

The Inventory

Журнал только об авантюрах



Любители наносят
ответный удар



ОБЗОРЫ
• THE APPRENTICE
• JP & COSMO
• PATRIMONIUM
• OUT OF ORDER

ИНТЕРВЬЮ

WHITE BIRDS PRODUCTIONS
DREAMCATCHER EUROPE

The Inventory

Редактор: Dimitris Manos
Авторы: Dimitris Manos
Justin Peeples
Rob Hamilton
Rani Hasan
Mark Lovegrove
Ugarte
Хостинг: www.justadventure.com
Обложка: Lost Paradise

Русская версия:

Ответственный редактор: Alex ASP
Переводчики: Alex ASP
Lonesome
Student
Blind Archer
Авторы: 13-й воин
Андрей Балашов
Редакторы: 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
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

Egypt 3 2

Слухи 4

Гостиная 6

White Bird Productions 6

DreamCatcher Europe 10

Обзоры 14

Игра месяца:

Out of Order 14

The Adventures of JP and Cosmo 17

Patrimonium 19

The Apprentice 21

Проект RuSCUMM 23

Мнения 24

Депрессия и квесты 24

Отмены проектов 25

Заповеди 26

На досуге 27

Почта 27

Затерянный ветер 29

Эпилог 33

Особые благодарности:

Michel Bams, Lorraine Lue

Пролог

Здравствуйтесь, дорогие поклонники адвенчур. Вместо того, чтобы терять время на написание статей про закрытие проекта Sam & Max 2 и про то, что адвенчурное сообщество наконец-то поняло (на это потребовалось 5 лет, но ведь, в конце-то концов, уразумели), что LucasArts – еще один покойничек, когда дело касается адвенчур, мы лучше расскажем о тех людях, что продолжают развивать жанр. Итак, в этом номере речь, в основном, пойдет о независимых разработчиках. Если вы хотите знать наше мнение о LucasArts и иже с ними, загляните в раздел Гидра 7-го номера The Inventory – там мы сказали то, что остальным стало понятно лишь год спустя.



Вернемся же к независимым разработчикам. В этом номере вас ждут обзоры The Apprentice, The Adventures of JP and Cosmo, Out of Order и Patrimonium. Все эти игры – маленькие бриллианты, ясно дающие понять, что независимые разработчики – это будущее нашего жанра. В то время как коммерческие адвенчуры год от году становятся все хуже и хуже, их сюжеты затаскиваются до дыр, одиночки-поклонники жанра, разбросанные по всему миру, доказывают своими работами, что заурядные коммерческие адвенчуры, за которые мы столько раз платили деньги, вскоре станут никому не нужны.

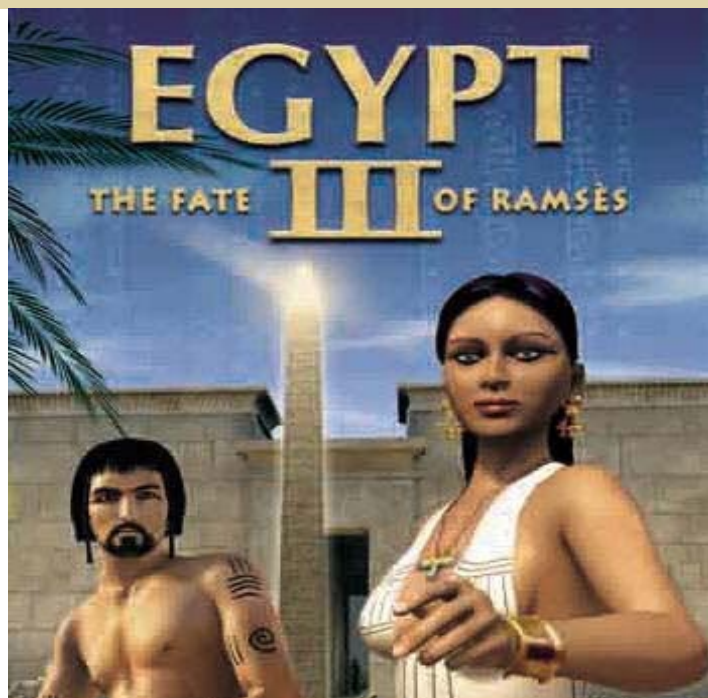
Итак, перед тем, как вы возьметесь за 8-ю головоломку с перемещением ящиков или 5-е пятнашки в недавно выпущенной коммерческой адвенчуре, за которую вы отдали порядка 50 евро или долларов, скачайте игры, о которых мы вам расскажем в сегодняшнем номере, и вы поймете разницу между игрой, сделанной из любви, и игрой, в которой разработчик вынужден потакать издателю и широкой прессе. В этом номере мы публикуем серию обзоров игр, созданных независимыми разработчиками, а в следующем – интервью с их создателями и обзоры грядущих игр. Предполагалось, что статьи попадут в этот номер, но из-за проблем, возникших со связью, их пришлось отложить до следующего месяца.

В этом номере вам представится возможность прочитать наше первое интервью с White Birds Productions, компанией, основанной создателями Syberia, в котором они раскрывают кое-какую информацию о своем новом проекте Lost Paradise. Вы также найдете интервью с Dreamcatcher Europe, где мы обсуждаем их вышедшие и готовящиеся к выходу игры. Оба интервью были проведены в офисах компаний в Париже; это первые интервью, взятые нами “вживую”. Надеемся, в будущем это станет традицией.

Ну и, наконец, вас ожидает превью игры Egypt 3, адвенчуры с видом от 1-го лица, выпускаемой The Adventure Company. Я также хочу поприветствовать нового члена нашей команды – Роба Гамильтона (Rob Hamilton), а также рад вновь видеть в наших рядах Марка Лавгроува (Mark Lovegrove) с его потрясающим разделом Болтливый мертвец.

Главный редактор

Dimitris Manos



С той поры, когда я играл в Egypt 2: The Heliopolis Prophecy, прошло уже несколько лет. И, несмотря на то, что мне не очень-то нравятся игры от Cryo, эта игра чем-то выделялась. По крайней мере, мне она показалась интересной. Загадки в ней более логичные и лучше вплетены в сюжет, чем в других играх Cryo, да и главный персонаж проработан лучше. Игра лучше сбалансирована, и в ней немало интересных заданий, вроде проникновения в жилище египетской знати.

И вот теперь те же разработчики, основавшие свою собственную компанию, выпускают в свет третью игру сериала. На этот раз вы будете выступать не в роли Тифет (Tifet), героини Egypt 2, а в роли Майи (Maia). Майя искусна в использовании заклинаний, а не снадобий, что являлось специализацией Тифет. Во время визита в парижский офис The Adventure Company, нам довелось взглянуть на эту игру. Нам показала ее Лоррейн Лу (Lorraine Lue), а после мы взяли у нее интервью, которое вы можете найти в нашей Гостиной.

Вот что Лоррейн рассказала о сюжете игры: “Согласно старинным египетским верованиям, фараон тесно связан с богами. Он сам почти что бог. Если с фараоном что-нибудь случается, это сказывается и на всех египтянах. Рамзесу – 60, он умирает и боится, что вместе с его уходом из жизни слава и величие Египта пойдут на убыль. Он обращается к одному из египетских богов, Амон Ра, и просит продлить его век, чтобы Египет процветал и впредь. Амон Ра соглашается ему помочь, но взамен требует восстановить храм в свою честь и соорудить в нем самый величественный обелиск из всех,

когда-либо существовавших на свете. Если фараон преуспешет, век Рамзеса и слава Египта продлятся, в противном случае фараон умрет, а Египет ждет упадок. Игрок выступает в роли Майи – жрицы и любимицы богов”.

Игру разрабатывают те же люди, что создали две предыдущие части сериала. Вот что Лоррейн рассказала о компании Cheops, авторах Egypt 3: “Что отличает Egypt 3 от других игр сериала, так это исследование мистической стороны жизни Египта. Все основано на реальных фактах: от архитектуры и одежды до магии. Разработчиком игры является компания Kheops Studios, штаб-квартира которой находится в Париже. Создатели работают с Жаном-Клодом Бувэном (Jean Claude Bouvaine), экспертом в области египтологии. Он проверял на соответствие рисунки, сюжет, факты, все, что происходит в игре”. Но не будет ли Egypt 3 переиспещен историческими деталями? Вот что ответила Лоррейн: “В игре будет присутствовать историческая составляющая, как и в других играх серии (про Помпеи, Китай и т.д.). Но фокус будет смещен в сторону игры, а не в сторону истории. Во встроенной энциклопедии будут отражены все факты, использованные в игре, но что любителям авантур точно должно понравиться – это использование магии: вам придется создавать заклинания и гипнотизировать людей, и все это основано на реальных фактах”.

В этой игре разработчики позволят нам изрядно попутешествовать. Вот что сказала Лоррейн: “Сейчас на экране вы видите египетскую пустыню, но вам доведется побывать и в мире Исиды (Isis), Осириса (Osiris), Птаха (P'tah) и других богов. Kheops создала эти миры, основываясь на легендах и документах, в которых отражено видение мира египтянами. На этот раз вы будете не только исследовать пирамиды, но отправитесь в путешествие по Нилу, более того, вы побываете в мире богов. Так что постраниковать вам придется изрядно”.



Майя получает задание



Для заклинаний нужно много ингредиентов

Звук и графика игры, хорошо это или плохо – заслуга The Adventure Company. В игре используется устаревший движок, реализующий вид от первого лица и перемещение методом «телепортирования». Фоновые рисунки великолепны, но устаревший движок портит все впечатление. Саундтрек просто потрясающий, впрочем, как и во всех играх The Adventure Company. Озвучка выполнена неплохо, особенно удачно получилась Майя.

Что касается **геймплея**, Egypt 3 будет несложной игрой. Так, мы увидели, что, как только Майя попала в новую локацию, камера сама повернулась, и Майя, указав на заинтересовавшее ее место, бросила пару слов по этому поводу. Вот что сказала Лоррейн: *“Сравнивая игру, к примеру, со Schizm 2, вы можете заметить, что Schizm 2 рассчитан на более опытных игроков. Egypt 3, наоборот, рассчитан скорее на среднего игрока, не являющегося фанатом адвенчур, на начинающих, на тех, кому нравятся классические адвенчуры. Движок – классический point and click, в то время как Schizm 2 использует 3D-движок с отрисовкой в реальном времени. Так что Egypt 3 – это игра, в которой легко разобраться, легко начать играть и наслаждаться великолепной графикой, сюжетом, анимацией. В игре достаточно подсказок, и все они аккурат-*



Эта девочка вам поможет



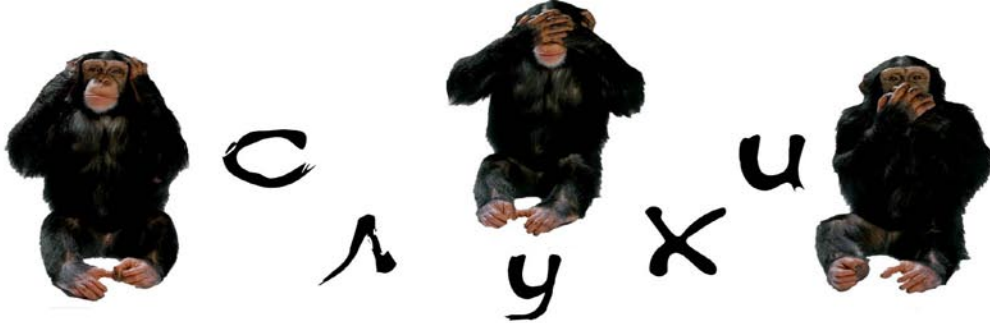
Пески Египта станут для вас привычными

но в нее встроены, так что игрок не будет разочарован. Разработчики – те же люди, что создали Egypt 1 и 2, так что у них есть опыт в этом деле. Плюс на этот раз в игре будут более интересные головоломки, они станут более логичными и будут больше связаны с сюжетом”.

Щелкнув правой кнопкой мыши, вы откроете окно интерфейса. Слева находится инвентарь, справа – заклинания. Так, в одной из локаций вам нужно будет миновать охранника, и вам придется использовать заклинание, чтобы загипнотизировать его. Еще одно нововведение – дневник, в котором появляются записи о произошедших событиях. Дневник полезен в тех случаях, когда вам не удалось выполнить задачу. Да, вы правильно поняли, в игре будут две концовки, зависящие от того, насколько успешно вы выполните миссию, возложенную на вас фараоном. Если вы проиграете, то сможете вернуться к дневнику и проанализировать, где же вы поступили неверно. Тем не менее, единственным способом вернуться к тому месту, где вы совершили ошибку, является загрузка сохраненной игры, так что сохраняйтесь чаще!

Противники лабиринтов, наверное, опять поднимут шум, потому что в игре есть лабиринт. Задача осложняется тем, что вам придется пройти через решетку, а на другом конце лабиринта будет находиться ваш двойник: встречи с ним вам всячески придется избегать. Также в игре вы повстречаете сына Рамзеса, который будет вам помогать и обучит новым заклинаниям. Он отправится с вами в путешествие по Нилу. В среднем, на прохождение потребуется порядка 20 часов. В заключение могу заметить, что Egypt 3, похоже, станет довольно приятной игрой, далеко не революционной, но способной доставить немало удовольствия поклонникам исторических игр с видом от первого лица.

- Dimitris Manos



Интервью с AGDInteractive

У талантливой и очень умелой команды, ранее известной как Tierra Entertainment, ответственной за два – а скоро будет и три – профессиональных римейка классических игр Sierra, было взято интервью на их собственном сайте <http://agdinteractive.com>. Приятно было услышать, что они прилагают все усилия, работая по 75 часов в неделю, чтобы порадовать нас красочной VGA-версией одной из самых оригинальных ролевых/адвенчурных игр – Quest for Glory II: Trial by Fire.

Одного из разработчиков спросили о причине такой заинтересованности в создании римейков. “Я люблю игры, а также люблю делать игры,” – был ответ. Во время интервью открылся интересный факт, который наглядно отображает существующий интерес к адвенчурам. “Сейчас QQ1VGA и QQ2VGA скачивают не менее интенсивно, чем раньше. Только за последние три месяца QQ1VGA была скачана 20 000 раз, а QQ2VGA – 15 000 раз”. На вопрос, когда будет завершена работа над Quest for Glory II: Trial by Fire, команда довольно уверенно заявила, что он будет выложен для свободного скачивания до конца этого года.

Напоследок, поклонникам, ожидающим выхода QFG2VGA – лучшего римейка этой команды, они сказали: “Благодарим за ваше терпение. Игра будет достойна ваших ожиданий! Она будет действительно хороша! Чтобы не терять времени, достаньте свои копии QFG1, сдуйте с них

пыль и еще разок сыграйте в эту игру, чтобы у вас на руках была сохраненка для QFG2VGA. Мы взяли все лучшее из оригинальной версии и прикрутили point and click интерфейс. Если вы приглядитесь, то даже сможете заметить некоторые улучшения! Мы хотим сделать QFG2VGA как можно более похожей на другие VGA игры сериала, а это займет некоторое время. Но с каждым днем выход игры все ближе!”

The White Chamber

Как написал Рэнди Слугански (Randy Sluganski) в своей последней статье из цикла Eye on Adventure для сайта Just Adventure, в настоящее время в разработке находится новая point and click адвенчура под названием The White Chamber. На сайте игры можно найти интересную информацию о сюжете.

Согласно ей, White Chamber – психологический триллер, который будет распространяться бесплатно. Героиня игры – маленькая девочка, которая просыпается и с ужасом обнаруживает себя лежащей в гробу в сияющей комнате. Она понятия не имеет ни где она оказалась, ни кто она.



Графика в White Chamber будет выполнена в стиле аниме, что весьма оригинально для адвенчурного жанра. Также нас ожидают музыка в стиле эмбиент и рисованные ролики. Геймплей будет состоять из исследований и решения головоломок. Более подробную информацию об этом весьма интересном проекте можно найти на сайте <http://www.studiotrophis.com/wc.htm>.

Еще одна адвенчура пополнила список бесплатных игр (благодаря ScummVM)

Flight of the Amazon Queen – адвенчура, похожая графикой, темой, управлением и геймплеем на классическую Indiana Jones and the Fate of Atlantis от LucasArts, присоединилась к растущему списку свободно распространяемых игр. Игра выложена в двух версиях: CD-версия с озвучкой (35 Мб) и флoppi-версия (7 Мб). Чтобы запустить эту игру, вам понадобится ScummVM.

ScummVM – это виртуальная машина для некоторых классических графических point and click адвенчур. С ее помощью можно запустить игры Simon the Sorcerer 1 и 2 от Adventure Soft; Beneath a Steel Sky, Broken Sword 1 и 2 от Revolution; Flight of the Amazon Queen, а также и игры, созданные на основе движка SCUMM (Script Creation Utility for Maniac Mansion) от LucasArts. Движок SCUMM использовался для многих игр, включая Monkey Island, Day of the Tentacle, Sam&Max и другие. И Flight of the Amazon Queen, и ScummVM доступны для свободного скачивания на сайте

<http://www.scummvm.org/>. Когда зайдете на этот сайт, не пожалейте времени скачать заодно и Beneath a Steel Sky – классическую адвенчуру в стиле киберпанк, которую обязательно должен увидеть каждый уважающий себя поклонник адвенчур. Эта игра также доступна в CD и флорпи версиях.

Запуская игры с помощью ScummVM, рекомендуем вам использовать сглаживающие фильтры, которые могут значительно улучшить качество картинки. Если, к примеру, в оригинале игра идет с разрешением 320x200 (что является стандартом для большинства игр, созданных на основе движка SCUMM), то, используя фильтр с уровнем масштабирования 2x, вы увеличите разрешение до 640x480. Аналогично, с фильтром 3x вы получите разрешение 960x600.

Рекомендуемые фильтры:

- super2xsai - улучшенный фильтр, масштаб 2x;
- advrname2x - быстрый фильтр, масштаб 2x;
- advrname3x - быстрый фильтр, масштаб 3x;
- hq2x - фильтр высокого качества, но медленный, масштаб 2x;
- hq3x - фильтр высокого качества, но медленный, масштаб 3x;

Адвенчуры на сотовых телефонах – теперь это реальность!

Благодаря проекту ScummVM, игры вроде Monkey Island 1&2, Sam & Max и Day of the Tentacle теперь могут быть запущены на сотовом телефоне Sony Ericsson P800. Для этого вам надо скачать EScummVM от Sprawl и загрузить его в ваш телефон. EScummVM – это версия ScummVM для Sony Ericsson P800. Получить более подробную информацию и скачать EScummVM можно с сайта <http://dre0.org/p800/escummvm/>.

Fate of Atlantis II, демонстрация движка

Команда Amberfisharts выпустила демоверсию движка (IP-SCUMM2), показывающую качество и тип управления, которые будут в готовящемся продолжении Fate of Atlantis. Игра, к большому нашему удовольствию, будет выложена для свободного скачивания в третьем квартале этого года. Indiana Jones and the Fate of Atlantis – это классическая адвенчура, созданная Lucas Arts. Демоверсию движка для Fate of Atlantis 2 можно скачать с <http://www.amberfisharts.com/foa2/downloads/default.asp?id=80>, а более подробную информацию об этом многообещающем любительском проекте можно найти на сайте <http://amberfisharts.com/>.



Point and click римейк Leisure Suit Larry 2

Все поклонники Leisure Suit Larry могут насладиться point and click версией Leisure Suit Larry 2, созданной одним из фанатов на игровом движке AGS. Римейк является точной копией оригинала, только управление с клавиатуры, которое не всем пришлось по душе, было заменено на управление мышью. Игра доступна для свободного скачивания на <http://www.agsforums.com/games.php?action=detail&id=356>.

Новый немецкий pdf-журнал об адвенчурах

Немецкий сайт Adventure-Treff, на котором размещалась (пока была жива) немецкая версия The

Inventory, выпустил в прошлом месяце собственный pdf-журнал. В первый номер вошли обзор The Westerner, превью Moment of Silence и Syberia 2, новости об играх Runaway 2 и Fahrenheit, плюс к этому еще несколько статей. Знающие немецкий язык, могут скачать журнал с сайта <http://www.adventure-treff.de/>. The Inventory желает новому журналу удачи.

Новые скриншоты из Legacy
Razbor Studios, компания-разработчик многообещающей игры Legacy: Dark Shadows, выложила на своем сайте новые скриншоты, а также фотографии, сделанные на озвучании игры. Кроме того, для скачивания была выложена еще одна музыкальная дорожка. Все вышеупомянутое можно найти на сайте <http://www.legacythegame.com/>.



Новый сайт Fountain of Youth
Давненько ожидаемая адвенчура о приключениях Индианы Джонса, распространять которую предполагается бесплатно, переехала на новое место жительства в сети. Команда разработчиков прикурила к сайту доску объявлений, на которой они будут вывешивать свежие новости о ходе разработки. Так что если вы захотите узнать последнюю информацию об этой игре от Screen7, вам прямая дорога на <http://www.barnettcollege.com/>.

(перевод Student)

Интервью с White Bird Productions

White Birds Productions основана людьми, подарившими нам Syberia. Они уже вовсю трудятся над новым проектом – Lost Paradise. Мы навестили их штаб-квартиру в пригороде Парижа и получили возможность увидеть некоторые, тогда ещё засекреченные, материалы. После того, как нам показали игру, мы мило побеседовали с Мишелем Бэмсом (Michel Bams), который отвечает в компании за продажи и рекламу. Запись этой беседы мы приводим ниже. У нас также есть один небольшой сюрприз: мы записали всё происходившее на видео, и, как только слегка пожмём файлы, вы сможете скачать видеовариант с <http://www.justadventure.com>. Ну а теперь, собственно, интервью.

О себе

- Расскажите нам немного о себе.

Меня зовут Мишель Бэмс, с 1992 года я работал в индустрии игр, сотрудничал с несколькими компаниями, а в августе 2003-го вместе с Бенуа Сокалем (Benoit Sokal), Оливье Фонтенэй (Olivier Fontenay) и Жаном-Филиппом Мессиа (Jean Philippe Messian) стал одним из основателей White Birds Productions.

Lost Paradise

- Давайте поговорим о вашей новой игре. Посвятите нас немного в сюжет.

В его основе история девушки, дочери африканского диктатора. Всё происходит в огромной стране. Представьте себе государство, такое же обширное, как Заир, к северу от которого пустыня Сахара, а к югу – дикие земли чёрной Африки (дикие звери, саванна, водопады). Там течёт река, на которой находится нечто вроде плавучего дворца. На этом “судне” расположены и дворец диктатора, и город с торговцами, и даже собственная армия тирана.

В начале игры молоденькая девушка попадает в авиакатастрофу. Она не помнит, кто она, и не понимает, где находится. Она полностью потеряла память. Люди, обнаружившие её на месте крушения, отвезли её в город. Там она встречает султана, который рассказывает ей историю. Он говорит: “У меня есть леопард, которого обязательно нужно вернуть туда, где он родился. Так что если ты не прочь и сумеешь позаботиться о нём, я прошу тебя сделать это.” Она говорит да, и приключение начинается. Постепенно к ней начнет возвращаться память.

- Можно ещё немного о главной героине?

Конечно. В основном вы её будете знать под именем Энн...

- Между Энн и Кейт Уокер есть сходство?

Нет. Если не считать того, что она тоже женщина. Энн двадцать с небольшим, 22-23. Она не юрист и не из Нью-Йорка.

- А что насчёт леопарда? Мы сможем руководить им как “персонажем”?

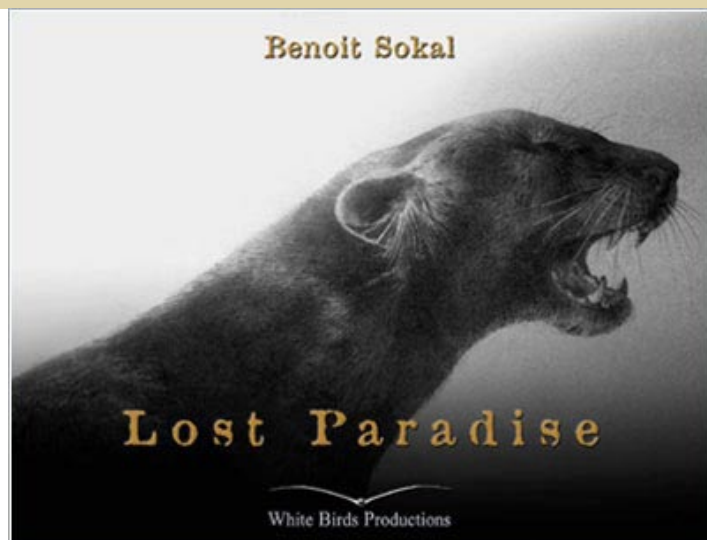
Иногда... Между Энн и леопардом существует странная связь: порой, ночами, Энн как будто вселяется в леопарда. В течение игры вы поймёте, о чём я. Важно заметить, что существуют вещи, которые леопард делать может, а человек нет.

Например, очевидно, что человек не может высоко прыгать. Кроме того, леопард отменно видит ночью. Он неслышно передвигается и может напугать человека. Представьте, что вам нужно войти в какое-то место, а оно охраняется. Вы не сможете туда проникнуть – вас попросту не пустят. Тут из-за вашей спины выныривает леопард – стражника и след простыл... Возможно, вы сумеете забраться на крышу и войти другим путём, или сможете так тихо ступать, что вас не услышат. Вот такие нововведения в геймплее. Но не обольщайтесь. Вы не сможете половину игры быть Энн, а другую половину – леопардом. Зверем вам будет позволено играть лишь изредка.

- Как много в игре действующих лиц?

Тьма! Основной персонаж один, это главная героиня. Есть ещё три важных персонажа, а также более 25-ти второстепенных, с которыми можно будет разговаривать.





- Графика в игре 2.5D, как и в Syberia (двухмерные фоны, а на них трёхмерные персонажи)?

Да, именно так.

- Каково будет максимальное разрешение?

Пока мы об этом не думали. Но мы рассчитываем на средний компьютер. Игра появится в 2005-м, так что, наверное, 1024x768. Не знаю, возможно, 800x600. Будет зависеть от компьютеров.

- Вы упоминали об “экшен-элементах” в игре. Можете привести пример?

Стоит быть осторожным с таким понятием, как “экшен”. Дело в том, что в индустрии вы постоянно сталкиваетесь со штампами вроде “экшен”, “адвенчура”, “шутер с видом от первого лица”. Иногда ещё страннее: мы начинаем говорить о... хммм, об играх “как Myst”, “как Doom”. Не знаю. В литературе вы никогда не станете говорить о книге, что она “как у Хемингуэя”. Просто книга, просто фильм.

Экшен? Нет. Ничего похожего на то, что Энн входит в бар и набивает морду “другим парням”. Это не работает в таких играх, как наша. Скажу вам больше. Возможно, будет пара случаев, когда вам придётся правильно прыгнуть. Может быть, вам придется что-то сломать, вместо того, чтобы просто найти ключ для двери. И это всё. Это приключенческая игра, а не экшен.

- Управление будет point’n’click или direct control?

Point and click.

- Оно будет похоже на Syberia, или вы собираетесь что-то усовершенствовать?

До сих пор лучшим способом управления в 2D/3D адвенчурах был point and click. Возможно, мы сделаем шаг вперед в следующей игре, которая будет

в 3D и в реальном времени и, возможно, там будет клавиатурное управление, но пока что мы остановились на point and click.

- Вы последуете примеру Syberia, где сюжет на первом месте, и геймплей ему “прислуживает”?

Да. Мы не знаем, правы мы или нет, но мы делаем игры так. Мы здесь, чтобы рассказать историю, и историю вымышленную. Мы хотим, чтобы игрок думал: “а что же дальше?” Мы не хотим, чтобы он думал “ну вот, я сделал верный шаг”, как в спортивных или экшен-играх, мы хотим, чтобы он сказал: “Что будет дальше? Что я буду исследовать, куда попаду, кого встречу?” Не думаю, что мы делаем сложные игры.

- Диалоговый интерфейс изменится?

Мы как раз работаем над этим. Пытаемся сделать его более удобным. И с каждым новым шагом всё больше преуспеваем. Мы поняли, что система диалогов, использованная в Syberia, слишком ограничена. К тому же, мы хотим избежать ситуации, когда персонаж постоянно будет повторять, что дверь закрыта. В общем, трудимся не покладая рук.

- Будет ли героиня как-то комментировать свои успехи или прибытие в новое место? Некоторым игрокам не очень понравилась молчаливость Кейт Уокер в Syberia.

Если уж героиня говорит, в этом должен быть смысл. Забавно, но мы всегда считали, что в наших играх слишком много разговоров. Впрочем, всё может быть.

White Birds Productions

- Ваша компания и Microïds как-то связаны?

Нет. Конечно, White Birds основана людьми, работавшими прежде в Microïds. Я провел там более трёх лет, там же работали и Жан-Филлипп, и Оливье Фонтенэй. Бенуа тоже из Microïds. Но Microïds не вкладывала средств в нашу компанию. Возможно, мы будем работать с ней, как с издателем, но никакой прямой связи не существует.

- Значит, White Birds Productions только разработчик, но не издатель?

Мы называем это “производством”, но да, имеется в виду разработка.

- Почему вы решили создать новую компанию?

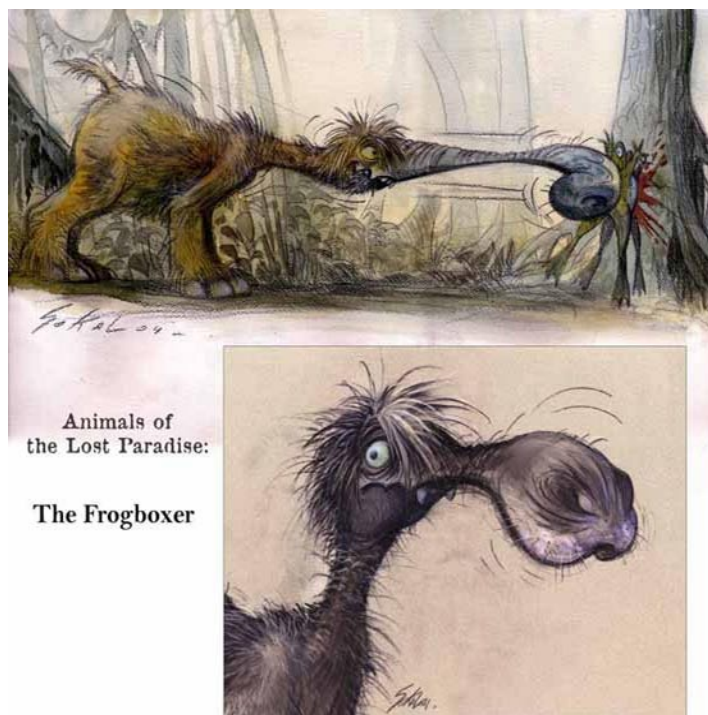
По двум причинам. Одна из них в том, что Бенуа, Оливье, Жан-Филлипп и я знаем друг друга почти

десять лет. Мы работали вместе ещё до Microïds в компании, которая больше не существует. Мы работали вместе над Amerzone, это было уже давно, в 96-м. Кроме того, мы хорошие друзья. У нас одинаковый взгляд на текущее состояние рынка, поэтому мы и создали компанию. Бенуа – рассказчик. И мы считаем, что он умеет рассказывать истории в играх. Но, безусловно, он талантлив не только в этом. Он художник, и пришёл в видеоигры из индустрии комиксов. Наверняка ему бы удалось поработать в кино, и мы попробуем его сделать вместе.

Вторая причина кроется в том, что внутри Microïds мы были вполне счастливы, и всё было отлично, пока у компании не начались неприятности, и однажды она (почти) закрылась. Мы встретили свою судьбу и сказали, “хорошо, давайте двигаться дальше”. Потом Microïds всё-таки нашла способ вернуться, но нас уже там не было. Вот так.

- Кроме Lost Paradise, сейчас у вас есть что-то в производстве?

Не в производстве. В стадии подготовки к производству. У нас сейчас 3 проекта. Дальше всех пока продвинулся Lost Paradise, уже готовы модели, персонажи и сценарий. Следующий проект – Aquarica – только начат. Есть сюжет, и мы знаем, что там будет происходить. Ещё один проект мы пока “обдумываем”. Но всё-таки мы больше всего сосредоточены на Lost Paradise. Как только компания найдёт свой ритм, мы, возможно, будем работать над двумя проектами одновременно. Или тремя, но это уже маловероятно. Два – это хорошо.



- Что-нибудь расскажете об Aquarica сейчас?

Хмм... Это проект, который станет игрой и, надеюсь, фильмом. История о гигантских китах. Очень жаль, но пока сложно что-либо добавить.

- Это будет адвенчура?

Да. Но смотря что понимать под адвенчурой. Некоторые скажут, что Myst – адвенчура, иные скажут то же о Tomb Raider. Мы бы не хотели говорить, что игры, которые мы делаем, единственные в своём роде, но, по правде говоря, не так уж много игр, похожих на те, что делает Бенуа. Наверное, правильнее было бы называть их играми-новеллами или играми-фильмами. Мы не заикливаемся на том, например, насколько продолжительной будет игра.

Очень многие журналисты спрашивают нас, хорошо, а какова продолжительность вашей игры? По-разному. Может быть, часы, может, дни. Опытные игроки проходят игры Бенуа очень быстро. Потому что знают, что, если вы нашли ключи, которые открывают какую-то дверь, нужно найти эту дверь и открыть. Но для многих игроков это не так очевидно. Microïds, как издателю, было очень интересно, какие вопросы задают игроки по Интернету или по телефону. Оказалось, люди застревают в таких местах, которые вы или я прошли бы с лёгкостью. Поэтому на вопрос “какова будет продолжительность игры” ответить непросто.

Наверное, это самая трудоёмкая часть работы – найти баланс сложности. В идеале мы бы хотели видеть наши игры подобными скоплению людей в парках Диснея. Там толпа – это система очередей. Когда вы в очереди, вы не можете остановиться, вы постоянно движетесь к аттракциону. Вы никогда не стоите на месте, а всё время понемногу, но приближаетесь к цели. Да и в кино та же самая очередь, вы ждёте в ней, когда откроются двери. Вот и мы пытаемся сделать нечто похожее.

- Вы хотите таким способом привлечь новых игроков? Ведь, как известно, игры адвенчурного жанра продаются не особенно хорошо. Вы думаете, это лучшая стратегия? Вообще, есть ли у вас какая-либо стратегия для привлечения новых игроков?

Нет, потому что, если бы мы знали как это делать, то давно были бы богатыми и знаменитыми. Мы думаем, что сегодня есть жанры, которые правят бал, на PC это FPS и стратегии, на консолях – спортивные игры и экшен, и это правда, адвенчуры не на первом месте. Но правда и то, что эта индустрия ещё



молода. Вы вспомните, что происходило во времена появления кино, какое это было волшебство видеть, как картинки движутся. Потихоньку всё перешло на иной уровень.

Мне кажется, что среди тех, кто играет в игры, подобные сегодняшней *Syberia* или завтрашней *Lost Paradise*, есть такие, кто по-настоящему любит играть, например, с утра в *FIFA*, за ланчем в *Quake*, вечером в *Syberia*, а есть и те, кто преданно играет только в игры вроде *Syberia* и *Lost Paradise* и ни во что другое.

Мы знаем, что некоторые из тех, кто играет в наши игры, на самом деле не являются заядлыми игроками. Несколько лет назад они играли на компьютере в гольф. Я думаю, тут есть смешение. Не знаю, хорошая ли это стратегия. Суть в том, что *Amerzone* и *Syberia 1* и *2*, изданные *Microïds*, неплохо продавались, видимо, есть люди, которым они нравятся.

- Вы знаете, сколько продано копий *Syberia 1*?

Около полумиллиона. Это неплохо для игры, не относящейся к мейнстриму.

- У вас есть какие-либо данные по *Syberia 2*?

Нет, хотя она уже вышла. Вам стоит спросить об этом у *Microïds*.

- Вы бы не хотели рассказать нам о планах *White Birds Productions* на будущее?

Я уже кое-что рассказал об этом. Мы бы хотели сделать шаг в киноиндустрию, если получится. Но

мы будем очень осторожны с этим. Всё-таки наша профессия – игры. Мы знаем эту индустрию. А индустрию кино – нет. Наверное, сегодня, впервые за долгое время, многие думают, что “все эти штуки делаются одинаково, там и там картинки и звук”. Сегодня это близко к истине. Когда вы делаете очень хороший трёхмерный фильм, вы используете почти те же инструменты, что и для игр. Разница в продолжительности, потому что, если для игры вы пытаетесь сделать 45 минут видео – это слишком много. И в качестве. На большом экране качество особенно важно. Так что всё упирается в деньги.

Делать фильм примерно в 10-15 раз дороже. Для этого ищут инвестора, который знает кинобизнес. Странно, но не так тяжело найти половину бюджета для игры или фильма. Сложность примерно одинакова. В этом бизнесе люди играют большую роль. Когда вы говорите, мол, хочу снять фильм за 20-30 миллионов евро, они говорят тебе, хорошо. Я знаю цену. Когда вы говорите, хочу сделать игру за 2-3 миллиона, они снова говорят тебе, да, конечно. Мы попробуем. В моих мечтах, мы 5-6 лет делаем фильм, и он приносит успех. Но это лишь мечты.

- Хотите что-нибудь добавить?

Нет, если вы не хотите ещё что-нибудь спросить.

- В таком случае, большое спасибо и желаю удачи вам и вашей компании, *White Birds Productions*. И вам спасибо. Приятно было пообщаться.

(перевод Lonesome)

Интервью с DreamCatcher Europe

Во время нашего визита в Париж мы посетили штаб-квартиру Dreamcatcher Europe и побеседовали с Лоррейн Лью (Lorraine Lue), руководителем международных проектов The Adventure Company о грядущих играх этой компании и о состоянии адвенчурного рынка в целом. Это интервью будет особенно интересно тем, кто хочет взглянуть на игровой бизнес изнутри. Итак, вот что поведала нам Лоррейн.

- Dreamcatcher Europe выпустила в Европе следующие игры: Law & Order 1 и 2, Schizm 2, Darkfall, Thorgal: Odin's Curse и Salamambo. Насколько тепло были приняты эти игры?

Law & Order 1, как и во всем мире, имела успех. Law & Order 2 вышла пока только в Англии. В Европе она, скорее всего, появится в мае. Что же касается продаж вообще, то они весьма неплохи, особенно в Англии. Скажу также, что ТАС на рынке пытается поделить адвенчурный жанр на поджанры. Многие думают, что все адвенчуры одинаковы, но ведь это в корне неверно.

Так, Law and Order – это адвенчура, но она совершенно не похожа, к примеру, на Schizm. Основным соперником для нее будет CSI. С другой стороны, хоть CSI очень похожа на Law & Order и относится к тому же поджанру, прямого противоборства между этими двумя играми нет. В Law and Order упор делается на расследование и судебный процесс, а в CSI – на науку. И мне кажется, что основная аудитория Law and Order будет постарше, чем у CSI. Я бы сказал, у Law and Order возраст аудитории от 25 лет, в то время как у CSI – от 17.

Что касается Schizm 2, мы буквально недавно выпустили ее в Европе, поэтому ничего пока сказать не могу. Недавно вышла Dark Fall 1, и она нас удивила – она весьма неплохо продавалась во всем мире, включая Германию и Англию. Тому множество причин, и одной из них, как мне кажется, было то, что XXv Productions, студия-разработчик, затратила много усилий на создание игрового мира. Хотя это игра-ужастик, кровавых сцен в ней нет. Авторы играют с вашим воображением, и именно это, как мне кажется, больше всего понравилось публике. Не обязательно показывать, как вокруг летают призраки, хватит намеков на это, и ваше воображение само дорисует картину. Это именно то, что нравится игрокам.

На подходе продолжение этой игры, Dark Fall 2. Выход ее ожидается в сентябре. Вы встретитесь с Полли, одной из героинь первой части. Остальные персонажи будут новыми. В игре немного поменяется геймплей. Действие будет происходить в наше

время, наверное, даже в 2004 году. Сюжет будет иметь параллели с событиями, произошедшими в 1800-ом. Более подробно об этой игре мы расскажем ближе к ее выходу.

- Планируется ли выпуск продолжений?

Law and Order определенно обзаведется продолжением, Schizm 2 только что вышел, Dark Fall 2 тоже не станет последним. А вот Thorgal и Salamambo, скорее всего, останутся без продолжений.

- Почему?

Это, в общем-то, неплохие игры, но они оказались не совсем успешными с точки зрения продаж. Мы можем говорить о них по отдельности, но я предпочитаю говорить о них вместе, потому что и та, и другая игра были созданы по мотивам французских комиксов, и именно поэтому они, как мне кажется, были нацелены, скорее, на французскую аудиторию и не преуспели в Северной Америке. Американские игроки, наверное, не смогли отождествить себя с главными героями. Возможно, в этих играх было слишком много того, что некоторые называют “французским колоритом”.

Salamambo – очень красивая игра, я немного поиграла в нее. Мне даже довелось встретиться с Филиппом Дрюлле (Philippe Druillet). Поразительно, насколько тесно он сотрудничает с командой разработчиков во время работ по созданию игрового мира. Очень жаль, что так мало людей решились погрузиться в эту замечательную игру.

Thorgal – игра совершенно другого рода, в ней совершенно другой стиль графики, который, возможно, для игроков был непривычен. Это тоже адвенчу-



ра, но в ней побольше аркадных вставок. Жаль, что обе эти игры оказались не столь успешными.

- Как разработчики выходят на вас?

У нас есть отдел, занимающийся поиском проектов как в Европе, так и в Северной Америке. Начальником отдела является Роберт Стивенсон (Robert Stevenson), он же – вице-президент по вопросам разработки и заключения договоров с разработчиками (rstevenson@dreamcatchergames.com).

Вот как все обычно происходит. Разработчик посылает Роберту Стивенсону письмо, прикладывает демонстрационную или рабочую версию игры. Далее письмо попадает в отдел заключения договоров с разработчиками. В отделе работают продюсеры, люди из отдела тестирования, эксперты-оценщики и т.д. Как только проект будет одобрен экспертами, начнутся дальнейшие переговоры.

- Какие взаимоотношения между головным и европейским отделением?

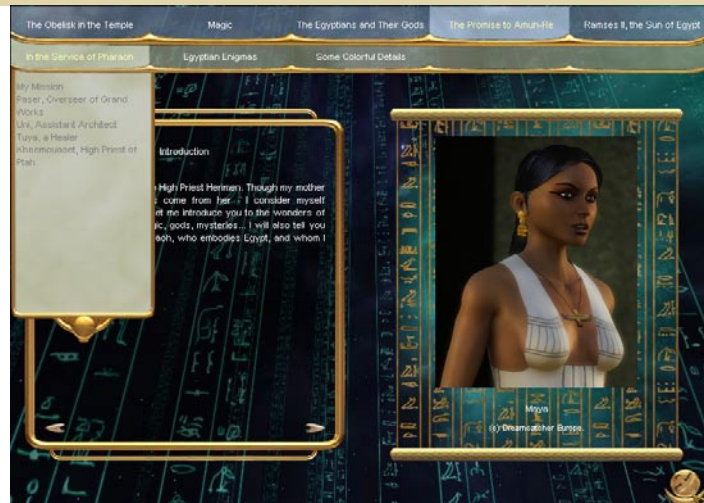
Об этом скажу коротко. Головное отделение находится в Канаде в городе Торонто, и там, в основном, занимаются Соединенными Штатами и Канадой. Мы же в Париже занимаемся не только европейским но и рынком юго-восточной Азии.

- А что, существует игровой рынок и в юго-восточной Азии?

Да, и надо признаться, весьма непростой. У нас есть партнер в Сингапуре, он выпустил такие игры, как The Omega Stone, Law and Order 1, а также некоторые другие адвенчуры. Это совсем другой рынок, он сильно отличается от того, что существует как в Северной Америке, так и в Европе.

- Каковы планы европейского отделения?

Я пришла в европейское отделение из головного офиса в Торонто и была поражена тем, насколько



в Европе все иначе. Все страны такие разные. Приходится поломать голову, чтобы выбрать такую стратегию продвижения продукта на рынке, чтобы он понравился всем вне зависимости от различий во вкусах. Мне интереснее работать на европейском рынке, чем на североамериканском, потому что США и Канада очень похожи как в культурном плане, так и в плане покупательских предпочтений. Северная Америка велика по размерам, но вкусы покупателей практически не отличаются. Европа занимает примерно такую же территорию, как Северная Америка, но представляет собой весьма интересную и пеструю смесь из различных стран. Адвенчуры прекрасно принимаются во Франции. В Германии этот процесс только начинается. Могу сказать, что за последние пять лет ситуация с адвенчурами на европейском рынке здорово изменилась. Мне кажется, число людей, использующих компьютер не только для работы, но и для игр, непрерывно растет, и многие из тех, кто до этого вообще никогда не играл, начинают именно с адвенчур.

Мне кажется, что адвенчурный рынок в Европе будет расширяться, потому что The Adventure Company удалось создать хорошую систему распространения. Компания весьма тесно сотрудничает с прессой в Северной Америке, и теперь пристально смотрит на европейский рынок. Мне кажется, в Европе можно привлечь большее число случайных игроков, чем в Северной Америке, поскольку там игроки представляют собой огромное сообщество. Там люди знают, что если им нужны адвенчуры, им следует искать их в The Adventure Company. Европа – это совсем другое дело, здесь иногда люди даже не знают, кто мы такие, но постепенно начинают это узнавать, и это, на мой взгляд, один из признаков роста.

Попробую объяснить, как организована работа в обоих офисах с точки зрения маркетинга. Рената

Ричардсон (Renata Richardson) является бренд-менеджером ТАС в Северной Америке. Бренд-менеджером в Европе являюсь я. Мы ежедневно общаемся с Ренатой. Иногда бывает, что какие-то ходы могут сработать в Европе, но не дадут результата в Северной Америке. Поэтому для того, чтобы согласовать продвижение продуктов ТАС по обе стороны океана, нам приходится сотрудничать.

- Где чаще всего принимаются решения?

В обоих офисах. Если это касается каких-то общих дел, например, финансовых, то решения принимаются в штаб-квартире в Торонто. Но когда дело касается маркетинга, то все обстоит по-другому. Даже несмотря на то, что мы ориентируемся и на североамериканский рынок, иногда из-за различия структуры рынков нам приходится договариваться, что мы сделаем это, а вы сделаете то. На авантюрном рынке не так все просто, иногда не получается выпустить игру в такой же коробке, с одним и тем же названием, с одной и той же маркетинговой стратегией. Так, например, англичане частенько считают, что поскольку обе страны англоязычные, то можно запросто взять игру, предназначенную для американского рынка, и безо всяких изменений издать ее в Англии. Иногда такой номер не проходит. С авантюрами работать сложнее, чем со стрелялками или стратегиями, потому что стрелялки – это просто стрелялки.

Авантюры больше фокусируются на повествовании, они глубже, в них важны сюжет и персонажи. Игроки должны отождествить себя с персонажем, которому запросто может быть 50 лет, а не 30, 20 или 13. Стрелялки и авантюры оцениваются по разным критериям. И потому рынок у них разный. В странах Скандинавии любят авантюры, в Италии и Греции тоже. Но рынок в Греции – совершенно другой. Все, конечно, зависит от ситуации и от пер-



спектив, но, чаще всего, принятие решения в этих случаях происходит в Торонто.

В европейском отделении ТАС мы хотим повторить то, чего уже добились в североамериканском. Мы хотим, чтобы люди, думая об авантюрах, думали бы о ТАС. Чтобы они знали, куда обращаться. Чтобы когда они пришли в магазин и выбрали авантюру, увидев логотип ТАС на коробке, они поняли, что это качественная игра, продаваемая по разумной цене, и что компания предана авантюрам. В Европе мы хотим занять то же положение и повторить успех бренда.

Европейское отделение существует всего лишь несколько лет. Впереди еще много работы, но уже сейчас мы занимаем довольно сильную позицию на европейском рынке.

- Что вы можете рассказать о ваших отношениях с авантурной/игровой прессой?

В Северной Америке у нас с прессой весьма тесные контакты, например, мы работаем с Рэнди Слугански (Randy Sluganski). Мы работаем с ним уже несколько лет. Наверное, с начала нашего существования, когда <http://www.justadventure.com> был еще маленьким сайтом, таким же маленьким, как и мы сами, так что, наверное, можно сказать, что мы выросли вместе. Я знаю, что Рената Ричардсон, бренд-менеджер ТАС в Торонто, и Аннет Бечам (Annette Béchamp), один из менеджеров команды по приобретению проектов, обе давно знакомы с Рэнди, и на каждой выставке ЕЗ они устраивают совместный ужин. Впрочем, и с другими изданиями и сайтами мы сотрудничаем довольно тесно.

Что касается сообщества в целом, нам удалось его создать в Северной Америке. У нас есть свой сайт, где мы публикуем новости, есть форумы (*уже нет...* - прим. ред.), есть Интернет-магазин. Мы частенько проводим соревнования, опросы и конкурсы, чтобы люди почаще заходили на сайт и были осведомлены о том, что происходит в авантурном мире.

В Европе мы работаем по-другому. Мы работаем через дистрибьюторов, потому что Европа, как я уже говорила, такое пестрое лоскутное одеяло, в ней куча языков и стран. Мы тесно работаем с дистрибьюторами, они служат посредниками между нами и прессой. Так, в Германии у нас есть пресс-агентство, которое работает и с нами, и с дистрибьюторами, оно помогает нам укреплять торговую марку ТАС и создавать игровое сообщество.

Мы все еще пытаемся создать в Европе авантюрное сообщество, но нам кажется, что многие европейские игроки давно уже привыкли заходить на наш североамериканский сайт. Так что теперь мы заняты, в основном, вопросом открытия Интернет-магазина для Европы. Я видела много писем, приходящих в головной офис, к примеру, из Испании, в которых люди спрашивали, как можно купить наши игры, в каких магазинах их можно отыскать. Конечно, проще было бы перенаправить людей в европейский Интернет-магазин. Именно об этом сейчас и ведется речь. К сожалению, я не могу пока сказать, когда будет запущен этот сервис, но уверена, что это обязательно произойдет.

- В каких странах вы продаете свои игры?

1. США; 2. Канада; 3. Германия (Flashpoint); 4. Франция (Nobilis); 5. Англия (Mindscape UK); 6. Бенелюкс (Mindscape Benelux); 7. Италия (ATARI); 8. Испания (VirginPlay); 9. Греция (Centric); 10. Польша (Cenega); 11. Россия (Акелла); 12. Нидерланды (Disky); 13. Чехия (Hype); 14. Австралия (QV Software); 15. Сингапур (New Era); 16. Португалия (Porto Editora).

Есть и другие, но я с ходу смогла припомнить только эти. С дистрибьютерской сетью у нас все в порядке. Мы работаем чуть больше года, так что это еще только начало. У нас очень хорошие дистрибьюторы и партнеры, и есть огромный запас роста популярности жанра во всей Европе.

- Почему обычно так трудно получить информацию о продажах авантюр?

В Северной Америке с этим нет никаких проблем, поскольку мы используем отслеживающую систему. Все игры, прошедшие через каждого продавца, заносятся в систему, поэтому мы имеем прекрасное представление о том, что происходит в Канаде и



США. В Европе не каждая страна имеет подобную систему, да и информация от тех, кто ее имеют, не всегда достоверна на 100%. Поэтому здесь мы ориентируемся на информацию от наших дистрибьюторов. Это как раз одна из трудностей, которые нам предстоит преодолеть как издателю, чтобы даже с тех стран, у которых не существует подобной системы, используемой для глобального учета проданных игр, получать достоверную информацию еженедельно или ежемесячно.

После того, как мы соберем необходимую информацию, иногда приходится ждать вплоть до трех месяцев, чтобы получить финальные цифры. Да, это непростой процесс, который мы постоянно стараемся улучшить. В Европе все не так просто, как в Северной Америке. Там вы можете быть спокойны, что получите ежемесячный отчет с верными цифрами. Получить верные цифры – задача не из легких.

- Так значит, вы никогда не знаете точного количества проданных копий?

Дошедших до потребителя – нет. Отгруженных нами – да. То, сколько мы отгрузили в магазины, мы знаем. Но мы стараемся ежемесячно добывать отчеты о том, сколько копий было продано конечному покупателю. Иногда нам приходится ждать больше месяца, потому что с некоторых регионов информация идет довольно долго. Так, например, если нам нужна информация за март, иногда мы получаем ее только в мае. Некоторые страны вообще могут предоставить ее лишь в конце следующего за требуемым месяца.

Обычно проходит 3-4 месяца, прежде чем мы получаем более-менее точную информацию о количестве проданных копий. Но мне кажется, ситуация зависит от развития рынка в целом. Если брать игры, то, я думаю, вскоре образуются стандарты, и все будет происходить намного быстрее.



OUT OF ORDER

Многие хорошие приключения могут похвастаться запоминающимися персонажами. Без труда приходят на ум Джордж Стоббарт (George Stobbart), Нико Коллар (Nico Collard), Гэбриел Найт (Gabriel Knight) и Грейс Накамура (Grace Nakamura). Похоже, этот ряд пополнился еще одним персонажем, достойным нашего внимания. Гарфорд Шлицтинг, шаг вперед! Что это на вас надето? Пижама? Да, такого не было со времен Артура Дента, пытавшегося остановить строительство межгалактической трассы прямо из своей прихожей.

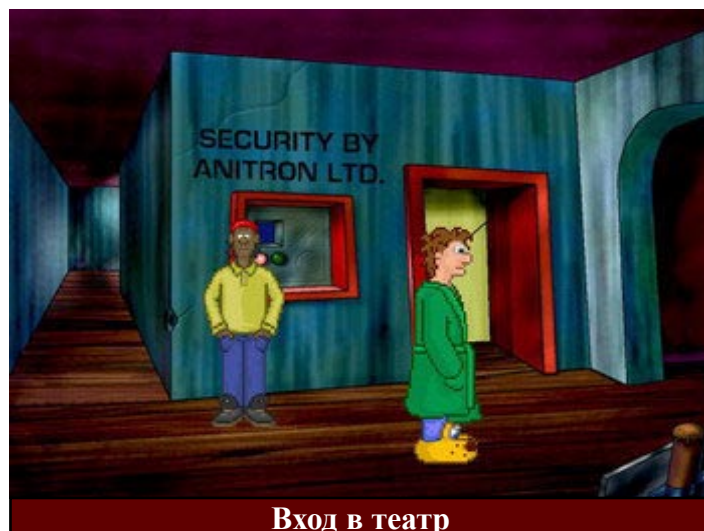
Сюжет: Игра начинается со вступительного ролика. Бушует гроза. Ничего необычного не происходит, но Гарфорд чувствует какое-то электрическое покалывание, которое, он надеется, не отобьет у него аппетит, ведь он слегка проголодался. Он выходит из спальни, перебрасывается парой словечек со своей мамой и даже выпускает кота погулять. Похоже, все идет как обычно. Гарфорд возвращается к себе, а далее вы берете управление в свои руки.

Первым признаком того, что что-то пошло не так, является поведение дверной ручки, которая, похоже, решила бросить вызов закону всемирного тяготения. Вот вам и первая задачка: как выйти из комнаты и выяснить, что же все-таки происходит? Вы можете заметить, что в коллекции Гарфорда находится единственный компакт-диск, но запомните о его существовании, поскольку он окажется весьма полезным далее по ходу игры.

Выйдя из спальни, Гарфорд обнаруживает, что он и его комната чудесным образом были перемещены к инопланетянам. Несколько странных дверей всевозможных форм и размеров указывают на то, что он не единственный посетитель этого инопланетного мира. У Гарфорда на повестке дня три вопроса: узнать, где он, почему он находится здесь и как ему

отсюда выбраться. Надо сказать, весьма обескураживающие вопросы, особенно если учесть, что в руках у тебя дверная ручка, одет ты в зеленую пижаму, а на ногах – пара мягких тапочек большого размера.

Первый контакт у Гарфорда происходит с говорящим компьютером, готовым выписать ему пропуск. К несчастью (и по весьма непонятным причинам), Гарфорд никак не может вспомнить, как его зовут. Нет имени – нет пропуска. Для того, чтобы продвигаться дальше, Гарфорду нужно вспомнить свое имя. Весьма странная часть игры, поскольку без пропуска вы никуда не сможете попасть. Придется пораскинуть мозгами, чтобы догадаться, где же может быть написано имя главного героя. Диалог Гарфорда с компьютером довольно забавный, и я абсолютно уверен, иногда вы просто не сможете удержаться от смеха. В некоторых играх юмор бывает притянут за уши, но Тиму Фёрнишу (Tim Furnish), автору этой игры, удалось выдержать качество и дозировку шуток. Однако если вы застрянете, прослушивание одного и того же смешного диалога по несколько раз может вас утомить. Впрочем, это относится и ко многим другим играм. Тем



Вход в театр

не менее, большинство головоломок, что встретятся вам в начале игры, весьма логичны, и даже у новичков особых проблем с ними не возникнет.

Еще один интересный момент – название игры, *Out of Order* (переводится как “сломано, не функционирует” – прим. перев.). Оно было выбрано не случайно. В игре вам встретится место, где кое-что “сломано”, и вам придется это починить. Игровой мир относительно невелик, но поскольку игроку в нем будет чем заняться как физически, так и умственно, это не так уж и важно. Бродя по инопланетному городу, вы встретите множество причудливых и странных персонажей, и не все из них будут столь полезны, насколько вам этого бы хотелось. На прохождение у меня ушло порядка 10 часов, что нормально для коммерческого продукта, но поразительно для игры от независимых разработчиков.

Графика: Игра выполнена в 2D и использует полноэкрannую графику с высоким разрешением. Несмотря на то, что игра сделана независимыми разработчиками, в анимации и графике чувствуется профессионализм, и хочется отметить, что графика в игре на порядок лучше, чем во многих других играх, созданных любителями.

Следует иметь в виду, что изначально разработчики хотели выпустить ее в качестве коммерческого продукта, но в последний момент передумали. Сил было вложено много, и это заметно. Редко кто сможет сделать игру так качественно без поддержки со стороны крупной компании-издателя. Такого практически никогда не бывает.

С другой стороны, края некоторых персонажей немного размыты, включая и Гарфорда, особенно когда тот подходит поближе к экрану. Фоновые рисунки в некоторых местах выглядят слегка квадрат-



Вам плохо?

ными и любительскими. Впрочем, я что-то раскриковался, ведь ни одна из этих мелочей ни в коей мере не портит впечатление. Играется все настолько хорошо, что даже не верится, что это свободно распространяемый программный продукт, и графика, конечно, не столь навороченная, как во многих коммерческих играх, вполне приемлема.

Звук: Должен сказать, саундтрек у меня не вызвал особо нежных чувств, и иногда даже немного раздражал. Опять же, стоит принять во внимание, что это не коммерческая адвенчура, а посему не нужно сравнивать музыку в ней с саундтреками коммерческих игр, которые, иной раз, могут за пояс заткнуть звуковую дорожку, написанную к любому голливудскому кинофильму.

Восприятие музыки сугубо индивидуально, и, несмотря на то, что музыка в *Out Of Order* оказалась не в моем вкусе, она никоим образом не испортила удовольствие, полученное мною от игры. Отсутствие озвучки, напротив, сыграло, на мой взгляд, положительную роль. *Out Of Order* избежала того, чем грешат нынче многие адвенчуры – плохой актерской игры.



Спальня Гарфорда Шлицтинга



Это вам не обычная пивнушка



Жуткое кафе

Геймплей: Несмотря на то, что в Out Of Order хватает странного юмора, она подойдет как новичку, так и игроку со стажем. Это традиционная point and click адвенчура, выполненная в 2D, с дружелюбным и интуитивным интерфейсом. При наведении курсора на активную область, он подсвечивается. Циклическое переключение команд осуществляется по нажатию правой кнопки мыши. Нажатие пробела открывает окно инвентаря, ESC позволяет сохраниться, загрузить игру или выйти. Для быстрого сохранения игры можно нажать кнопку S.

В игре есть несколько весьма изобретательных головоломок, которые заставят призадуматься и бывалых игроков. В одной из них требуется соединить в инвентаре несколько предметов, чтобы получить новый. Эта головоломка заставит вас либо биться головой об экран монитора, либо откинуться на спинку стула с отсутствующим выражением лица. Видимо, у Тима Фёрниша в голове спрятан компьютер, поскольку подобные головоломки заставляют напрячь все свои извилины.

Немаловажно еще и то, что вы практически всегда будете знать, что нужно делать дальше. Благодаря изобретательным гейм-дизайну и головоломкам, а



Еще один офис

также веселым диалогам, игровой процесс будет идти гладко.

Общая информация: Во время игры багов обнаружено не было, программа работала стабильно. Тим Фёрниш написал игру с помощью своего собственного движка SLUDGE (Scripting Language for Unhindered Development of a Gaming Environment). С момента выхода в 2003 году, игра получила несколько наград.

Плюсом можно считать и то, что несмотря на наличие в Интернете нескольких солюшенов, автор создал и поддерживает форум. Поэтому если вы вконец застопоритесь, то можете зайти на форум и поискать решение совместно с другими игроками.

В нескольких словах: Итак, если вы хотите помочь Гарфорду Шлицтингу, одетому в зеленую пижаму и мягкие тапочки, в руках у которого находится дверная ручка – эта игра для вас. Не только потому, что ее можно бесплатно скачать, но потому, что эта игра достойна, и даже просто требует продолжения. Она действительно настолько хороша.

- Rob Hamilton

Out of Order

Информация об игре

Разработчик: Tim Furnish
Управление: point'n'click
Вид: от 3-го лица
Сложность: средняя
Сайт: <http://www.hungrysoftware.com>
Системные требования:
VGA-совместимый видеоадаптер



THE ADVENTURES OF JP AND COSMO

A FRIEND INDEED...



Оригинальность. Не часто нынче слышишь это слово по отношению к коммерческим адвенчурам. К счастью, новое поколение независимых разработчиков, которому нет дела до дяденек с мешками денег, нет-нет да и подкинет нам игру, полную свежих идей. JP and Cosmo – изометрическая point and click адвенчура, созданная человеком, известным на форумах сообщества AGS как Дарт Мандарб (Darth Mandarb). Давайте чуть попристальнее взглянем на его игру.

Сюжет: Во вступлении мы видим репортера, рассказывающего в эфире шокирующую новость: на Землю летит астероид, и до столкновения с ним осталось всего полчаса. Вы выступаете в роли JP, и вашей задачей, как, впрочем, и любого другого человека на планете, является поиск бомбоубежища, в котором можно было бы переждать катастрофу.

JP вспоминает, что у его друга Космо (Cosmo) как раз имеется такое укрытие, и потому направляется туда. К несчастью, Космо куда-то подевался, и JP предстоит самому разыскать вход в бомбоубежище. Игра очень короткая, вы сможете пройти ее за полчаса-час. В игре всего лишь 3 персонажа: JP, Космо и репортер. Малая продолжительность игры – одна из двух небольших неприятностей, на которые может пожаловаться игрок. Сюжет немудреный, а доза юмора, которым он приправлен, напоминает об играх конца 80-х начала 90-х. Пару раз в игре встречаются отсылки к сообществу AGS и к разработчикам-любителям вообще.

Графика: Графике в The Adventures of JP and Cosmo следует уделить особое внимание. Изометрическая проекция, в которой выполнена игра – свежее

веяние в адвенчурах. До этого, если мне не изменяет память, такая проекция использовалась лишь в Sanitarium и в The Desktop Adventures of Indiana Jones. В жанре RPG такой вид использовался гораздо чаще. Достаточно вспомнить такие прославленные игры, как Baldur's Gate и Ultima.

И персонажи, и фоновые рисунки весьма детальные, особенно по AGS'овским стандартам. Фоновые рисунки красочны, комнаты выполнены детально. Персонажи хорошо прорисованы и выигрышно смотрятся на фоне многих других игр, сделанных любителями. Дарт проделал потрясающую работу с графикой, и это может дать толчок появлению новых адвенчур, использующих изометрию. Автору игры блестяще удалось справиться со всеми трудностями, поджидающими тех, кто захочет использовать такую проекцию. Когда герой заходит в область комнаты, скрытую стеной, эта стена становится прозрачной, и в результате вы не будете испытывать никаких сложностей в обследовании подобных мест.





Использование изометрии – свежее веяние

Звук: Звуком в игре автор, пожалуй, занимался меньше всего. В игре вообще нет музыки (за исключением самого начала, да и там мелодия является midi-шным переложением какой-то старой песни). Звуковых эффектов тоже немного. Если не ошибаюсь, звук вы услышите лишь во время начисления очередных заработанных вами очков.

Геймплей: Головоломки в JP and Cosmo органично вплетены в сюжет, и вам не придется чесать затылок, недоумевая, что же придумали эти разработчики, что весьма часто происходит во время прохождения коммерческих игр. Нажатие правой кнопки мыши приводит к смене вида курсора и, соответственно, к смене активной команды. Как только вы подведете курсор к левой границе экрана, появится меню с этими же командами, плюс будет показано содержимое ваших карманов (инвентарь), а также системные опции игры.

Интерфейс прост, но мог быть выполнен лучше. Во-первых, с точки зрения эстетики, интерфейс не идет ни в какое сравнение с графикой игры. По сравнению с остальными объектами в игре, курсор слишком велик, да и назвать его красивым язык не поворачивается. Во-вторых, никак нельзя иденти-



Встреча двух главных героев

фицировать, где же на экране находятся активные области, и порой не ясно, куда же нужно щелкнуть мышью, чтобы применить предмет. Если бы при наведении курсора на активную область появлялась хоть какая-нибудь подсказка, было бы просто здорово. Конечно, это мелочи, если речь идет о свободно распространяемой игре, в которую и без того занятно играть, но доля конструктивной критики, по-моему, не помешает.

Общая информация: Игра прямо напрашивается на создание продолжения, и Дарт его пообещал, но сейчас он занят другим проектом. Если верить тому, что написано на сайте, в игре есть пара багов, но мне они не встретились.

В нескольких словах... Дашь продолжение!!! The Adventures of JP and Cosmo – великолепная маленькая игра, а то, что она выполнена в изометрической проекции, придает ей некоторую пикантность. Автору стоило бы сделать игру подлиннее, обратить побольше внимания на звук и интерфейс, но, тем не менее, сыграв в нее, вы получите немалое удовольствие. Как, вы все еще читаете обзор? Ну-ка бегом качать игру!

- Dimitris Manos

The adventures of JP and Cosmo

Информация об игре

Разработчик: DARTH Mandarb

Управление: point'n'click

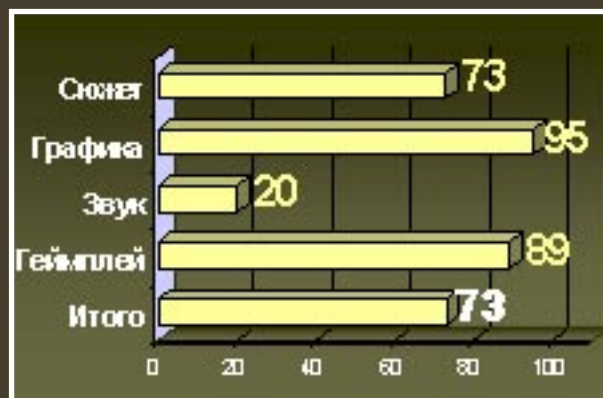
Вид: от 3-го лица / изометрия

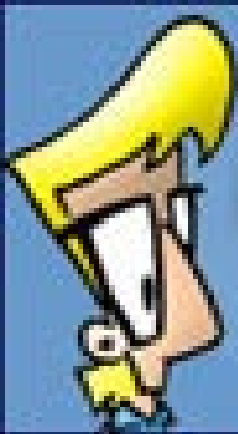
Сложность: низкая

Сайт: <http://www.twin-design.com/friendindeed>

Системные требования:

VGA-совместимая видеокарта





Patrimonium

an oldschool adventure game



По словам разработчиков, Patrimonium – это адвенчура старой школы. В отличие от других любительских проектов, рассмотренных в этом выпуске, данная игра сделана на движке AGAST. До этого в нашем журнале упоминалась еще одна игра, созданная на этом же движке – Ozzie and the Quantum Playwright, весьма забавная адвенчура. Но вернемся к Patrimonium. Сразу стоит заметить, что игра разбита на акты, и в этот раз мы рассмотрим только первый из них.

Сюжет: Вы выступаете в роли Джулиана Хоблера (Julian Hobler), 23-летнего студента прикладной квантовой физики, у которого есть привычка... забывать оплачивать счета. Игра начинается утром, когда Джулиан проверяет свой почтовый ящик. В нем он находит кипу счетов, на которые он, впрочем, не обращает внимания, и письмо от своего друга, профессора Питера Вончика (Peter Wonciek).

Профессор сообщает ему о неких секретных исследованиях, проводящихся в Египте, и приглашает Джулиана отправиться туда в качестве помощника, если, конечно, у него не найдется дел поважнее. В этот самый момент на сцене появляется парочка здоровенных агентов в черных костюмах, и Джулиан понимает, что они явились по его душу. Он прячется в квартире и при подвернувшемся случае сбегает через окно. Однако агенты решают подождать его снаружи и устраивают ему западню. Таким образом, Джулиан оказывается в ловушке позади собственного дома. Ему нужно прокрасться на улицу и, используя билет, присланный профессором, отправиться в Египет.

Похоже, прообразом главного героя игры (по крайней мере внешне) послужил Гайбраш Трипвуд (Guybrush Threepwood) из Curse of Monkey Island. В первом акте насчитывается 8 персонажей и всего лишь две локации. Сюжет выдержан в комедийном ключе. В начале есть несколько отсылок на фильм “Криминальное чтиво” (Pulp Fiction). Также в парочке случаев упоминаются курение и марихуана, что, возможно, приведет в негодование некоторых

излишне чувствительных особ. Но для людей с более свободными взглядами на жизнь это, я думаю, не станет проблемой.

Как и в случае со многими другими любительскими играми, главный недостаток этой состоит в ее непродолжительности. Но не забывайте, что игра выходит актами, и, возможно, вас утешит то, что когда все акты будут доступны, от игры можно будет получить полноценное (и продолжительное) удовольствие.

Графика: Графика игры приятная. Очень профессионально сделаны персонажи, они напоминают героев знаменитых мультсериалов. Фоновые рисунки тоже хороши, но выполнены чуть похуже. Время от времени с графикой случаются кое-какие странности. Например, иногда персонаж может прорисоваться поверх предмета, который должен находиться перед ним. Вообще-то я припоминаю похожие проблемы и в Ozzie and the Quantum Playwright. Может быть, это проблемы самого движка AGAST? Трудно сказать. Наверное, этот вопрос лучше переадресовать разработчикам движка. Но на самом деле все это мелочи, и они не сильно отвлекают от самой игры. А вот над чем авторам действительно можно посоветовать поработать, так это над анимацией. Такое ощущение, что количество кадров в секунду в анимации чересчур занижено.





Поверьте, это не коммивояжеры

Звук: Звук, к сожалению, по качеству не достигает уровня графики. Мы, конечно, понимаем, что говорим о независимом проекте, но музыка Patrimonium проигрывает в сравнении со многими другими любительскими адвенчурами. Как правило, музыка не соответствует ни текущей сцене, ни теме игры в общем. Звуковые эффекты отсутствуют напрочь.

Геймплей: Те, кто играл в старые адвенчуры от LucasArts, будут чувствовать себя в этой игре как рыба в воде. В левом нижнем углу расположены девять иконок с командами, в правом нижнем – инвентарь. Разработчики позаботились о том, чтобы по нажатию правой кнопки мыши для объекта выполнялось действие по умолчанию. Например, если вы хотите открыть дверь, вам не надо сначала кликать на иконку Открыть, и лишь после этого на дверь, можно просто навести курсор на дверь и щелкнуть правой кнопкой мыши. Подходящая команда (в данном случае, Открыть) будет выполнена автоматически.

В задачах игры выдержано равновесие между сложностью и интересностью. Иногда они заставят вас призадуматься, но стоит лишь немного пошевелить извилинами, и решение придет будто само собой. Также в игре была замечена довольно полезная особенность: когда вы пару раз попробуете



Загадочный персонаж

что-нибудь сделать, и у вас ничего не получится, Джулиан намекнет, как нужно поступить. Это очень удобно, и я надеюсь, что в следующих актах это будет встречаться почаще. В общем, геймплей феноменален, интерфейс удобен, головоломки логичны и интересны.

Общая информация: Пока вышел только первый акт, следующие появятся позже. Английскую версию (изначально игра была на немецком) вы можете скачать бесплатно, посетив раздел независимых разработчиков на <http://www.justadventure.com>.

В нескольких словах... Patrimonium – это еще одна великолепная игра от независимых разработчиков. Геймплею тут стоит поучиться многим “профессионалам”, а графика вызывает ощущение, что вы играете в классическую игру от LucasArts. Наверное, единственным разочарованием окажутся непродолжительность и плохое звуковое оформление. Но прежде чем начать жаловаться, вспомните о том, что получаете эту игру бесплатно! Может быть, стоит подождать, пока выйдет еще несколько актов, и пройти два или три за раз, чтобы потом ждать следующую партию. Могу сказать одно – я их точно буду ждать!

- **Dimitris Manos**
(перевод Student)

Patrimonium

Информация об игре

Разработчик: Oldschool
Категория: point'n'click
Вид: от 3-го лица
Сложность: средняя
Сайт: <http://www.justadventure.com/IndDevelopers.shtm>
Системные требования:
Pentium II 400Mhz, 3D DirectX 9.0



pprentice

Работая над своей игрой The Find, разработчики-любители Грегор и Ян Шлейпферы (Gregor and Ian Schlaepfer), известные как Herculean Effort, решили написать в качестве упражнения еще одну, на этот раз, более короткую игру, перед тем, как с головой уйти в работу над более масштабным проектом. Шло время, игра все росла, и, наконец, разработчики решили довести ее до ума и выпустить в качестве самостоятельного продукта. Так и родилась (барабанная дробь) игра The Apprentice!

Сюжет: Вы выступаете в роли Мортимера “Пиба” Пибсворта (Mortimer “Pib” Pibsworth), молодого ученика деревенского волшебника. Пибу последнее время снятся странные сны. И вот после очередного такого кошмара, волшебник поручает ему собрать ингредиенты для первого заклинания.

Беда в том, что именно на этом история и заканчивается. Игра очень короткая, в ней всего одна большая головоломка, и неплохо было бы получше обыграть ее сюжетной линией, но, увы, этого не произошло. Этим летом ожидается выход продолжения, действие которого будет разворачиваться в том же мире, но на неисследованной вами ранее территории.

Не сказать, что сюжет написан плохо. Наоборот, завязка, хоть она и коротка, сделана великолепно, с изрядной долей юмора. Диалоги написаны живо, они не дадут вам заскучать. Скажу откровенно, сюжет настолько хорош, что маленькая продолжительность игры становится серьезным минусом этого проекта.

Геймплей: Интерфейс – упрощенная версия того, что использовала LucasArts. Команды помещены во всплывающее меню, которое появляется в тот момент, когда вы подводите курсор к нижней части экрана. Несмотря на простоту и эффективность такого подхода, это не совсем удобно.

Использование правой кнопки мыши для циклического перебирания возможных команд, было бы весьма удобной функцией, которую, к тому же, не так уж тяжело реализовать, и потому странно, что в игре отсутствует такая возможность. Инвентарь, выполненный в виде книги, на странице которой

помещается всего лишь один объект, также является не слишком удобным нововведением, потому как для того, чтобы выбрать необходимый предмет, иногда приходится перелистывать довольно много страниц. Все вышеперечисленное легко может быть исправлено, что, я надеюсь, и будет сделано во второй части.

Головоломки не требуют особых умственных усилий для решения, но это не говорит о том, что они просты. Они неплохо привязаны к основной задаче/головоломке игры, хотя, как я уже говорил, от большей продолжительности игра бы только выиграла. Да, я знаю, что повторяюсь по поводу того, что игра коротка, но ребята, в следующий раз сделайте игру подлинней, хорошо?

Графика: Игра блистает своей графикой, особенно по AGS’овским стандартам. Фоновые рисунки и персонажи выполнены в приятном мультяшном стиле, анимация плавная и реалистичная.

Единственная жалоба на анимацию ходьбы Пибса. Как-то странно у него выглядят ноги, они растут откуда-то не оттуда и выглядят слегка непропорциональными. Кроме того, когда Пиб идет вперед, его немного уводит налево. Это мелочь, но на такие вещи обращаешь внимание. Надеюсь, в продолжении это также будет исправлено.

Звук: The Apprentice получила много заслуженных похвал за саундтрек, включая 2003 AGS Award за лучшую музыку. Мелодии вполне подходят фэнтезийному миру, но, в то же время, достаточно веселые и ритмичные. Музыкальные темы в игре из





Интерфейс игры

разряда тех, что могут засесть у вас в голове, и это не будет вас беспокоить. Ну а то, что они представлены в формате mp3, а не midi, является еще одним преимуществом.

В двух словах: Я устал повторять, но единственным фактором, удерживающим игру от того, чтобы стать поистине великолепной, является ее скоротечность. Хороший сюжет, хорошая графика, хорошая музыка, хорошие головоломки – все в игре хорошо, лишь продолжительность портит всю картину. Я с нетерпением жду следующей части и надеюсь, что она будет столь же увлекательной и более длинной. Саму игру и рекламный ролик продолжения можно найти на сайте Herculean Effort.

Продолжения: История Мортимера “Пиба” Пибсворта не заканчивается вместе с The Apprentice 1. Herculean Effort в поте лица работает над продолжением. Вторая часть, носящая название Knight’s Move, начнется с того места, где закончилась первая. Вот что говорят об этом сами разработчики на своем сайте: “Темная колесница войны, правит которой лорд Айронкроу (Ironcrow), катится по стране. Поскольку Пиб только обучается магическому ремеслу, его запросто могут загрести в армию, а потому ему позарез нужно добраться до волшебного братства. Путешествуя по бескрай-



Ну зачем она пришла на сеновал...

ним просторам земель Уиллоубин, лежащих за Холмами Волшебников, вам предстоит выполнить множество задач: от погружения в морские пучины до победы на гонках. На своем пути вы встретите немало разнообразных персонажей: от Книжного Червя, создания, похожего на дракона, страстью которого является литература, до Морской Печеньюшки, самого маленького претендента на бегах кентавров.”

В продолжении будет использован тот же интерфейс, что и в первой части. К счастью, разработчики приняли во внимание то, что первая серия оказалась слишком короткой, и обещают это исправить. Они утверждают, что новая игра будет примерно в два раза длиннее, чем предыдущая. Кстати, на этот раз Пибу предоставится возможность использовать настоящие заклинания.

Разработчики планируют выпустить и третью часть сериала, называться она будет Checkmate. Когда она будет готова – пока неизвестно, но авторы утверждают, что возьмутся за нее в 2005 году. Более подробную информацию о первых двух частях трилогии можно найти на сайте разработчиков. Там же можно скачать и первую часть сериала.

- Justin Peebles

The Apprentice

Информация об игре

Разработчик: Herculean Effort

Категория: point'n'click

Вид: от 3-го лица

Сложность: низкая

Сайт: <http://herculeaneffort.adventuredevelopers.com/>

Системные требования:

VGA-совместимая видеокарта



Проект RuSCUMM

Всем известно, что адвенчурный жанр получил широкое распространение во всём мире, и, конечно же, не обошёл Россию. Сегодня выходит огромное количество квестов различной тематики, но скажите, имеют ли они хотя бы часть той популярности, которую адвенчуры имели раньше? Графические навороты, немыслимое количество средств, вкладываемых в разработку новых адвенчур – результатом этих усилий являются, в большинстве своём, посредственные квесты, на прохождение которых требуется один-два дня максимум, после чего они пылятся на полке, и никто не желает проходить их снова. Квест должен быть как интересная книга, которую хочется перечитывать много раз. Именно такими были и остаются потрясающие адвенчуры: Grim Fandango, Sam and Max, Loom, Full Throttle, сериалы LBA, Monkey Island, KQ, SQ, PQ, Larry и многие другие. В эти квесты хочется играть всегда!

Что же делать геймерам, чтобы продлить жизнь полюбившихся игр? Ответ прост: прежде всего, объединяться, как это сделали уже многие fan-коллективы за рубежом, своими усилиями продвигающие адвенчурный жанр вперёд, создавая продолжения полюбившихся сериалов, такие как King's Quest 9 или Space Quest 7, и неплохие квесты собственного производства.

Что же можем сделать мы, российские геймеры-квестовики?

Разрешите представить, RuSCUMM! Это наш проект, который проходит под лозунгом: “Российские квестовики, объединяйтесь!” Хотя RuSCUMM пока и не занимается разработкой новых квестов, он делает, как мне кажется, намного большее. Он знакомит людей с шедеврами прошлых лет, давая возможность на знакомом и родном для них языке оценить и понять адвенчуры. Многие утверждают, что хорошего перевода быть не может, только оригинал даёт полноту ощущений. Позвольте не согласиться. Когда за дело берутся истинные фанаты и ценители жанра, которые не стараются извлечь экономической выгоды из проекта и делают всё не спеша и на совесть, то результат получается потрясающий. Добавим к этому отлично подготовленный состав дружного коллектива, который сам пишет утилиты для работы с ресурсами, при этом тесно сотрудничает с разработчиками ScummVM (специальной программы-эмулятора для запуска “стареньких” квестов от LucasArts), что позволяет своевременно

получать всю необходимую информацию об игре и потенциальных проблемах с переводом из первоисточника. Это огромный плюс, так как появляется возможность протестировать игру и практически на 100% избежать проблем с запуском. Но главным достоинством проекта RuSCUMM остаётся перевод, так как он осуществляется по многопроходной системе, которая представляет собой сбор одних и тех же кусков перевода, осуществляемых разными людьми, что позволяет выбрать лучший, оптимальный вариант перевода, который, в конечном итоге, и попадет в игру на радость всем нам.

RuSCUMM занимается переводом на русский язык замечательных квестов от не менее замечательной фирмы LucasArts, из-под пера которой появились на свет такие шедевры, как Full Throttle, Grim Fandango, The Dig, Loom, Sam and Max, сериалы Monkey Island и Indiana Jones и другие, список поистине впечатляет. Но дело в том, что достать эти игры у нас довольно проблематично, а уж о качественном переводе на русский язык можно вообще забыть. Проект RuSCUMM пытается исправить существующее положение.

Первой игрой для перевода была выбрана простенькая, но от того не менее интересная адвенчура от LucasArts под названием Indiana Jones and the Last Crusade. На сегодняшний день перевод завершён и доступен для скачивания на сайте <http://www.questomania.ru/prca/#rusci>. Он получился на редкость удачным, но это и неудивительно, потому что нет большего эксперта и “придиры”, чем сами фанаты игры, каковыми и являются переводчики. В переводе были учтены все особенности игровой атмосферы, диалоги героев продуманы и оставляют очень приятное впечатление, не встречается отвратительных ляпов, как это обычно бывает в пиратских переводах. Перевод объектов и предметов в игре соответствует их назначению, что также является положительным моментом и не заставит играющего в недоумении хлопать глазами, в очередной раз домысливая, что же это такое. Сразу видно, что коллектив потрудились на совесть. Бессмысленно рассказывать о всех достоинствах этого перевода, проще посмотреть самим. Но предела для совершенства, как известно не бывает. Только упорно работая, отдавая самого себя любимому делу, можно достичь поистине великолепных результатов. Именно этого мы и пожелаем проекту RuSCUMM.

- Андрей Балашов,
PR-менеджер проекта RuSCUMM

Депрессия и квесты

Итак, вы хотите быть героем? Примерно так переводится на русский язык лозунг популярного в прошлом адвенчурного сериала Quest for Glory от фирмы Sierra. В The Longest Journey спросят, не хотите ли вы, случайно, сделать “первый шаг в самом долгом приключении в вашей жизни”, а в Syberia от Бенуа Сокаля – любите ли вы приключения вообще.

Эти вопросы могли бы послужить ответом на мой вопрос: почему мы любим квесты? Но мне хотелось бы взглянуть на проблему чуть глубже. Несмотря на существующую точку зрения, что этот жанр “скорее мёртв, чем жив”, куча народу на всей планете с нетерпением ждёт новых адвенчур и продолжения старых, спорит, отстаивая положительные качества своих любимых квестов, бранится, если разработчики не оправдали их ожиданий (Сесил – отстой!) – хотя, конечно, тут мы поспокойнее футбольных фанатов – и самое главное: играет, играет и играет...

Квесты, ориентированные на решение головоломок, отбрасываем сразу по причине того, что обычные головоломки существовали задолго до первых компьютерных игр. Общий вопрос, почему человек играет в компьютерные игры вообще, затрагивать тоже не будем, хотя признаемся, что тема довольно интересная. Меня она заинтересовала после рассказа одной девушки о том, как её молодой человек как-то незаметно бросил своё весьма нездоровое увлечение алкоголем в пользу... компьютерных игр. Забавно, правда? Значит, логичен вывод о том, что компьютерные игры дают нам возможность испытать переживания, которых нам не хватает в реальной жизни. Что же, спрошу я вас, дают нам квесты?

Возникает соблазн решить поставленный вопрос просто. Для этого достаточно приравнять адвенчуры к приключенческим книгам, поклонников квестов объявить современной версией книжных мальчиков и после этого гневно заклеить позором. Просто, но неверно. Конечно, есть “отроки юные с взглядом горящим”, влюблённые кто в Эйприл (‘TLJ’), кто в Кейт (‘Syberia’), но считать, что подобные редкие случаи – повальная тенденция, глупо. К тому же, я сам наблюдал совсем другие примеры, когда в адвенчуры играли серьезные, взрослые мужики, часто забывавшие скрывать свой неподдельный интерес.

Постараюсь ответить на этот вопрос иначе. Прежде всего, игры – это развлечение, и думаю, не скажу нового, если замечу, что лучше каждый день запускать на сон грядущий любимую игрушку, чем выпивать пару банок пива. А так, любим мы играть потому, что помимо “просто хочется”, нам не хватает в этой жизни... жизни. То есть, быть нужным, приключений, цели, чуточку азарта. Разве новое я говорю? Молодые военные жалуются на то, что армия разваливается. Гражданская молодёжь – на то, что они не нужны, не ценятся. Как можно сделать работу смыслом жизни, если знаешь, что твоё придурковатое начальство может тебя запросто вышвырнуть послезавтра на улицу? У нас ведь, как у поколения, нет цели: мы не строим государство, не возрождаем его, а, работая, зачастую помогаем либо разворовывать его, либо обогащаться неведомо кому.

Прогуляйтесь по улицам вашего города. Обратите внимание на то, как мало, по-настоящему весёлых людей. Депрессия, которую мы глушим кто пивом у ларька, кто лажей по телеку, кто фильмами, кто играми. Отсутствие справедливости в окружающем мире хочется компенсировать квестами, где, в конце концов, добро побеждает зло.

Из этого не следует, что если бы был “мир во всём мире”, адвенчуры стали бы не нужны, совсем нет, и если у вас сложилось такое впечатление, то я понят неверно.

- 13-й воин

Отмены проектов

Без сомнения можно сказать, что все мы стали жертвами закрытия проекта, который очень, **ОЧЕНЬ** нас волновал. Я не буду упоминать названия игр или компаний (LucasArts, например), но отмена проекта всегда порождает немало последствий, чему мы и стали свидетелями.

Как же обстоят дела с независимыми разработчиками, которые время от времени тоже начинают считать, что работать над проектом больше не имеет смысла? Это проблема? Конечно, нет. Как и в случае с противоположным полом, скорее всего, вам придется познакомиться с многими и многими людьми, прежде чем вы найдете свою половину – то же самое касается и разработки игр. Сначала у вас ворох прекрасных идей, а потом этот ворох съезживается до чего-то такого маленького и невзрачного, что и продолжать-то уже не стоит.

Множество людей начинают интересоваться, когда они увидят игру в полной боевой готовности – неважно, свою или чужую. В этом смысле я – полный неудачник, количество брошенных мною проектов явно превышает количество съеденных мною завтраков. Но это не значит, что у меня никогда ничего не получится.

Когда вы работаете над игрой, вы должны трезво оценить ваши возможности (на том этапе, когда вы только начали записывать идеи). Понятно, что аппетит приходит во время еды, проект может сильно измениться и трудно оценить временные затраты на столь ранней стадии, но если вы вообще не задумываетесь над этим, вы попросту можете не справиться.

Многие люди работают через интернет. Это, конечно, прекрасно, но что будет, если ваш главный художник по фонемам вдруг исчезнет? Или если вдруг вы САМИ пропадете на год? Вы должны знать, что делать в таких случаях.

О чем я толкую? Да, иногда игры могут быть отменены, а иногда нет. Нет никаких причин для того, чтобы не передать проект кому-нибудь другому, если вы оставляете его. Нет никаких причин не увеличивать число сотрудников, если кто-то уходит. Если ваша затея выглядит многообещающей и интересной, вас просто забомбят письмами потенциальные продолжатели вашего дела (спросите у LucasArts)!

И все-таки, почему же происходят отмены проектов независимых разработчиков? Доказать я этого не могу, но почему-то мне кажется, что большую роль играет давление на разработчиков. Я говорю о письмах и форумах с вопросами о дате выхода игры и всем таком прочем. Не надо слишком переживать по этому поводу и мучить себя: в конце концов, можно просто не ходить на публичные форумы и вообще не делать того, что вам кажется неприятным.

И последнее. Итак, у вас есть проект, он потихоньку “портится” и уже не приносит вам радости как прежде. Поищите помощников. Если дело движется быстро, то работать становится гораздо интереснее. Понятно, что ожидание одного фонового рисунка в течение шести недель у кого угодно поубавит энтузиазма. Также вы должны быть хорошим менеджером. Однако, если вы чувствуете, что проект становится просто ужасным – приостановите его.

Почему? Потому что всегда есть много людей, который будут счастливы взяться за него. Такое происходило уже много раз! Если бы только коммерческие компании поняли это!

До скорого!

- Mark Lovegrove)
(перевод Blind Archer)

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



Этот раздел посвящен мнениям разных людей о текущем состоянии жанра. В прошлом месяце Гидра решила отдохнуть. Тема этого номера –

Заповеди

В месяц прошлый не знал я, что делать мне, ибо пошатнулась вера моя в Адвенчуру. Ибо были два года релизов, которые лишь средними мог назвать я, и стал я слаб, и стал думать, что верно говорят, будто умер жанр. И столь плох стал я, что, стыдно вымолвить, чуть не впал в ересь RPG-фанатизма. Но превозмог я искус и возродился, и окрепла вера моя.

И совершил я паломничество к святой горе Адвенчурополису. И долог был путь, и суров, но страдания мои забыты были, лишь только взошел я на вершину ее. И пал я на колени пред алтарем грубым, что из плавленных дискет с King's Quest 6 сделан, да с жертвенной копией Maniac Mansion прочел молитву священную из святой Zork-книги. И взмолился я: “О, Бог Адвенчурный, что же сделать мы можем, дабы спасти Адвенчуры во времена страшные, да воссветить их величие на века вечные?” И Бог Адвенчурный говорил со мной, и дал мне заповеди сии.

- Десять Заповедей Разработчика Адвенчур -

Не заставь игрока без причины пиксели искать, дабы не отвратился он от дела сего бесполезного и от Адвенчур.

Создавай паззлы логичные да здравомысленные, и да не поднимется длань играющего вырвать волося с головы своей.

Создавай сюжет, который бы игре подходил, и развязку имел подходящую, и да не поддавался бы клише соблазнам.

Не клади игроку вещи бесполезные в инвентарную сумку его, дабы не запутался сын мой или дочерь моя.

Отврати взор свой от Лабиринтов, и Отгадывания Цветов, и Пятнашек, ибо запретны они.

Не заставь секретаря своего или клерка, почту разносящего, персонажей озвучивать, и нанимай с дня этого для дела сего людей умелых.

Избегай вставок аркадных, ибо не от мира они Адвенчурного.

Не убий персонажа игрока своего без слова предостерегающего да шанса на игры спасение.

Да будут диалоги твои и видеовставки твои

сжатыми и осмысленными, ибо если захочет игрок фильм посмотреть, то и купит его.

И не оставь игрока своего, ибо он есть бог твой, и рынок твой, и раздражается быстро чрезвычайно.

И снова взмолился я Адвенчурному Богу и вопрошал Его: “О, Бог Адвенчурный, как я, раб твой скромный, смогу стать игроком, достойным Тебя? Как напитать веру мою, как вернуть силу ее прежнюю?” И снова Бог Адвенчурный говорил со мной: “Ошибка звуковой карты, переустановите драйвер”. И тишина наступила. И переустановил драйвера я, и обновил DirectX свой, и снова взмолился к Нему, и ответил мне Бог Адвенчурный в полном звуке своем трехмерном.

- Десять Заповедей Игрока В Адвенчуры -

Берегись прохождений, ибо костыли они здоровому.

Не жалей времени своего на исследование мира игрового, ибо лежит в нем подсказка к решению паззлы твоей.

Не сожалея, что мало так адвенчур выходит, и возрадуйся, что вообще выходят они во времена сии страшные.

Берегись прохождений, ибо убивают они от игры радость.

Не плати по пятьдесят долларов за игру любую, что на барахолке найдешь, ибо думать ты должен.

Играй в игры жанров других, ибо пропустишь ты многое, если на одном зацikliшься.

Берегись прохождений, ибо не шучу я.

Прекрати Myst хулить или славить, ибо сие десять лет назад было, был он – и нет его, и оставить его пора совсем.

Не дай мне поймать тебя за чтением прохождения.

Не поддавайся нытью других, что умер жанр, ибо говорили так раньше, и впредь говорить будут, но только сильные в вере получают награду свою.

...И это было хорошо.

- Justin Peeples

(перевод Blind Archer)

Настало время посмотреть, что же написали нам наши поклонники. Умед из Таджикистана рассказал о том, как он стал любителем адвенчур. Дженнирен интересуется, насколько изменилась наша оценка Jack the Ripper, поскольку в финальной версии оказалось не меньше ошибок, чем было в тестируемой. У Хё Джунг Кима есть некоторые предложения по верстке, а у Мэтциуса с larrylives.com – комментарии по поводу нашего интервью с Элом Лоу. Если вы хотите, чтобы ваше письмо появилось в этом разделе, отправьте его нам по адресу theinventory@yahoo.com. Ну, а теперь перейдем к письмам.

Привет, Inventory (Димитрис)! Я пишу вам из Душанбе (республика Таджикистан). Меня зовут Умед (Umed), ваш журнал я обнаружил в прошлом году.

Я недавно стал поклонником адвенчур, потому что родители купили мне PC только в 2000 году, а до этого я играл в видеоигры. Меня больше интересовали не аркады, а КВЕСТЫ (как потом стал называть их я), но их было немного. В 1996 году мой дядя открыл информационное агентство (Азия-плюс, если вам интересно) для которого было куплено 5-8 персональных компьютеров. Когда я встретился с дядей, то попросил отвести меня на выходных к нему на работу. Я начал изучать PC. Солнечным днем один из работников принес в офис игру, которую я сейчас вспомнить не могу, хоть убей. Это воскресенье было моим ЛУЧШИМ выходным днем. Игра была великолепной (но не простой).

Я, конечно, и до того играл в игры, но это было совсем другое дело. В мае 2000-го родители осчастливили меня (купили PC). Я купил несколько интернет-карт и начал искать игры типа той, которая мне так понравилась. Сначала я нашел Space Quest (ВОТ ЭТО ИГРА!!!!), и начал повышать уровень английского и IQ. Потом я нашел еще много интересных игр и не смог остановиться. Я организовал несколько форумов о КВЕСТАХ (АДВЕНЧУРАХ) в таджикской зоне Интернета, но туда никто не ходил, и мне пришлось их закрыть. Я не хочу обвинять таджикских игроков: у нас, может быть, много фанатов адвенчур, просто у них нет выхода в Интернет.

Во время утоления своей жажды КВЕСТОМАНИИ, на <http://www.questzone.ru> (ЛУЧШИЙ сайт в рунете), я нашел INVENTORY. ДИМИТРИС, ОГРОМНОЕ ВАМ СПАСИБО!

P.S. И СПАСИБО переводчикам, выпускающим русскую версию: Alex ASP, Lonesome, Student, Vera Medar. Благодаря им, я могу дать почитать INVENTORY друзьям.

P.P.S. Прошу прощения за свой английский.

The Inventory: Здравствуйте, Умед. Спасибо, что нашли время написать нам. Приятно знать, что наш журнал читают в таких отдаленных краях. Авторы русской версии и в самом деле делают великое дело. Конечно же, вы можете давать The Inventory своим друзьям сколько хотите. И я надеюсь, вы сможете покупать адвенчуры в магазинах, чтобы таким образом поддерживать их разработчиков. Еще раз спасибо, и наилучшие пожелания всем фэнам русской версии.

The Inventory Rus: Здравствуйте, Умед. Хотелось бы поблагодарить вас за теплый отзыв о русской версии журнала. Мы стараемся, чтобы наша, русская версия продолжала жить (возможно, вы заметили, что список языков, на которых можно читать The Inventory, от номера к номеру сокращается). Можете поверить, выпускать русскую версию ничуть не проще, чем оригинал, и, тем не менее, мы делаем это.

Как-то незаметно пролетел год (впервые русская версия журнала появилась 17-го июня 2003 года). За это время мы выпустили 9 номеров (столько же выпустил Димитрис за 2003-й). “За бортом” пока остались первые четыре номера, но я надеюсь, у нас хватит сил и на них. Не обещаю, что это произойдет вскоре, но непременно произойдет. И конечно же, мы по-прежнему будем переводить новые номера.

Пользуясь случаем, мне, как ответственному редактору, хотелось бы поблагодарить всех тех, без чьей помощи журнал никогда бы не вышел. Вот они, те, кто участвовал в создании русской версии журнала (в том порядке, в каком они появлялись): Vera Medar, Lonesome, Арсений Кузнецов, Student, Nick Reich, Monoceros, Blind Archer, Alexey Balakin, 13-й воин. Огромное спасибо всем вам. Есть еще один человек, имя которого ни разу не появлялось в списке авторов. Именно он отчасти “повинен” в том, что этот проект все-таки стартовал – привет, Валентин! Хотелось бы поблагодарить Полярного Мишку за то, что приютил наш журнал у себя на сайте. И, конечно же, спасибо вам, уважаемые читатели. Не забывайте писать нам письма на theinventory_rus@questzone.ru. Мы всегда рады вашим предложениям, пожеланиям и даже критике. ;-) Ну а если электронная почта вам не по душе – оставляйте сообщения на форуме <http://forums.questzone.ru/viewforum.php?f=9>. Мы обязательно вам ответим.

Привет, Димитрис!

Так как множество игроков мучаются с багами в Jack The Ripper, и ваша копия была не глючнее, чем чья-либо другая, то как это скажется на вашей оценке игры?

Дженнирен (Jenniren)

The Inventory: Если в финальной версии ошибок столько же, сколько в той, в которую играл я, оценка упадет на 30-40 баллов. Это означает, что в конечном итоге игра получит 37-47 баллов. В отличие от In Memoriam, где баги могли сделать прохождение невозможным, эту игру вы закончить сможете. Но все равно она слишком сыра, чтобы получить от нее должное удовольствие.

Привет, меня зовут Хё Джунг Ким, я из Кореи (Южной). Недавно я вступил в корейское сообщество "Post Adventure" и... увидел The Inventory на корейском. Хотя я и до того очень любил адвенчуры, но просто не знал, или не интересовался существованием подобного сообщества (а жаль). Раньше мне ваш журнал не попадался, но, найдя его, я прочитал его с интересом, и он мне понравился.

У меня есть некоторый редакторский опыт, поэтому, как только мне на глаза попадает какой-нибудь документ, журнал, газета или сайт, я всегда обращаю внимание на верстку и редактуру. Читая The Inventory, я был слегка разочарован. Конечно, вы вкладываете в журнал все силы, я знаю. Представить не могу, сколько людей распечатывает и читает его. Печатная версия очень удобна для чтения, но при чтении на компьютере возникают небольшие трудности. Что если не разделять текст? Возможно, тогда журнал будет больше по размеру, но постоянное скроллинг вниз и вверх раздражает. Буду очень рад, если вы воплотите мое предложение в жизнь или хотя бы прислушаетесь к нему. Спасибо, что прочли мое письмо.

Да, вот еще что. Думаю, что когда вы вставляете подзаголовки, продолжение должно идти над заголовком, а не под ним. Что-то вроде этого:

Было	Стало
-1- -3-	-1- -2-
-1- -3-	-1- -2-
Подзаголовок	Подзаголовок
-2- -4-	-3- -4-
-2- -4-	-3- -4-

Прошу прощения за невнятное объяснение, но мне кажется, так читать станет удобнее. Но это просто предположение. Спасибо. Удачи.

The Inventory: Здравствуйте, Хё Джунг Ким. К сожалению, огорчу вас, мы и в дальнейшем будем разбивать текст на две колонки, ведь вы об этом говорите, не так ли? Верстка журнала очень важна для нас. Мы хотим, чтобы The Inventory больше походил на журнал, чем на сайт. Что же до вашего второго предложения, то я не совсем понял, что вы хотите сказать. В любом случае, спасибо за предложения.

Привет, Димитрис!

Думаю, мне надо представиться, я Мэтс Бистром (Mats Bistrom), также известный под ником Mattsius, один из основателей <http://larrylives.com> и большой фанат адвенчур.

На самом деле, у меня нет никаких важных новостей, просто мне очень понравилось ваше интервью с Элом Лоу в прошлом номере, спасибо! Надеюсь, вы расскажете нам, фанатам Larry, о грядущей игре из серии LSL и будете и дальше работать над The Inventory. Ну, не смею больше беспокоить. Счастливого Нового Года и до встречи!

Матциус (Mattsius)

The Inventory: Здравствуйте, Матциус! Спасибо за добрые слова. К сожалению, мы не будем освещать новую игру сериала про Larry. Наш журнал посвящен чистым адвенчурам, а не клонам Grand Theft Auto, где вы продвигаетесь по сюжетной линии, играя в мини-игры. Поэтому пока новый Larry не станет настоящей адвенчурой (а Sierra говорит, что этого не будет), мы рассказывать про него не собираемся. Кстати, <http://larrylives.com> – очень интересный сайт. Продолжайте в том же духе.

(перевод Blind Archer)

Мы продолжаем публикацию повести Затерянный ветер, написанной Угартэ (Ugarte). Действие разворачивается во вселенной Quest for Glory.

Глава 6. Кое-что о камнях

Даже несмотря на небольшое недоразумение со стражниками Кониусом и Монулусом, Мэдрик шел вперед в приподнятом настроении. Он глядел на прекрасное небо и на шумный маленький городок, что раскинулся впереди. Чернокожие и смуглые люди жили в нем счастливой жизнью, они болтали, заходили в магазины, просто бродили. Мужчины, в основном, носили коричневые кожаные штаны, ботинки и белые хлопковые рубахи. Женщины были в хлопковых платьях разных цветов и рисунков. Там, куда пришел Мэдрик, находились довольно высокие здания, отданные под различные магазины. Мэдрик не знал, с которого из них начать.

После некоторого раздумья, Мэдрик решил зайти в здание с вывеской “Товары Шамира”. Он восхитился простой, но красивой архитектурой и направился к небольшой двери, расположенной в центре. Первым, что заметил Мэдрик, войдя внутрь, было огромное количество широких стеллажей, тянувшихся вдоль стен, а также размещенных в центре комнаты. На них можно было отыскать все что угодно: от одежды и оружия до книг и карт – все, что могло потребоваться любому человеку. За прилавком стоял дружелюбный катта, одетый в голубое. Этот стиль одежды встречался у катта и в Шапире, поскольку тот являлся их родиной. Мэдрик подошел к прилавку, и катта улыбнулся.

- Добрый день, – поздоровался Мэдрик. – У вас великолепный магазин.

- Спасибо вам, друг, – сказал катта. – Меня зовут Шамир. Могу я чем-нибудь помочь?

- Я бы купил чего-нибудь, – ответил Мэдрик. – Кстати, вас не пугает то, что я не местный?

- Да нет, – вежливо ответил Шамир. – Я тут вышел подышать свежим воздухом и слышал ваш разговор со стражниками. Услышанное убедило меня, что вы не собираетесь причинять нам зла.

- Надеюсь, как и всех остальных.

- Не беспокойтесь, Мэдрик, друг мой. Неподалеку были и другие люди. Вы же знаете, что такое молва. Громильцы обожают посплетничать.

- Отлично. Мне всегда не по себе, когда люди с подозрением смотрят на меня.

- Так что вы хотели купить? – спросил Шамир.

- Ох, я совсем забыл, – смутился Мэдрик. – Мне потребуется новая одежда. Моя насквозь промокла.

- Без проблем. У меня полно недавно пошитой одежды для людей любого сложения. Для воинов вроде вас, у меня есть черные кожаные ботинки, го-

лубые штаны, коричневый жилет и белая хлопковая рубаха. Ботинки стоят 20, штаны – 10, жилет – 15 и рубаха – 5. Итого 50 громильских долларов.

- Думаю, денег хватит. Я тут еще видел карты.

- Да, у нас есть карты многих земель, лежащих неподалеку, включая Сильмарию. Есть и карта Мариунии. Это то, что нужно для такого страстного искателя приключений, как вы.

- Великолепно. Сколько она стоит?

- 150 громильских долларов.

Мэдрик достал кошелек и, открыв его, убедился, что в нем полно громильских монет с отчеканенной сотней. Он подобрал себе одежду и взял карту Мариунии, затем достал из кошелька две монеты по 100 долларов и протянул их Шамиру. Катта поблагодарил Мэдрика.

- Заходите в любое время, – сказал Шамир. – Приятно иметь с вами дело.

- Конечно, друг, – ответил Мэдрик.

Мэдрик понял, что в кошельке у него достаточно денег, чтобы беззаботно прожить недельку-другую. Если только в других магазинах цены не окажутся существенно выше. Путешествие до другого магазина не отняло много времени. Взгляд Мэдрика привлекла вывеска “Продовольственный магазин Кавулина”. Он вспомнил, что голоден, и давненько не ел. Он подумал и о том, что необходимо купить какую-нибудь еду про запас.

Мэдрик открыл дверь старомодного изящного магазинчика, ничем особенно не отличавшегося от других зданий города. От увиденного у него сразу же потекли слюнки. В неглубокой корзинке лежали свежие яблоки, морковь, редиска и персики. С другого конца магазина до Мэдрика донесся запах свежего мяса. Бутылки с молоком и мешки с крупами занимали отдельную секцию. Рядом со входом на прилавке лежали восхитительные пирожки и пирожные. Похоже, в магазине нашла укромный приют вся еда, встречавшаяся в Мариунии.

- Могу я вам помочь? – спросил темнокожий мужчина за прилавком. Голова его слегка полысела, но сам он был молод и жизнерадостен. От одного выражения его лица все сразу же начинали чувствовать себя как дома. У него была развитая мускулатура, и это выдавало в нем любителя путешествий и приключений. Он вел себя так, что даже самый злобный противник мог поддаться его обаянию.

- Вы, наверное, Кавулин? – спросил Мэдрик. – Меня зовут Мэдрик Думслэйер.

- Знаю, – сказал Кавулин и рассмеялся. – Весть о вашем прибытии распространилась молниеносно.

- И что, никто теперь не испытывает ко мне недоверия? – удивился Мэдрик.

- Конечно, нет, – тепло улыбнулся Кавулин.

- Ладно. Я вижу, у вас здесь полно всякой еды. Скажите, можете ли вы что-нибудь предложить таким путешественникам, как я?

- Конечно, друг мой.

Кавулин указал на стеллаж, на котором стояли маленькие коробочки, в каждой из них был сухой паек, заменявший полноценный обед. Хоть пайки были и не такими вкусными, как обычная еда, Мэдрик с удовольствием бы их съел. Он научился ценить такие пайки и выработал у себя любовь к ним. Мэдрик взял около 20 коробочек и подошел к стойке. Пайки обычно были недорогими. Мэдрик спросил у Кавулина, сколько он должен.

- По 2 доллара за штуку, – сказал Кавулин.

- Хорошо, – сказал Мэдрик и протянул 4 монеты по 10 долларов.

- Надеюсь, мы еще увидимся, – сказал Кавулин.

- Я тоже, – ответил Мэдрик, покидая магазин.

– Приятно было познакомиться.

Улица, по которой шел Мэдрик, была однообразной, все дома на ней были похожи друг на друга, и лишь по вывескам можно было отличить, что продают в том или ином магазине. Городок был небольшим, и улицы в нем – короткими. Зданий на улице было не густо, и во многих размещались магазины, не вызывавшие у Мэдрика особого интереса, например, магазин игрушек или оружейный магазин. Через некоторое время еще одна вывеска привлекла его внимание: “Магический магазин Верливы”.

Внешне он ничем не отличался от других магазинов, но когда Мэдрик вошел внутрь, он попал в огромную темную комнату, но это не испугало его. Повсюду на полу лежали магические предметы и артефакты. Рядом с охапкой свитков лежал хрустальный шар. Мэдрик заметил странный барабан, костяной ксилофон, полку на стене, прогнувшуюся от обилия на ней разных зелий, и огромное зеркало. Его внимание приковал магический портал в дальнем углу комнаты. Портал переливался голубым светом. Несколько мгновений Мэдрик смотрел на него, пока внезапно из ниоткуда не появилась женщина с темными волнистыми волосами, одетая в зеленое платье.

- Приветствую тебя, странник, – сказала женщина. – Верлива, волшебница Грóмила, рада лицезреть тебя.

- Спасибо, – сказал Мэдрик. – У вас тут здорово!

- Все, кто когда-либо ступал сюда, – сказала Верлива, – глядели с восхищением и благоговением.

- Здорово, – промолвил Мэдрик. – Позвольте

представиться: я – Мэдрик Думслэйер. Я проделал долгий путь из Сильмариин, чтобы попасть сюда. Мне хочется осмотреть этот замечательный остров. Вот, пока приглядываюсь, что здесь к чему.

- Ты весьма смелый человек, Мэдрик. Ты очень хочешь узнать, что еще есть на острове Мариуния. И ты узнаешь.

- Вы настолько проницательны...

- Я знаю о том, с чем тебе предстоит столкнуться, но ответы у меня есть не на все твои вопросы.

- Вы видите весь остров? Расскажите о нем.

- Все видят рай, где царит красота и спокойствие. И лишь немногие видят мрак и тайну.

Мэдрик вспомнил о том, как он хотел посетить Мариунию по получении диплома Воина, и немного обеспокоился, услышав упоминание о мраке и тайне, особенно припомнив ту ужасную бурю, в результате которой он потерпел кораблекрушение. Но он успокоил себя тем, что ему пока известно немного, и лишь время расставит все на свои места.

- Буря – это знак, – сказала Верлива. – Тот факт, что ты попал сюда при смерти, говорит о том зле, что находится здесь. Возможно, я знаю, откуда оно исходит, но рассказать тебе этого не могу.

- Не можете рассказать? – удивился Мэдрик. – Что вы имеете ввиду?

- У грóмильских ученых есть одна хорошая поговорка: пусть лучше меня закидают маленькими камнями, чем сверху упадет на меня скала.

- Что это означает?

- Лучше пусть правда откроется постепенно, чем сразу. Тогда это принесет меньше вреда.

- Понятно. Может, еще что-нибудь расскажете?

- Приходи позже, Мэдрик. Тебе нужно хорошенько все обдумать.

Мэдрик не стал спорить с Верливой и попрощался с ней. И хотя Мэдрик вновь окунулся в безмятежность окружающего мира, сам он не был столь спокоен. Он стоял на улице и смотрел на ясное небо. В его душу закралась тревога. Правду ли сказала Верлива о том, что у Мариунии есть своя темная сторона? Мэдрик не имел ни малейшего представления. Он всего лишь хотел устроиться на новом месте, чтобы спустя пару-тройку дней отправиться исследовать остров. Он пошел вниз по улице в надежде отыскать гильдию искателей приключений. У него было много вопросов, на которые он хотел найти ответ.

Глава 7. Рассказ о Мариунии

Вновь Мэдрик был на той же самой грязной улице, по которой шагал, пройдя через ворота Грóмила. Он уже купил все, что было необходимо: одежду,

карту, еду. Он не предполагал, что окажется столь заинтригован тем, что ему поведала волшебница Верлива. В голове Мэдрика царил хаос, поскольку о Мариунии он знал не так уж много. То, что Мариуния может оказаться и не таким райским местом, звучало вполне правдоподобно.

Мэдрик думал, куда бы ему пойти теперь. Он думал о своем путешествии на остров. Даже несмотря на то, что у Мариунии могла быть своя темная сторона, он был рад тому, что это могло перерасти в отличное приключение. Он предвкушал, как будет направо и налево кромсать ужасных монстров и спасать жизни невинных людей. Идеалистичные картины о том, что он навсегда изменит жизнь в Мариунии, вскружили ему голову. “Ах, да,” – внезапно вспомнил он. – “В городе обязательно должна быть гильдия искателей приключений”. И он зашагал дальше, оставляя позади дома из дерева и камня. Наконец он увидел выдавшую виды вывеску: “Гильдия искателей приключений Грóмила”. Не медля ни секунды, Мэдрик вошел внутрь.

Он оказался в просторной коричневой комнате. Там стоял стол, на котором лежала огромная регистрационная книга. Рядом висела доска со старыми выцветшими объявлениями. Здесь же находилось несколько удобных кресел, большой круглый стол и три тренажера: лестница Карла Атласа – два груза, подвешенных на блоках и привязанных к двум планкам-ступеням, беговая дорожка и еще один тренажер, представлявший собой два груза, подвешенных на блоках и прикрепленных к деревянной палке. Мэдрик предположил, что этот агрегат служит для тренировки верхней части туловища.

Внимание Мэдрика привлекли декоративные щиты на стенах. К каждому была прикреплена отрубленная часть тела монстра, обычно, голова. На одном была голова огромного коричневого жука. Подпись гласила: “Каменный жук. Убит Хорусом Геймиджем”. На другом красовалась пара тонких крыльев: “Гигантская стрекоза. Убита Уэлдоном Шаром”. Но больше всего Мэдрику понравился щит с двумя громадными черными клешнями: “Травяной скорпион. Убит Элиусом Мандуром”. Мэдрик припомнил, что Мариуния славилась гигантскими насекомыми, населявшими остров. Да и слово “Мариуния” переводилось как “земля насекомых”.

За столом в кресле дремал старик со слегка потемневшей кожей. У него были густые темные волосы, одет он был по-грóмильски. Мэдрик решил сначала оставить запись в книге, а уж потом будить старика. Он с гордостью написал несколько строчек и перечитал их: “Я, Мэдрик Думслэйер, отправляюсь в путешествие по Мариунии. Обещаю достой-

но нести славное имя паладинов Думслэйеров”. Отложив перо, Мэдрик услышал, как просыпается старик.

- Давно здесь никого не было, – сказал старик.

- В самом деле? – спросил Мэдрик. – Мне казалось, герои должны сюда слетаться стаями. Вы ведь являетесь мастером гильдии, я угадал?

- Да, – ответил старик. – Меня зовут Абушам, я мастер гильдии.

- Я прибыл сюда из Сильмарии.

- Да, я слышал. Слух о том, что нас посетил один из Думслэйеров, достиг меня, как только ты миновал стражников.

- Ну вот, все уже знают, кто я.

- Почему бы тебе не присесть, друг мой? – предложил старик, указывая на кресла.

Мэдрик пододвинул ближайшее и сел.

- Я уверен, вы многое знаете об этом месте, – сказал Мэдрик.

- Конечно, – ответил Абушам. – Спрашивай, о чем пожелаешь.

- Хорошо. Начнем с Грóмила. Что вы можете рассказать о нем? Я здесь впервые и ничего не знаю.

- Во-первых, город разделен на две части. Одна – жилые районы, другая отведена для бизнеса. У нас можно найти любые магазины: магазин игрушек, кузнечный, продовольственный, промтоварный и даже скобяных изделий. Магазинов у нас по одному каждого вида, так что конкуренции нет.

- Что еще есть интересного в городе?

- Есть таверна “Молящийся богомол”.

- Понятно. Теперь я, наверное, знаю о городе почти все, – сказал Мэдрик и достал карту. – Расскажите мне о конфликте Грóмила и Акросы.

- Хорошо, – ответил Абушам. – Все началось несколько лет назад, когда акросийцы напали на нас. Что явилось тому причиной – никто не знает. Они дважды нападали на город, но оба раза нам удавалось отбить их нападение.

- Грóмильцы решили вступить в войну?

- Не совсем. Видишь ли, мы сделали вид, что нам все равно. На самом же деле мы готовим армию, чтобы внезапно напасть на них.

- Похоже, ситуация напряжена до предела.

- Да, это так. Кое-кто из грóмильцев организовал отряд возмездия “Честь Грóмила”. В него вошли солдаты, готовые нанести ответный удар. Я верю в возможность мирного сосуществования, но с этими злобными акросцами ничего не выйдет.

Мэдрик задумался над тем, что сказал ему Абушам. Он теперь знал о напряженных отношениях между двумя городами и о том, что сделали акросцы. Мэдрику не нравилось то, что грóмильцы

хотели нанести ответный удар, и не нравилось по тому, что не была ясна причина нападения.

- Что находится за пределами города? – поинтересовался Мэдрик.

- В отличие от местного пейзажа, за городскими стенами довольно красиво, – ответил Абушам. – Северная часть острова, в основном, покрыта негустым лесом. Меньшую часть острова занимают луга, они лежат к югу. На побережье есть единственный пляж.

- Есть какие-нибудь достопримечательности?

- Где-то в лесу есть лабиринт. Тот, кто пройдет его, попадет в Сады Эраны – чудесное место.

- Сады Эраны? Я слышал о Мире Эраны в Шпильбурге и о Садах Эраны в Мордавии.

- У нее воистину золотое сердце, она всегда всем помогает, чем может.

- Что еще есть интересного? – спросил Мэдрик.

- Есть река, – ответил Абушам. – Она течет с севера через леса и луга и впадает в Серединное море. Называется она Афид. Можно посетить водопад на севере. Горы, с которых течет вниз вода, очень высокие. На вершине водопада никто еще не бывал.

- Здесь есть горы?

- Конечно, и очень высокие. На самом деле, в Мариунию можно попасть только с юга, юго-запада и запада, потому что севера и востока мы отгорожены непроходимыми горами.

- Кто-нибудь пытался покорить их?

- Нет. Слишком велик риск остаться там навсегда. Переутомление, кислородное голодание... В общем, все довольствуются тем, что живут здесь.

Мэдрик улыбнулся рассказу Абушама о достопримечательностях острова Мариуния. Ему нравился контраст между пышными лесами, зеленой травой, острыми камням и высокими горами. Похоже, имело смысл взглянуть на реку Афид и посетить Сады Эраны. Мэдрик продолжил свои расспросы.

- Горы здесь красивые? – спросил Мэдрик.

- Несомненно, – ответил Абушам. – Есть одна занятная вещь: одна из гор очень похожа на совершенно гладкий конус. Мы называем ее Загадочным Конусом. Очень необычно и красиво.

- Что за создания населяют Мариунию?

- На другой стороне Мариунии живут дворфы. Там же обитают и тролли. И те, и другие стараются не уходить далеко от дома. Мы также к ним не лезем. Видимо, поэтому никто не может рассказать про другую часть острова что-нибудь толковое.

- Возможно, мне предстоит туда заглянуть.

- Возможно...

- А опасные твари? – спросил Мэдрик.

- Насекомые, – ответил Абушам. – Гигантские

насекомые все еще живут здесь. Их не так много, как в былые времена, но они все еще могут представлять опасность. Каменные жуки и гигантские стрекозы встречаются чаще всего. Но есть и другие. Одним из них является пчела-убийца. Это довольно крупное создание, размером с булыжник. Есть еще травяные скорпионы, типа того, чьи клешни ты мог видеть на стене. Они гораздо крупнее тех, что можно обычно встретить. Возможно, существуют и другие твари, но о них мне никто не рассказывал.

- Интересно, – сказал Мэдрик. – Мне всегда нравились рассказы о крокодилах из Тарны, о вывернах из Мордавии, о гоблинах из Шпильбурга, о гранглерах из Сильмарии и даже об элементалях из Шапира, с которыми довелось встретиться одному известному герою. Теперь он стал принцем Шапира и королем Сильмарии. Эльзу, королеву Сильмарии, он встретил сначала в Шпильбурге, а затем в Сильмарии во время обряда посвящения в правители.

- Похоже, он тебе нравится, – заметил Абушам.

- Да, он мне нравится, – сказал Мэдрик. – Я всегда равнялся на него. Известный Искатель Приключений, мой наставник в Школе Известного Искателя Приключений, всегда рассказывал мне о нем. Люди пяти земель считают его своим героем.

- Похоже, он замечательный человек, – сказал Абушам. – Так чем же, Мэдрик, ты теперь собираешься заняться?

- Для начала, наверное, зайду в таверну, о которой вы упомянули. Быть может, там разузнаю что-нибудь. Я, в общем-то, не пью. Кстати, есть здесь какая-нибудь гостиница?

- Дальше по улице. Называется она “Леджук”.

- Отлично, – сказал Мэдрик. – Огромное вам спасибо за то, что рассказали мне про Мариунию.

- Да не за что, – ответил Абушам с мягкой улыбкой. – Приходи в любое время.

- Обязательно, – сказал Мэдрик.

Он попрощался с Абушамом и покинул гильдию. Так он познакомился еще с одним дружелюбным жителем Грómилы. Мэдрику хотелось отправиться в путешествие и потом обо всем рассказать Абушаму. Он был рад встретить таких замечательных людей как Шамир, Кавулин, Верлива и Абушам. Ему казалось, что Грómил был бы очень неплохим городишком, если бы не ненависть его жителей к акросцам. Шагая по улице в поисках таверны, он думал о том, как здорово будет путешествовать по Мариунии. Мэдрик Думслэйер был отважным человеком, пустившимся на поиски славы, как это сделал однажды король Сильмарии.

- Ugarte

Эпилог

Вот и подошел к концу 13-й номер. Надеюсь, вам понравился наш слегка изменившийся дизайн, статьи, написанные новыми членами нашей команды Рани Хасаном (Rani Hasan) и Робом Гамильтоном (Rob Hamilton), а также возвращение нашего “болтливового мертвеца” Марка Лавгроува (Mark Lovegrove). Тешу себя надеждой, что вы найдете время попробовать игры независимых разработчиков, о которых мы вам в этот раз рассказали, иначе вы упустите много интересного.

В прошлом месяце мы писали, что в этом номере, вероятно, расскажем о Syberia 2, но, увы, почта не смогла вовремя доставить нам копию игры, поэтому обзор самого ожидаемого в этом году продолжения мегахита будет напечатан в следующем номере, если мы все-таки вовремя получим диски с игрой.

Конечно же, мы продолжим оказывать поддержку независимым разработчикам, опубликовав в следующем номере интервью с некоторыми из них, а также обзоры игр, готовящихся к выходу. Также мы расскажем еще об одной великолепной адвенчуре Flashback, сделанной на движке AGS. Мы планировали поместить обзор этой игры в 13-й номер, но из-за недостатка времени были вынуждены также перенести эту статью в следующий номер. Расскажем мы и о революционной в плане графики Schizm 2.

Наше интервью с Мишелем Бэмсом из White Birds Productions было снято на видеокамеру, так что есть вероятность того, что мы вскоре выложим его на Just Adventure. Осталось только найти кабель-переходник и скинуть запись на компьютер. Впрочем, рано или поздно это произойдет.

Если вам кажется, что в нашем журнале не хватает какого-нибудь раздела (помимо тех, что уже присутствуют), и вы считаете, что сможете его вести, напишите нам, и, кто знает, может быть вы станете еще одним членом нашей команды, выпускающей журнал, который читают поклонники адвенчур во всем мире.

Вот и все. Присылайте нам ваши письма, вопросы и предложения по адресу theinventory@yahoo.com. Поверьте, ваши замечания помогут сделать этот журнал лучше.

До следующего месяца, дорогие поклонники адвенчур!

Главный редактор

Dimitris Manos

The

Inventory