вызывает подозрение – может это тоже заговор?



Танос, дружок Ника, усложняет сюжет

Назвать задачи просто плохими – это упустить возможность назвать их чудовищными, отталкивающими, гнусными, отвратительными и... и... (где мой словарь?) отстойными. Решение каждой задачи требует заглянуть в каждую незаметную дырочку каждой локации, найти там какой-нибудь маленький предмет и использовать его самым нелогичным образом в самом неочевидном месте. Чтобы не быть голословным, я приведу пример: в начале надо найти визитку слесаря, потом отпереть ею шкаф, взять оттуда кашу, скормить её говорящему растению (которое, правда, не разговаривает), в результате получить ломик, которым можно открыть люк. Нет, я это не выдумал. И, кстати, это не самое худшее: будут двери, запертые разнообразными головоломками (мы же любим пятнашки, правда?), будет утомительный подбор паролей, а на космической станции вас ждет проклятие любого квеста – лабиринт. Я могу со всей ответственностью сказать, что во всей игре нет ни одной нормальной задачи.

Графика: Графика в самой игре... ну... функциональна. Но не более. Я знаю, графика в адвенчурах никогда не была решающим фактором. Здесь она еле дотягивает до уровня “Under A Killing Moon”, вышедшей в 1994-ом. Плоские, “фанерные” люди и предметы населяют серенький трехмерный мир. Я не ждал от этой игры фотореализма, но не ждал и такого убожества... Слабенький движок, скучный дизайн комнат – в общем, “функциональная”.



Дурацкая у тебя борода, дяденька-злодей



Вот он, низкобюджетный мир будущего!

А вот видеоролики совсем никуда не годятся, в основном, благодаря злоупотреблению “синим экраном”. Это технология, позволяющая вживлять снятых на камеру актеров в трехмерные или рисованные фоны. Для этого актеров снимают на фоне большого синего экрана, а потом на стадии компьютерной обработки фон заменяется нужной картинкой. Я понимаю, что для некоторых сцен это было необходимо, на зачем же использовать эту технологию для съемки каждого ролика? И, кстати, даже это не вышло нормально: дело в том, что при съемках надо устанавливать свет таким образом, чтобы актеры не отбрасывали тени на синий задник, потому что убрать тень с синего фона довольно сложно. В результате все актеры в роликах окружены сине-серой дымкой, и это не прибавляет привлекательности и без того посредственной постановке.

Звук: Так как изначально игра делалась в Греции, все видеоролики изначально были на греческом. И дело даже не в том, что реплики актеров не совпадают с движением губ персонажей, а в том, что актеры абсолютно непрофессиональны и читают свой текст с такой скукой, да еще зачем-то пытаюсь изображать “греческий” акцент, что не только не нужно, но и звучит отвратительно. Особенно сложно разбирать в этом всем имена собственные: я минут



Готов поклясться, он надевает специальный костюм-для-путешествий-во-времени

пять думал, что Прокопий (Prokopiou) – это город, пока не встретился с ним.

С другой стороны, музыку я почти не заметил (учитывая общий фон, это, наверное, не так и плохо). В игре нет ни особо ярких композиций, но нет и особо плохих. Как и графику, музыку можно назвать “функциональной”. Она не портит игру, но и ничего не привносит. Про звуковые эффекты можно сказать то же самое – они есть. Но не более.

Заключение: Я искренне надеюсь, что разработчики адвенчур воспримут это не просто как разгромную рецензию на плохую игру, но как каталог ошибок, которые можно совершить при разработке. Прошу вас, не повторяйте ужасных ошибок “Anima Interactive”, учитесь на её опыте.

Для нашего обычного читателя скажу так: если по каким-либо странным причинам вы хотите узнать, насколько плохой может быть адвенчура – безусловно, купите себе “Conspiracies”. Остальным могу только порекомендовать найти “Tex Murphy: Overseer” и поиграть в него.

- Justin Peoples

(перевод Арсений Кузнецов)

Conspiracies

Информация об игре

Разработчик: Anima PPD Interactive

Управление: point'n'click

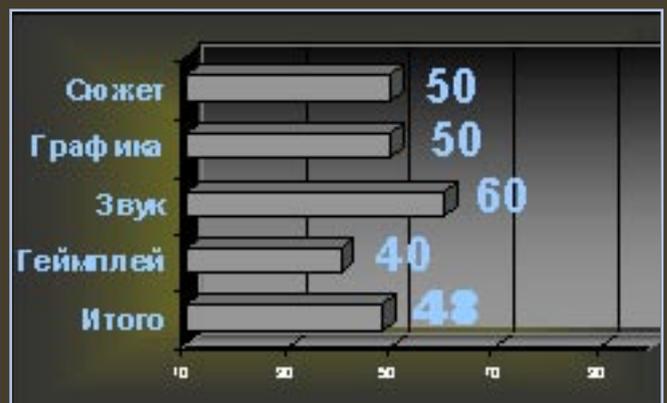
Вид: от 1-го лица

Сложность: высокая

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

Системные требования:

Win 98/ME/2000/XP, Pentium II 400Mhz, 1.5Gb на диске, CD-ROM, 16Mb DirectX - совместимая видеокарта, DirectX - совместимая звуковая карта



URU

AGES BEYOND MYST.

Перед вами вторая часть обзора URU. Первую можно найти в 10-ом номере The Inventory. В тот раз мы говорили о великолепии URU в техническом плане. Графика, которая впечатлит даже бывалого геймера, виды, от которых захватывает дух, отличные световые эффекты. Плюс к этому отличный звук – разработчики использовали всю мощь системы EAX, детища Creative Labs, обеспечивающей дополнительные звуковые эффекты в зависимости от окружения. Это позволило URU показать мир, какого вы никогда еще не видели.

То, что URU Live должна была быть запущена через некоторое время после выхода самой игры, привело нас к решению разделить обзор на две части и дать окончательную оценку после того, как мы попробуем обе версии: и одиночную, и сетевую. К сожалению, Суан вынесла одно из самых противоречивых решений, когда-либо сделанных игровой компанией, и закрыла сетевую версию игры еще до того, как она начала стабильно работать. Отсюда имеем: а) людей, которые, не зная этого, придут в магазины и увидят коробку URU с обещаниями уникальной сетевой версии; б) нам не остается ничего кроме как рассказать о геймплее одиночной версии, который настолько же плох, насколько хороши технические аспекты игры.



В эпохах URU часто встречаются колонны

Геймплей: Во-первых, бывалым игрокам Myst, скорее всего, понадобится некоторое время, чтобы привыкнуть к новому неудобному интерфейсу. Для управления персонажем можно использовать как мышь, так и клавиатуру. Но управление мышью больше похоже на direct control, чем на point and click. Вы поворачиваете персонажа, подводя курсор к краям экрана, затем щелкаете мышью, и ваш герой идет туда, куда в данный момент направлен его взгляд. Если вы наведете курсор на активную область, он изменит цвет, и после щелчка мышью ваш персонаж выполнит какое-нибудь действие с этой активной областью.

Начав играть, я по привычке использовал управление мышью, и оно неплохо справлялось со своими обязанностями в начале игры, пока я ходил по открытым пространствам. Но когда я попал в закрытое пространство, управлять персонажем мышью стало трудно и неудобно. Поэтому я перешел на управление с клавиатуры. Оно оказалось неидеальным, но было намного лучше навигации при помощи мыши. Самая большая проблема оказалась в том, что было просто падать с обрывов, а вот перепрыгнуть их – весьма сложно. Да, вы прочитали правильно, перепрыгнуть – чтобы попасть из одной локации в другую. Даже в экшн-играх часто стараются сделать так, чтобы игрок не смог случайно упасть с края обрыва. Какой смысл вводить экшн-элементы в адвенчуру и делать их сложнее, чем в самих экшн-играх – этого я так и не понял, а ведь некоторые из этих прыжков критичны для прохождения игры.

Чтобы сделать ситуацию еще ужаснее, разработчики решили, что обычное сохранение не подходит для их игры, и ввели возможность сохраняться только когда игрок... прикоснется к Ткани Путешествия (Journey Cloth). Возможно, у них были какие-либо серьезные причины для реализации такого подхода в сетевой версии, но может мне кто-нибудь объяснить, почему я не могу нормально сохраняться в одиночной игре? Было бы очень интересно узнать высокий смысл всего этого.



Надеюсь, вы не пьяны

Так вот, если вы не смогли перепрыгнуть – а это, поверьте мне, весьма вероятный исход – вас ждет не только довольно долгая загрузка предыдущего сохранения, но и необходимость повторного выполнения всех действий с самого начала Эпохи. Мило, не правда ли?

Интерактивность в игре сведена к минимуму. Вы не можете подбирать предметы, да и живых существ, с которыми можно было бы пообщаться, тут не так уж много (в сетевой версии все должно было быть совсем по-другому). По большей части вы будете просто бродить по великолепнейшим, следует признать это, пейзажам в поисках Ткани Путешествия или пытаться найти способ заставить работать очередной непонятный механизм. И слово “непонятный” частенько будет приходить вам в голову при игре в URU. Подсказок к решению головоломок вы практически не найдете.

URU мертва. До того, как Суан отказалась от сетевой версии, мне удалось пару раз подсоединиться к сетевому миру URU. Это само по себе оказалось головоломкой, потому что соединение устанавлива-



Фоны весьма детальные

лось после довольно большого числа попыток. После того, как мне это удалось, я оказался в мире, в котором куча народу шаталась туда-сюда, танцевала, играла в игры и болтала... но ничего больше. В сетевой версии не было никаких квестов. Впрочем, все равно было довольно интересно... пока это все работало.

В нескольких словах... Еще одна адвенчура попала в длинный список “могла бы стать великой игрой, но...” Потенциал был огромен: великолепная 3D графика, замечательный звук и идея мира, в котором искатели приключений со всех концов земного шара могли встречаться и общаться друг с другом... Но Суан не удалось создать удобный интерфейс, более того, они сделали самую ужасную систему сохранения за всю историю игр. Добавьте к этому провал с сетевой версией, и вот каков будет итог: URU – это путешествие по прекрасному и пленительному, но в то же время безжизненному и почти неинтерактивному миру.

- **Dimitris Manos**
(перевод Student)

Uru: Ages Beyond Myst

Информация об игре

Разработчик: Суан

Категория: direct control

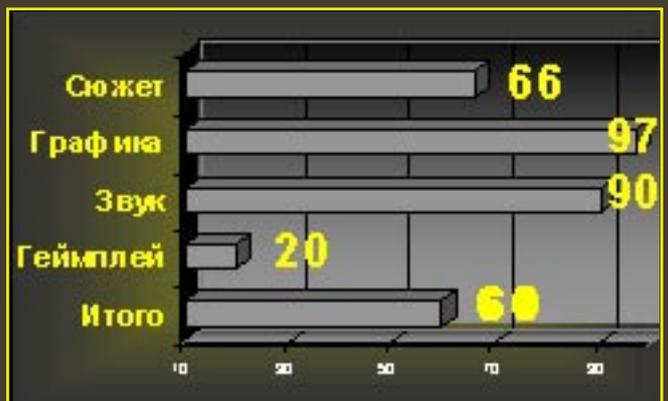
Вид: от 3-го или 1-го лица

Сложность: высокая

Сайт: <http://uru.ubi.com/us/>

Системные требования:

Win98/ME/2000/XP, Pentium III 800Mhz, 256Mb RAM, 2Gb на диске, 4x CD-ROM, DirectX 8.1 - совместимая видеокарта, DirectX - совместимая звуковая карта



Четыре рифа адвенчурного жанра

Во времена господства Вест-индийской компании, основным транспортом которой являлись парусные суда, был известен один пролив. Имени его я уже не помню, но знаю, что он был удобен и пользовался популярностью. Обратной стороной медали было то, что пролив имел четыре острых, словно зубочистки, рифа, которые испортили жизнь немалому числу кораблей. Сегодня адвенчурный жанр напоминает мне этот пролив. Предлагаю пройтись по его знаменитым рифам, увешанным, словно водорослями, мнениями и спорами.

Первый – квесты с видом от первого лица. Редко какой игрок в трезвом уме и здравой памяти осмелится заявить, что вид от первого лица в адвенчурных играх удобнее, чем классический вид от третьего лица. И всё же, как показывает практика, приём живёт и процветает (вспомним “CSI” и “Law&Order”). Несмотря на очевидность того, что восприятие игрового мира “из глаз” часто вызывает у игроков оскомину. Ведь, в конце концов, никто же не делает сейчас 3D-шутеры с видом от третьего лица!

Самая простая причина “живучести” вида от первого лица – это то, что игру такого рода сделать гораздо проще. Даже один человек или маленькая команда способна осилить довольно серьёзный проект такого плана, что, кстати, и доказал Николай Сорокин своим недавно изданным Акеллой квестом с видом от первого лица “Репортаж”. Почему этим видом увлекаются богатые конторы, и, самое главное, почему они зачастую его так криво реализуют, как это было в “Саламбо”, я не знаю.

И всё же, самым лучшим квестом уходящего столетия назван (по праву, я считаю) “The Last Express” Джордана Мехнера (Jordan Mechner), квест с видом от первого лица. В этой игре, действие которой от самого начала и до самого конца происходит в поезде, подобный вид оправдан и логичен, поэтому не так всё однозначно, как кажется на первый взгляд.

И всё же, видеть героя приятно. Почти всегда его трудно анимировать, что частенько отпугивает разработчиков, но, что самое любопытное, первые квесты, появившиеся на Flash’е – со старым добрым видом от третьего лица, и это не может не радовать.

Роль второго рифа в нашем повествовании играют пресловутые action-элементы. Это тогда, когда в адвенчуре в определённых местах прохождение зависит от того, можете ли вы с достаточной быстротой бегать, прыгать или стрелять, то есть на лицо геймплей противоположного жанра. Постараюсь объяснить, почему квестеры, по сути, дружно выступают против всякого рода action-вкраплений в квесты.

Потребитель глуп. Идея рынка – на самом деле, технология, как за один и тот же товар получить как можно больше денег. Наиболее простой путь к этому – массовость. Масс-медиа, масс-культура. Попса, короче. В музыке, в искусстве, в играх. Вот и вся идея: давай сделаем квест, рассчитанный на массового потребителя, и заработаем как можно больше денег. Согласитесь, что из этого ничего стоящего получиться не может. Даже случайно. Поэтому, считаю, что важен подход. То есть, мне кажется, что, в принципе, возможен шедевр уровня “Syberia” с action-элементами, от которого все ахнут, но, опять же, главное – сюжет, заставляющий блеснуть глаза, история, которую хочется узнавать, словно плыть на плоту по реке... Это на первом месте.

Третий риф разместился неподалеку от второго. Вопрос имплантации в квесты головоломок кажется не таким актуальным, как аркадных элементов, и всё же, он не менее важен. Все уже как-то привыкли, что всякого рода пятнашки, ребусы и прочего роду-племени головоломки рассыпаны щедрою рукою по квестам ни к селу, ни к городу, только для того, чтобы продлить геймплей. А ведь это убивает впечатление, получаемое от истории, так же метко, как и action-элемент.

Подозреваю, проблема гораздо глубже, чем кажется. В одной из статей старого журнала, имени которого я даже и не вспомню, как-то предлагалось – а давайте мы определимся и станем квесты, ориентированные на решение головоломок, называть квестами (прошу прощения за каламбур), а те, в которых упор делается на сюжет, адвенчурами. Призыв, конечно, не был услышан. А зря. Вот до сих пор, и существуют две партии. Одна состоит из любителей логических игр (для которых адвенчура – просто современный кубик-рубик), вторая, к коей принадлежу я – из любителей историй (дайте сказку,

легенду и заставьте поверить в неё и изумиться, разработчик!), которым всякие ребусы только портят весь кайф.

Всё зависит от искусства разработчика. Если головоломка вписывается в сюжет, она просто незаметна, логична и находится на своём месте. Плохая реализация, как всегда, губит хорошее, плохое же делает ещё хуже. А вот хорошая...

Крайний по списку, но первый по значению – пресловутый direct control (четвёртый риф). Это когда вы управляете героем не мышью, а клавиатурой, как, например, в “Grim Fandango” или в “Broken Sword 3: Sleeping Dragon”. Появилась эта вещь по причине популярности на Западе игровых приставок. Вот и стали производить игры с таким расчётом, чтобы “и нашим, и вашим”, то бишь и писишникам, и консольщикам. Ничего хорошего из этого, конечно, не вышло. Видимо, не учил их никто, что шестерить нехорошо.

Потом всё это дело вылилось в лозунг, что point’n’click (классический метод) устарел, словно дирижабль. Особо им злоупотребил известный в квестовом мире товарищ Чарльз Сесил (Charles Cecil), бомбивший point’n’click примерно так же, как Жириновский коммунистов (дело было во время разработки BS3).

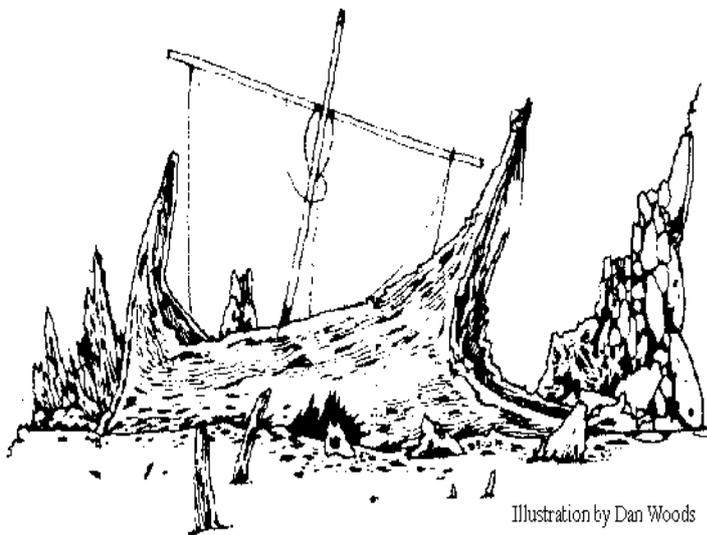
Лирическое отступление. В 1995-м году компания Revolution Software выпустила игру Чарльза Сесила, вскоре завоевавшую тысячи поклонников по всему миру. Игра называлась “Broken Sword: Shadow Of The Templars”. Автор этих строк прошёл игру в 1999-ом. До сих пор помню, насколько увлекла и захватила меня игра! Музыка, герои, история, любовь и таинственный сюжет – всё было на своём месте, как бывает всё на своих местах у хорошей красавицы. Вторая часть “Сломанного меча” вышла через год после первой, но значительно проигрывала предшественнице в сюжете, превратившись в некую “детскую” вариацию первой части.

Ясное дело, что третьей части ждали, затаив дыхание. Я тоже. Ждали долго, и вот, наконец, игра вышла. Ни ругать, ни хвалить её я не могу (все хвалят) – не справился с управлением в прямом смысле слова и бросил игру в самом начале. Спрашивается, зачем же нужен был этот самый direct control, если он так мешает управлять игрой?! Моё мнение: ещё парочка игр в том же духе – и direct control похоронит себя сам без посторонней помощи.

Конечно, я затронул далеко не все проблемы, мешающие квестам в их без того нелёгких плаваньях. Но ни одна из них не является фатальной, хотя иногда способна, в конечном счёте, превратить неплохую идею в химеру. Самый главный вопрос – жить или не жить квестам вообще – на самом деле, решается так просто, что приходится говорить о менее важных вещах для того, чтобы быть хоть немного оригинальным. Кстати, о самой главной проблеме жанра: предлагаю взглянуть на нее со стороны. То есть непредвзято и абстрагировано настолько, насколько возможно. Почему умер рок-н-ролл? Да потому что рамки у этого стиля очень узкие. Не разгуляешься: нет простора для вариаций, творчества, трудно создать что-либо новое и оригинальное! Придается быстро! Заметьте, рок-н-рольные композиции похожи друг на друга... Направление умерло – а жаль, по этой же причине умрут в своё время многие музыкальные жанры, популярные сегодня (подумайте сами, какие). А вот рок будет жить... Простор огромный. Шевчук не похож на Гребенщикова, Гребенщиков – на Короля и Шута, и все они вместе – на Ночных снайперов. И всё же, все они играют рок. Та же история и с авантюрами – простор огромный! “Syberia” так сильно отличается от “Monkey Island”, а обе они – от “Runaway”!

Какой жанр так способен рассказать историю? Рамки узки у 3D-шутеров, симуляторов... Но не у квестов, поэтому они не умрут, как не умерло кино в кинотеатрах. Так что этот жанр напоминает мне одну мою тётушку, которая лет как двадцать (на моей памяти) занята важным делом – пытается умереть от мнимых болезней, что у неё, слава Богу, никак не выходит. Так что за квесты я так же спокоен, как и за неё. Long Live King’s Quest, и если позволите, то этой фразой я и закончу свою статью.

- 13-й воин



Пришло время посмотреть, чем же читатели хотят поделиться с нами. Риана из Джакарты поведаст нам о своем желании видеть как можно больше адвенчур в местных магазинах. Гонза расскажет нам про озвучку чешской версии The Black Mirror. Джейсон займется конструктивной критикой журнала. Итак, перейдем непосредственно к самим письмам!

Привет, Димитрис :)

Я Риана (Riana) из Индонезии (это определенно не англоязычная страна, так что прошу прощения за плохой английский). Я новичок в адвенчурах, можно даже сказать, до недавнего времени я вообще не играла в компьютерные игры, пока мой муж не купил CSI и Law And Order: Dead on the Money, зная, что я большая поклонница соответствующих телесериалов. Так что можно смело сказать, что расчет усадить фанатов сериалов за компьютер сработал на мне, как заклинание. После этих двух игр муж принес мне Syberia. Так неужели я влюбилась?..

Мне очень нравится ваш журнал, но, в то же время, он заставляет меня почувствовать, что я многое пропустила, ведь золотой век уже давно позади! :(Я завидую тем, кто играл в легендарные Quest for Glory, King's Quest, Grim Fandango, Myst и др., потому что я не могу найти ничего из вышеперечисленного в местных магазинах. Я обошла их все и перерыла содержимое от начала и до конца, как безумная. Единственное, что нашла – The Longest Journey, и продавец удивился: “Что? Эта игра все еще здесь?” Остальные покупатели смотрели на меня так, словно я зомби из тех стрелялок-убивалок, что они покупают.

В любом случае, я просто хочу поблагодарить вас за то, что вы делаете, ваш журнал – лучший источник информации для меня. Я буду продолжать скачивать и читать его в надежде на то, что хоть одна из обозреваемых вами прекрасных игр когда-нибудь появится и в наших магазинах. Спасибо!

Риана из Джакарты – жаждущая поиграть в легендарные адвенчуры, эх!

The Inventory: Привет, Риана. Спасибо, что написали нам. Я вполне понимаю ваше желание поиграть в старую добрую классику. Действительно, очень обидно, что эти сокровища сейчас так трудно найти. Однако есть некоторые способы достать эти игры. Например, посетить <http://www.ebay.com>. Это сайт, где люди со всего мира продают вещи, которые им больше не нужны. Многие ищут старые адвенчуры именно там. Однако будьте осторожны: там далеко не все - ангелы. Еще можно найти некоторые старые адвенчуры в сети в свободном для скачивания доступе. Если вы хорошенько поищите, то ваши труды вернуться к вам стократ. Я счастлив, что расчет на поклонников телесериалов сработал. Это многое объясняет в маркетинге, не так ли?

Привет, Димитрис.

Я хотел бы сделать очень важное замечание о The Black Mirror. У меня есть оригинальная (чешская) версия этой игры, и актеры там играют действительно здорово! В самом деле, она озвучена очень хорошими чешскими актерами, и это сильно помогает прочувствовать атмосферу игры. К сожалению, в английской версии нет хорошей озвучки по очевидной причине: не было денег на хороших иностранных актеров. Из вашего обзора я понял, что игру озвучивали школьные учителя английского (тогда понятно, почему все так плохо). Поэтому просто примите это к сведению, как другой взгляд на проблему.

Honza (Гонза)

The Inventory: Привет, Гонза. Спасибо, что рассказали о чешской версии игры. Лично я считаю, что лучше в игре были бы чешские голоса с английскими субтитрами, чем плохая актерская игра на английском. Пришло время разработчикам и издателям понять, что актерская игра очень важна в адвенчурах.

Димитрис, я надеюсь, что это письмо не получится злым, потому что я точно не хочу, чтобы оно вышло таким. Я читаю ваш электронный журнал с самого первого выпуска и просто счастлив, что вы несете свет в мир адвенчур. Помимо вашего журнала я читаю и много других о компьютерных играх, так что кое-какой опыт чтения подобной литературы у меня есть. Моя главная жалоба состоит в том, что The Inventory очень сильно заиклен на LucasArts / Gabriel Knight / Syberia. У каждого рецензента есть свои предпочтения. Но лучшие из них могут оставить их в стороне, рассматривая игру и давая ей какую-либо оценку (хорошую или плохую) вне зависимости от своих вкусов. Если я сяду писать

рецензию, то мне придется очень постараться, чтобы не сравнивать всякий раз обозреваемую игру с моими любимыми *Myst / Riven / Buried in Time*. Эти игры люблю я, а вы – *Gabriel Knight*. Проблема в том, что тысячам читателей без разницы наши личные вкусы.

Я понимаю, что вы единоличный хозяин *The Inventory*, и поэтому ваше мнение имеет весомое значение. Однако ваша любовь к Джейн Джэксон и пр. начинает наносить ущерб обзору других игр. Я играл в сотни адвенчур, которые были забавными и непохожими на ваши любимые игры. *Monkey Island, Dracula* и *Schizm*, к примеру. У меня такое чувство, будто если с игрой не соседствует имя Джейн Джэксон или Кейт Уокер, вы скажете “Игра-то неплоха, но это не *Gabriel Knight*”. Постарайтесь в обзорах просто описывать игру. Сравнение со старыми добрыми играми *LucasArts* будет нечестным.

Продолжайте работать, Димитрис, я с нетерпением жду каждого вашего выпуска.

Джейсон Колоджей (*Jason Kolodziej*)

P.S. Я не настаиваю на публикации, просто хотел высказать немного конструктивной критики.

The Inventory: Привет, Джейсон. Прежде всего, не беспокойтесь: любая конструктивная критика журнала более чем приветствуется. Я действительно так считаю, если только цель письма – не попытка облить грязью статью или ее автора, а ваше письмо точно не из таких. Я сейчас говорю только от своего имени, так как, насколько я понял из письма, ваши комментарии касаются только моих рецензий, а не всех остальных авторов *The Inventory*.

Лично я считаю, что объективная рецензия – это нечто из области утопий. Я не считаю, что существует такая вещь как “объективный рецензент”. “Рецензия” – это лишь такой красивый вариант слова “мнение”. Очевидно, все игры в той или иной степени нравятся или не нравятся кому-то. Кто-то любит простые адвенчуры, кто-то – сложные. Некоторые люди ставят сюжет выше головоломок, другие – головоломки выше сюжета. Кому-то адвенчуры с видом из глаз нравятся больше, чем игры от третьего лица, а кому-то – наоборот.

В моем понимании, быть объективным – значит написать множество обзоров, где вы принимаете во внимание мнение каждого игрока. Таким образом, получается ситуация, когда все игры получают от 70 до 90 баллов из 100. Если бы все рецензенты делали так, то, в конечном итоге, пострадали бы покупатели, поскольку было бы непонятно, кому же верить, если у всех игр одинаковые оценки. На мой взгляд, самый лучший выход – найти рецензента, чьим оценкам вы доверяете. Мне кажется, что моя точка зрения становится ясной после прочтения нескольких моих обзоров, и, конечно, я вовсе не жду, что все с ней будут согласны.

Что касается сравнения игр, то мне кажется, я делаю это в подходящих ситуациях. Сходство таких игр, как *Journey to the Center of the Earth* и *Syberia* или *Gabriel Knight 3* и *The Watchmaker* очевидно. Более того, очень трудно не сравнивать подобные игры. В конце концов, оценки играм ставятся в результате сравнения их с другими играми, присутствующими на рынке. Например, сегодня игра с 256-ю цветами получит очень низкую оценку за графику. А лет 20 назад она могла бы стать таким шедевром, о котором говорили бы все. Поэтому иногда мне, как обозревателю, кажется вполне естественным сравнивать данную игру с той, которую я считаю лучшей в этом роде.

(перевод *Blind Archer*)

Добрый день, *theinventory*!

С большим удовольствием читаю ваш электронный журнал! В последних номерах особенно понравились статьи о *Broken Saints* и *In Memoriam*. Вот хотелось бы узнать, существует ли русская версия анимационных комиксов *Broken Saints*? Если да, то где ее искать? Может, есть хотя бы просто текст комиксов на русском? А то вы так заинтриговали, что стало крайне любопытно узнать, о чем он.

С уважением, Арсен aka Morf[e]us

The Inventory Rus: Здравствуйте, Арсен.

Спасибо за теплые слова в адрес нашего журнала. К сожалению, мы не встречали ни русской версии этого flash-сериала, ни текста отдельно. Увы, помочь ничем не можем.

Уважаемые читатели, если вы, в отличие от нас, что-либо слышали о существовании русской версии этого весьма интересного медиа-проекта, напишите нам, и мы обязательно расскажем об этом в одном из номеров нашего журнала.

В этом разделе будут публиковаться истории, написанные любителями по мотивам адвенчур. Если у вас есть какой-нибудь рассказ, написанный по мотивам адвенчуры, и вы хотите, чтобы он попал на страницы нашего журнала, пришлите его нам на theinventory@yahoo.com. Если литературный уровень будет соответствовать нашим стандартам, мы обязательно свяжемся с вами.

В этом номере мы продолжаем публикацию повести Затерянный ветер, написанной Угартэ (Ugarte). Действие разворачивается во вселенной Quest for Glory.

Глава 4: Разрушительная буря

Через несколько часов солнце медленно начало клониться к закату. Купцы потихоньку стали закрывать свои лавки. Закрылись двери Банка Сильмари, да так, что ни один вор не смог бы проникнуть внутрь. Да и в остальных домах начали запираются двери вслед за уходящим солнцем. Закрылась аптека Салима, ШИЗИП., магическая лавка Шарка. Но было одно заведение, которое, в отличие от остальных, только что распахнуло двери своим посетителям. То была гостиница “Дохлый попугай”.

Счастливым от того, что получил диплом, а также щит и меч Думслэйеров, Мэдрик сунул драхму в руку толстого шапирского стражника Абдула, стоявшего перед входом в “Попугая”, и спустился вниз по ступенькам в таверну, где уже было шумно и весело. Он подошел к стойке бара, где можно было заказать любые мыслимые напитки. За стойкой была Будар, полноватая барменша. Рядышком с ней находилась Навар, прекрасная девушка из гарема, с каштановыми волосами и ослепительной красоты лицом. Как и Будар, она подняла свой взгляд на бравого парня. Женщины улыбнулись Мэдрику, а он улыбнулся им в ответ.

- Эй, – поприветствовала Будар, – не хотите ли нашего специального вина? Это “субботнее вечернее особое”.

- Вообще-то, – сказал Мэдрик, – я бы лучше выпил чашечку кофе по-гречески. Я стараюсь не употреблять спиртное.

- Хорошо, – ответила Будар.

- Как дела? – поинтересовалась Навар.

- Великолепно, – ответил Мэдрик. – А у тебя?

- Ну, – сказала Навар, – здесь становится скучновато. Никто сегодня не хочет играть в “Колесо фортуны”. Одна лишь Будар составляет мне компанию.

- Понятно. А почему ты не познакомишься с каким-нибудь молодым человеком?

- Я тебе отвечу, – сказал Будар, протягивая Мэдрику чашку кофе по-гречески. – Она тоскует с тех пор, как перестала встречаться с принцем Шапира. Тот решил-таки стать королем и женился на Эльзе, и она стала королевой.

- Не нужно обо мне беспокоиться, – чуть нахмурилась Навар. – Будут у меня еще мужчины, но наш Король был таким очаровательным. Найти ему подходящую замену будет нелегко.

- Прошу прощения, Навар, – сказал Мэдрик, отхлебнув кофе, – но мне кажется, что все Герои имеют одну общую черту.

- Какую? – заинтересовалась Навар.

- Сострадание, – ответил Мэдрик. – Многие из них заботятся о других людях, и лишь некоторые эгоистичны.

- Как Магнум Опус, – заметила Будар.

- Точно, – согласилась Навар. – Кстати, ходят слухи, что ты сегодня получил диплом Воина?

- Ага, значит еще один Герой посетил нашу таверну? – улыбнулась Будар.

- Да ну, не льстите мне, – ответил Мэдрик. – Я вскоре собираюсь отправиться в путешествие.

- Куда? – одновременно раскрыли рты женщины.

- Наверное, в Мариунию. Говорят, что это райское местечко где-то на западе от Сильмари. Ходят слухи, что этот остров в три раза больше, чем Марет.

- Никогда там не была, – сказала Будар. – Но слышала, что там неплохо.

- Как бы мне хотелось, чтобы и я могла путешествовать также, как ты, – сказала Навар.

Мэдрик вернул кружку Будар. Он пришел отпраздновать сегодняшнее событие, но слишком устал, а потому решил просто отдохнуть. Он зашел сюда лишь для того, чтобы выпить чашку кофе и немного поболтать. Кроме того, он хотел подготовиться к путешествию в Мариунию.

- Что ж, – сказал Мэдрик, – я, наверное, пойду. Славно было поболтать с вами.

- Счастливо, – сказала Будар. – Возвращайся, когда захочешь. Может, расскажешь когда-нибудь про Мариунию.

- Будь осторожен, – сказала Навар.

Мэдрик вернулся домой. Закрыв за собой дверь, он прошел в спальню. По лицу его словно разлилось удовольствие. Несмотря на усталость, он хотел понять, кем он стал, хотел поразмыслить о чести быть Искателем приключений и о своем дедушке. Он взглянул в большое зеркало, висевшее

над сундуком, и улыбнулся, увидев там красивого и достойного мужчину. Его карие глаза и бритое лицо излучали исключительное очарование. Мускулистое тело говорило о силе и отваге, а в сочетании с привлекательным лицом – о ценных личных качествах. Увиденное Мэдрику понравилось, и он счел себя выдающимся человеком.

Мэдрик поднял Огненное Лезвие и взглянул на него в полумраке, царившем в комнате. Затем он поднял Щит Душ и внимательно оглядел золотое пламя на голубом фоне. Приняв боевую позицию, он взглянул на свое отражение в зеркале. Да, без сомнения он был похож на отважного воина, а, возможно, когда-нибудь в будущем, истинного Паладина. Он надеялся, что на его пути повстречаются монстры и злобные создания, и тогда он сможет доказать свое превосходство. Уставший после сражения с людьми-медведями, он отложил щит и меч, снял шлем и кольчугу, лег в постель и закрыл глаза. Тело его немного побаливало, но Воину это привычно. Однако он устал морально. Взглянув напоследок на диплом, поставленный у противоположной стены, он вскоре забылся блаженным сном без сновидений.

Несколько дней спустя, после долгих приготовлений к путешествию в Мариунию, Мэдрик стоял на причале Сильмарии. Он купил у Мэррака недельный запас провианта, у Вульфи купил несколько сосудов и наполнил их свежей водой, отполировал Огненное Лезвие и Щит Душ, чтобы они сверкали ярче и выглядели новее. И еще одну вещь он купил у Вульфи – карту Мариунии. После того, как все приготовления были завершены, он еще раз посетил дедушку и Известного Искателя Приключений и тепло с ними попрощался. Теперь он стоял на причале. Перед ним была большая вместительная лодка, и Андрэ, единственный рыбак в Сильмарии, только что закончил загружать на корабль пожитки Мэдрика, среди которых был и небольшой сундук, хранивший в себе две с половиной тысячи драм – всё, что Мэдрику удалось скопить за многие годы. Андрэ радовался тому, что хоть кто-то решился покинуть Сильмарию в поисках приключений.

- Лодка твоего отца как раз подходит для дальних путешествий, – сказал Андрэ.

- И сегодня подходящий день, чтобы выйти в море, так? – спросил Мэдрик.

- Это я могу тебе сказать со всей уверенностью бывалого рыбака. Маловероятно, что разразится шторм. Ну а до Мариунии ты должен доплыть менее чем за сутки.

- Значит, я выбрал подходящее время, чтобы отправиться в путешествие.

- Надеюсь, тебе понравится Мариуния. Я слышал, что это приятное местечко.

- Я тоже надеюсь на это. Кстати, как протекает твое обучение у Джуланар?

- Просто великолепно. Я осилил первую половину, и вскоре уже стану Лекарем, как и мечтал.

- Джулианар хорошо преподает?

- Конечно. Она очень заботлива, и я многому научился от нее. Сейчас я изучаю, как можно помочь тяжело раненому воину.

- Это здорово, – заметил Мэдрик. – Что ж, наверное, мне пора отправляться.

- Отлично, – сказал Андрэ. – Как вернешься – расскажешь, что ты там увидел.

Мэдрик забрался на лодку, и Андрэ отвязал канат, которым она была пришвартована к причалу. Спокойный ветерок, дувший по направлению от доков, слегка качнул лодку, и она потихоньку поплыла вперед. Мэдрик помахал Андрэ на прощание.

- Будь осторожен, – крикнул Андрэ. – Надеюсь, тебя ждет увлекательное путешествие.

- Спасибо, – крикнул в ответ Мэдрик, воздев щит и меч. – Счастливо!

- И тебе, – крикнул Андрэ.

Через несколько минут после того, как он отчалил, Мэдрик оглянулся. Причал находился в далекой дымке, а сам остров казался тоненькой полоской на горизонте. Мэдрик осознал, что уже находится далеко от Сильмарии, его дома. В то же время, он уже радостно предвкушал райскую Мариунию. Небо было голубым, на нем не было ни облачка. Яркие солнечные лучи играли на волнах Серединного моря. Ветер был достаточно силен, чтобы лодка хорошо шла, но и достаточно тих, чтобы Мэдрик не замерз. Мэдрик бросил взгляд на открывшийся его взору простор и подумал, что это путешествие да и грядущие приключения в Мариунии будут восхитительными и запоминающимися. И это чувство не покидало его в течение нескольких часов.

Однако затем его уверенность начала постепенно сходить на нет. В небе над горизонтом он увидел пятно серого цвета. За короткий промежуток времени это пятно значительно увеличилось в размерах, и радостное настроение Мэдрика сменилось беспокойством. Мэдрик сел и стал наблюдать, как пятно становилось все больше и больше. Когда пятно достигло корабля, Мэдрик уже понимал, что происходит что-то нехорошее. Серое пятно оказалось кучей черных облаков, и, спустя несколько мгновений, эти жуткие черные облака полностью закрыли небо. Мэдрик крепко обхватил мачту корабля. В руках он держал большие мешки с провизией и водой. Сундук с деньгами он зажал между ног. Щит и меч

были надежно прикреплены к одежде Мэдрика. Настало время испытаний.

Мэдрик ждал, когда же все начнется. Прямо над его головой сверкнула молния и ударил гром. Сердце Мэдрика забилося, от холодного ветра тело покрылось гусиной кожей. Ужасный ветер, дувший отовсюду, швырял лодку в разные стороны. Он вздымал огромные волны, и от качки Мэдрика стало подташнивать. Но несмотря на желание все бросить, он продолжал держаться. Вода перехлестывала через борт лодки, грозя потопить ее. Ветер подул с ужасающей силой, и вот сверкнула еще одна молния, за которой последовал оглушительный раскат грома. Шторм был ужасен. Нет, Мэдрик не мог это предвидеть, ничто не предвещало этот шторм.

В голове Мэдрика начали всплывать фрагменты воспоминаний: детство, бегство от войны, переживания, связанные со смертью отца, жизнь с бабушкой. Одно застряло у него в голове. Он вспомнил, как бабушка рассказывал ему легенду о том, что честь каждого воина под воздействием сваливающихся неприятностей подвергается испытаниям. Чаще всего, неприятности случаются с человеком тогда, когда он находится один и предвкушает приятное времяпрепровождение. Такие испытания обычно называют Бурей Разрушений, и только люди с огромной волей к жизни способны их преодолеть. Мэдрик понял, откуда взялся этот шторм – это была его Буря Разрушений. Лодка стала взлетать и падать чаще, но Мэдрик дал себе слово, что выживет во что бы то ни стало. Ветер крепчал, волны становились все выше. Руки и ноги Мэдрика, которыми он цепко держал свое добро, ослабли. Буря не стихала. Еще пара мгновений, и смерть Мэдрика была уже рядом.

Мачта громко скрипела под ударами ветра. И вдруг она переломилась у самого основания. Ветер рванул ее, и она полетела в бушующие волны, прихватив с собой Мэдрика. По его спине пробежал холодок, он выплюнул воду, попавшую в рот. Он больше не думал о припасах – он боролся за свою жизнь. Мэдрик крепко держался за мачту. Он видел, как лодка перевернулась, и море в единый момент поглотило все его припасы, но ему уже было все равно. Взлетая и опускаясь на огромных волнах, он всеми силами старался удержаться на плаву. Смерть была бы приятным избавлением от мук, но он отчаянно цеплялся за жизнь. Огромная волна подняла его с мачтой на страшную высоту и тут же бросила вниз. Мэдрик все еще цеплялся за мачту, но в глазах у него потемнело.

Он ударился головой, тело его обмякло. Пару мгновений спустя его смыло волной. На поверхнос-

ти плавали лишь куски лодки, ни Мэдрика, ни его пожитков не было видно. Буря все еще продолжалась. Ветер по-прежнему вздымал огромные волны, сверкали яркие молнии, гремел гром. Буря Разрушений сделала свое мрачное дело.

Глава 5. Недоразумение в Гробице

Сильные, но неопасные волны раз за разом накатывались на светлый песчаный берег. Высокие деревья гордо стояли на берегу под лучами яркого солнца, светившего высоко в небе. С моря дул мягкий бриз и колыхал листву деревьев. Несколько разноцветных птиц, окрашенных в цвета от ярко-белого до иссиня-черного, резвились в вышине. Этот уголок мира казался раем. На мокром песке лежало недвижимое тело. То был Мэдрик. Одна рука его прикрывала голову, другая лежала вдоль тела. Ноги были вытянуты. Вода пропитала его насквозь. Голова и одежда были холодными и сырыми. Меч и щит – единственное, что осталось из пожитков – лежали неподалеку от его безжизненного тела. Солнце, ветер и вода пытались раздуть искру жизни, едва теплившуюся в нем.

Несколько минут спустя из легких вырвался вздох, и Мэдрик зашелся мокрым кашлем. Голова слегка приподнялась, и глаза внезапно раскрылись. Несмотря на боль во всем теле, Мэдрику удалось подняться на ноги. Он подобрал щит и меч. Осмотревшись, Мэдрик пришел в замешательство. Он не знал этого места. Когда волны вынесли его тело, он был без сознания. Мэдрик вспомнил, что разбушевавшееся море поглотило его лодку вместе с едой, водой и деньгами. Осознав это, он понял, что ему предстояло найти способ выжить. Возможно, неподалеку были люди, и ему предстояло это проверить. Что ж, уголок мира, в котором он оказался, был прекрасным местом для начала расследования.

Он пошел по направлению к лесу, начинавшемуся на другой стороне пляжа и простиравшемуся насколько хватало глаз. Войдя в лес, Мэдрик заметил, что деревья в нем росли довольно редко. Солнечный свет спокойно проходил сквозь листву и падал на землю. Вскоре Мэдрик заметил тропу, вероятно, протоптанную человеком. Оглядевшись, он увидел, что она брала свое начало где-то на пляже. Мэдрик пошел по тропе дальше. Он подумал, что деревья здесь мало чем отличались от тех, что росли по всему Марету. Мэдрик был поражен красотой птиц, летавших в небе. Он заметил, как над его головой сначала пролетела красная птичка, за ней голубая. Пестрых птиц не было, но и за одноцветными было интересно наблюдать. Продолжая идти по тропин-

ке, он не переставал удивляться количеству птиц, обитавших в этих местах.

Внезапно Мэдрик заметил, что впереди тропинка уходит вниз. Он дошел до спуска и посмотрел вперед. Глаза его широко раскрылись от удивления. Перед ним раскинулся город, окруженный высокой каменной стеной. Стены домов были каменными, а двери, оконные рамы и крыши – деревянными. Здания были расположены так, что улицы были прямыми и пересекали весь город. Мэдрик мог видеть людей, идущих по этим улицам по своим делам, хоть они и казались ему маленькими точками. Сам город находился в низине, как будто кто-то специально вынул землю и на ее месте разместил город. Мэдрик был счастлив увидеть людей, особенно после пережитого кошмара. Он стал спускаться вниз к массивным городским воротам. По дороге он унюхал неприятный запах. Мэдрик огляделся в поисках его источника. Гниющее тело молодого белокожего человека в коричневой одежде лежало под одним из деревьев. Тело было повернуто лицом вниз, руки и ноги были вытянуты вдоль туловища. Из спины торчала стрела. От вида гниющей плоти Мэдрика замутило.

На дереве, под которым лежал труп, было дупло. Похоже, в нем что-то было спрятано, и Мэдрик решил взглянуть. Сунув руку в дупло, он вытащил оттуда кожаный мешочек. Открыв его, он увидел большое количество монет разного достоинства и размера. Они были двух видов: серебряные и бронзовые. На серебряных были цифры 1, 5, 10, 50 и 100. На оборотной стороне у них была одна и та же картинка: пожилой лысый мужчина с усами и козлиной бородкой. Бронзовые монеты все были одинаковыми. На одной стороне у них было лицо молодого мужчины, а на другой три меча образовывали треугольник, в центре которого находился глаз. Мэдрик решил, что деньги ему не помешают. Он прихватил кошелек и продолжил спуск. Через несколько минут перед ним уже возвышались городские стены. Проход в город преграждали громадные деревянные двери. По обеим сторонам ворот находились сторожевые башенки. Над воротами красовалась надпись “Грómил”. Мэдрик решил, что это название города. Один из охранников, вооруженный мужчина со слегка потемневшей кожей, крикнул:

- Кто идет?

- Меня зовут Мэдрик, – представился молодой Воин. – Я отправился из Сильмарии в Мариунию, но по дороге потерпел кораблекрушение и попал сюда.

- Хм, – проворчал стражник, – а чем ты докажешь, что ты не местный?

- Не знаю, – сказал Мэдрик. – Быть может, состояние моей одежды может служить доказательством моих слов?

- Дело в том, – продолжил стражник, – что мы не очень-то доверяем чужакам. Когда-то наш город жил мирной жизнью, но теперь мы крайне осторожны с пришлыми людьми.

- Видишь ли, – сказал второй стражник, – мы осторожничаем из-за угрозы войны.

- Понятно, – ответил Мэдрик. – Но как я могу доказать, что не причиню вам никакого зла?

- Ну, есть разные способы, – сказал стражник. – Неужели, придурок, у тебя нет никаких доказательств твоего идиотского происхождения?

- Ну, быть может, ты знаешь кого-нибудь в этом городе? – спросил второй стражник. – Или ты и впрямь урод, выживший в ужасном шторме?

Такие слова стражников распалили Мэдрика. Никто и никогда еще не называл его придурком и уродом. Более того, он не был уверен, что стражники действительно поверили в то, что он потерпел кораблекрушение. Он постарался подавить раздражение и успокоиться. В конце концов, каждый Паладин из династии Думслэйеров, впрочем, как и любой другой Паладин, с детства обучался терпению и понятию о чести. Он никогда не забывал уроки своего отца. Мэдрику, хоть и нечего было ответить, предстояло каким-либо образом убедить стражников в том, что ему можно доверять. Стражники подняли луки, достали стрелы, натянули тетиву и прицелились Мэдрику прямо в грудь. Он слегка отвел руки в сторону, готовясь нанести молниеносный удар. На лицах стражников появилось выражение ненависти по отношению к стоявшему перед ними человеку. Они ухмылялись, на их лицах был написан приговор.

- Ты, наверное, один из них, – сказал первый стражник.

- Сейчас ты умрешь, – вторил другой.

Когда они выстрелили, Мэдрик уже крепко держал в своих руках Огненное Лезвие и Щит Душ. В то время, как левая рука с мечом ушла назад, правой Мэдрик поднял щит, заслоняясь от стрел. Он слегка согнулся и спрятался за ним. Его сердце быстро билось в ожидании того момента, когда острые наконечники стрел столкнутся с толстым металлом щита. Мэдрик услышал два щелкающих металлических звука и почувствовал, как щит завибрировал от столкновения со стрелами. Из-за щита он увидел, как на лицах стражников появилось удивление, и они тотчас же опустили свое оружие.

- Прощу прощения, – сказал первый охранник, и тотчас же скрылся в башне.

- Мы не признали тебя, – виновато сказал второй стражник. Как и первый, он тотчас же исчез.

Мэдрик опустил оружие, сбитый с толку такой реакцией охранников. Он вложил меч в ножны и пристегнул щит к поясу. Прошло мгновение, и он услышал скрип. Ворота медленно распахнулись. Оба стражника, одетые в серебряные доспехи, представили перед ним. На это раз они были настроены более дружелюбно. К удивлению Мэдрика, их лица оказались одинаковыми.

- Тебя зовут Думслэйер? – с любопытством спросил один из стражников. Когда Мэдрик с неохотой утвердительно кивнул, стражники стали просто светиться любопытством.

- Меня зовут Кониус, – сказал тот же стражник. – А это мой брат-близнец Монулус.

Мэдрик пожал им руки.

- Ты, наверное, Паладин, Думслэйер? – спросил Монулус.

- Нет, я только недавно получил диплом Воина, – ответил Мэдрик. – Я Воин.

- Ах, – сказал Кониус, – но ты мне показался таким благородным! Ты определенно можешь стать Паладином.

- Спасибо, – сказал Мэдрик. – Скажите, Мариуния отсюда далеко?

Кониус и Монулус рассмеялись.

- Это и есть Мариуния, – сказал Монулус. – Если уж твой корабль разбился здесь, то считай, что тебе повезло, и ты оказался именно там, куда плыл.

Мэдрик засмеялся.

- Подождите, – прервался Мэдрик. – А как вы догадались, что я из Думслэйеров?

- По щиту, – ответил Кониус. – Золотой огонь на голубом поле – это эмблема Думслэйеров.

- Таковую эмблему носил Ралакус Думслэйер, – сказал Монулус. – Жаль, что он погиб в той войне.

- Ралакус? – сказал Мэдрик. – Это мой отец.

Стражники вновь были удивлены.

- Так ты его сын? – сказали они одновременно.

- Да, – ответил Мэдрик.

- Что же ты здесь ищешь? – спросил Кониус.

- Мне всегда хотелось здесь побывать, – ответил Мэдрик. – Говорят, здесь райское местечко.

- Может быть, – сказал Монулус.

- Может быть? – удивился Мэдрик.

- Видишь ли, – сказал Монулус, – севернее находится город Акрос. Люди, живущие там, отличаются от нас более светлым цветом кожи, поэтому мы приняли тебя за одного из них.

Мэдрик внимательно слушал.

- Они наши враги, – сказал Монулус. – В прошлом году напали на нас. Они пытались убить как

можно больше людей, они были безумны. Так что теперь Грómил небезопасен. После того набега мы своими силами построили эту каменную стену, окружающую город. Поэтому-то мы теперь не очень доверяем чужеземцам.

- А какие отношения у вас были с Акросом раньше? – поинтересовался Мэдрик.

- Мы вместе пользовались некоторыми природными богатствами, – сказал Монулус. – Теперь нам наплевать на этих людей. Никто не знает, почему они вдруг напали на нас.

Теперь Мэдрик понял, почему стражники были с ним поначалу столь недружелюбны, его любопытство было, наконец, удовлетворено.

- Что теперь собираешься делать, Мэдрик? – спросил Кониус.

- Хочу осмотреть город, – сказал Мэдрик. – У вас есть гостиница?

- Пойдешь вниз по улице – найдешь, – сказал Кониус. – А деньги у тебя есть?

Мэдрик показал близнецам монеты, найденные в дупле. Те глядели на них с удивлением.

- У нас в ходу серебряный громилианский доллар, – сказал Кониус. – Эти бронзовые акросианские доллары у нас не в ходу. Где ты нашел их?

- На холме я увидел мертвеца, – сказал Мэдрик. – Наверное, это он спрятал монеты в дереве.

- Возможно, он был одним из тех акросианцев, что мы убили, – сказал Кониус. – Так что расплачивайся в нашем городе только серебряными монетами.

- Я понял, – сказал Мэдрик. – Что ж, спасибо большое, Кониус и Монулус, за то, что позволили мне войти.

- О чем речь, – сказал Кониус.

- Не за что, – сказал Монулус. – Мы пойдем обратно охранять ворота. Будут вопросы – обращайся либо к нам, либо спрашивай любого горожанина.

Мэдрик улыбнулся, пожал стражникам руки и медленно пошел вниз по улице. Стражники закрыли огромные ворота и вернулись в сторожевые башни. После небольшого недоразумения Мэдрик обзавелся двумя новыми друзьями сразу же по прибытию в Грómил. Ему не терпелось осмотреть город, и нужно было, как минимум, перекусить. Более того, ему нужна была комната в гостинице, где он смог бы переночевать. Он сконцентрировался на этих задачах, попутно обдумывая конфликт между двумя городами.

Что ж, страсть к приключениям не покинула его.

Эпилог

Ну что ж, дорогие читатели, подошел к концу 12-й номер The Inventory. В следующем месяце наш журнал выйдет в полном объеме, таком, каким он был до нашей временной кончины. И, похоже, он будет одним из самых интересных. Если все сложится, то в следующем номере можно будет ждать обзор самой долгожданной игры 2004 года – Syberia 2! Давненько мы не давали новым адвенчурам более 90 баллов, так что будем надеяться, что Бенуа Сокаль и компания разрушат эту печальную традицию.

Помимо обзора Syberia 2, второй главной темой номера станут игры независимых разработчиков. Будут представлены интервью, специальные статьи, а также обзоры любительских игр. И если вы не верите, что независимые разработчики способны создать что-либо стоящее – не пропустите наш следующий номер.

Ну и перед тем, как попрощаться, хочу добавить, что мы ищем людей, способных внести свой вклад в нелегкое дело создания The Inventory. Вот что от них потребуется:

- уйма свободного времени;
- очень большая уйма свободного времени (поверьте, я не преувеличиваю);
- excellent English skills (если вы не поняли, то, увы, эта работа вам не подойдет);
- пунктуальность;
- общее представление о том, что происходит в адвенчурном мире (либо в коммерческой сфере, либо в рядах независимых разработчиков);
- способность к работе в команде;
- знание другого языка, кроме английского, является плюсом.

Если вы считаете, что соответствуете вышеуказанным требованиям, пришлите нам два обзора (один – любимой адвенчуры, второй – нелюбимой), а также список любимых вами адвенчур. Все это высылайте на theinventory@yahoo.com. Если вы считаете, что журналу нужен какой-либо новый раздел, и вы сможете его вести, также напишите нам. Если вы хотите присоединиться к команде, главная цель которой дать жизнь очередному номеру The Inventory – хватайте клавиатуру и вперед!

Да, я тут забыл сказать... The Inventory отправляется в путешествие. Куда? Не скажу, чтобы не портить вам сюрприз.

Итак, до встречи в следующем месяце.

Главный редактор

Dimitris Manos

P.S.: Как хорошо опять вернуться к жизни...

The Inventory