

The Inventory

Журнал только об адвенчурах

ПРЕВЬЮ

BAD TIMING

ИНТЕРВЬЮ

**KING'S QUEST IX
CHRIS JONES**

ОБЗОРЫ

- CIRQUE DE ZALE
- SYBERIA 2
- SOPHIA'S DEBT
- FLIGHT OF THE
AMAZON QUEEN
- CASE OF CRABS



*Jon Scott
Michael Fontana*

The Inventory

Редактор: Dimitris Manos
Авторы: Dimitris Manos
Rob Hamilton
Ugarte
Хостинг: www.justadventure.com
Обложка: King's Quest IX

Русская версия:

Ответственный редактор: Alex ASP
Переводчики: Alex ASP
Lonesome
Student
Blind Archer
Nick Reich
Редактор: Lonesome
Хостинг: www.questzone.ru

Контактная информация:

Адрес: The Inventory Magazine
Grankottevägen 141 A
Örebro 702 21
Sweden
Телефон: +46702053444
Е-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

Bad Timing 2

Sealed Lips 5

Слухи 6

Гостиная 7

Phoenix Freeware Online (KQ IX) 7

Крис Джонс 17

Обзоры 21

Игра месяца: 21

Cirque De Zale

Syberia 2 24

Sofia's Debt 29

Flight of the Amazon Queen 32

A Case of the Crabs 35

На досуге 37

Почта 37

Затерянный ветер 40

Эпилог 45

Особые благодарности:

*Phoenix Freeware Online, Chris Jones,
Erwin Broekhuis*

Пролог

Здравствуйтесь, дорогие поклонники адвенчур. Могу похвастаться, что этот номер получился у нас очень интересным. Обзоров в нем больше, чем обычно (аж целых 5). Кроме того, вас ожидают интервью с разработчиками King's Quest IX и с Крисом Джонсом (Chris Jones), отцом движка AGS, при помощи которого было создано немало замечательных адвенчур.

Наш выбор игры месяца может показаться немного странным. Несмотря на то, что в этом номере будет обзор Syberia 2, игрой месяца стала не она, а Cirque De Zale. Почему? Потому что мы считаем, что главное в адвенчурах – это сюжет и геймплей. Графика и звук тоже важны, но именно сюжет и геймплей – главные составляющие адвенчуры.

Если вы помните, прошлый номер был посвящен независимым разработчикам, и в нем было немало обзоров некоммерческих игр. В этом номере мы продолжим начатое дело. Для начала мы расскажем об очень похожей на Day of the Tentacle игре Bad Timing, разрабатываемой Empty House Entertainment. Затем побеседуем с разработчиками King's Quest IX – этот проект становится все более и более интересным. Но не только они побывают в нашей гостиной. Нам выпал шанс пообщаться с Крисом Джонсом, автором движка AGS, на основе которого были созданы такие шедевры, как римейки King's Quest и игры The Apprentice, Cirque De Zale и The Adventures of JP & Cosmo.

У нас также найдется несколько обзоров некоммерческих проектов. Помимо Cirque De Zale, ставшей игрой номера, мы расскажем о Case of the Crabs и Sofia's Debt. Кроме того, мы расскажем о Flight of the Amazon Queen – довольно известной игре, которую отныне можно скачать бесплатно. Также мы упомянем о собственном проекте Sealed Lips и объявим конкурс на должность 3D-моделлера.

Ну и напоследок, с этого месяца вы можете оказать нам финансовую поддержку, перечислив любую денежную сумму при помощи системы Paypal. Работа над журналом – занятие весьма трудоемкое, поэтому мы будем счастливы, если вы сочтете возможным вознаградить нас за труды. Итак, вы можете зайти на <http://www.paypal.com>, завести себе счет (если, конечно, у вас его там пока нет) и перечислить любую сумму для theinventory@yahoo.com. Заранее благодарим вас.

Ну а теперь хватит ходить вокруг да около – перейдем непосредственно к материалам этого номера.

Главный редактор

Dimitris Manos

bad timing



Сейчас уже все должны понимать, что будущее адвенчур зависит от фанатов, их творчества и уровня мастерства. Эпические проекты вроде римейка King's Quest 2 и чуть менее яркие бриллианты The Apprentice и The Adventures of JP & Cosmo как вспышка молнии разогнали мрак и дали нам возможность заглянуть в будущее. Такие проекты как Shadowplay, King's Quest IX, Indiana Jones and The Fountain of Youth, надеюсь, уже дразнят ваше воображение со страниц нашего журнала. Будьте готовы добавить к вышеприведенному списку еще одну игру – Bad Timing.

Bad Timing – это комедийная point and click адвенчура с классической, нарисованной от руки графикой и анимацией в стиле, который, скорее всего, порадует фанатов Day of the Tentacle. Разрабатывает ее Empty House Entertainment. Руководитель проекта – Эрвин Брокхиус (Erwin Broekhuis), а помогают ему такие люди, как Марк Лавгроув (Mark Lovegrove) (лидер проекта Indiana Jones and the Fountain of Youth, автор нашей колонки “Болтливый Мертвец”), а также актеры, тестеры, редакторы диалогов и несколько программистов.

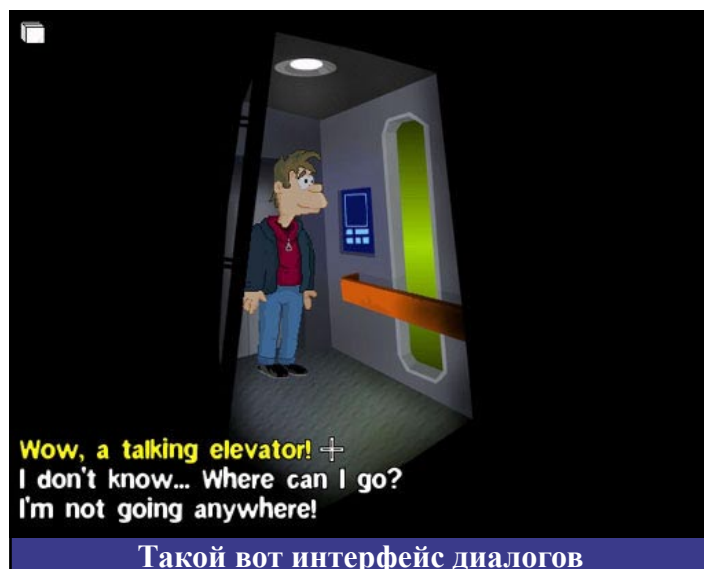
История начинается с того, что экипаж космического корабля, состоящий из женщины-космонавта

и одноглазого пришельца, терпит крушение на заднем дворе Бретта Бреннемана (Brett Brenneman). Бретт – главный герой Bad Timing. Ему 23 года, он живет с родителями в скучном пригороде. Во время кораблекрушения родителей Бретта не было дома, они уехали из города на два дня. И вот ему выпадает шанс помочь двум невезучим созданиям из будущего вернуться в их время. Если он успеет, то ему, возможно, удастся привести в порядок лужайку до возвращения родителей.

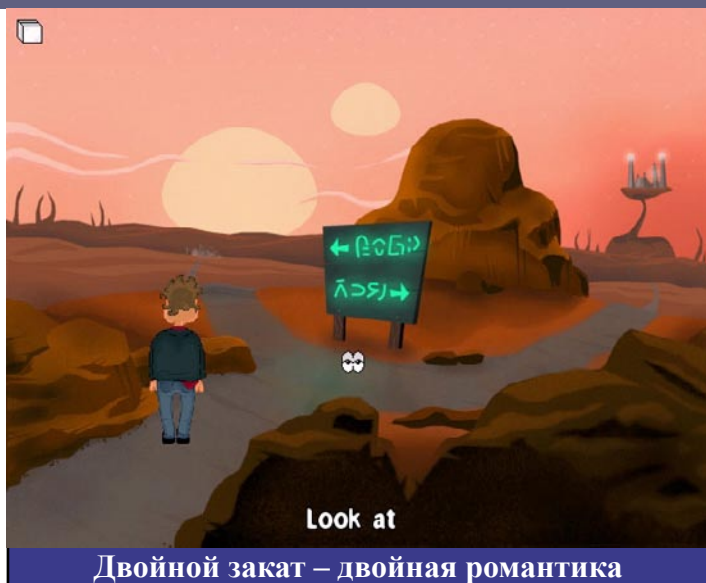
Спойлеры На самом деле не все так просто (а иначе в адвенчурах когда-нибудь бывало?). Неожиданно Бретт сам окажется в будущем. Ситуация будет постоянно ухудшаться, Бретт попадет в еще большие неприятности, чем он мог себе представить. Это и пропажа команды космического корабля, и потенциально опасное изобретение, и безумный ученый, и капризная инопланетная женушка, пилящая влиятельного супруга (по совместительству – правителя великой Империи), чтобы тот захватил планету, которая стала бы ее личным курортом. Почти вся игра будет полна такими чокнутыми ситуациями, а Бретт – тот самый парень, который всегда оказывается в ненужное время в ненужном месте. ***Конец спойлеров*** Во время игры вы встретите более 40 персонажей и посетите более 80 локаций.



Любимое занятие Бретта



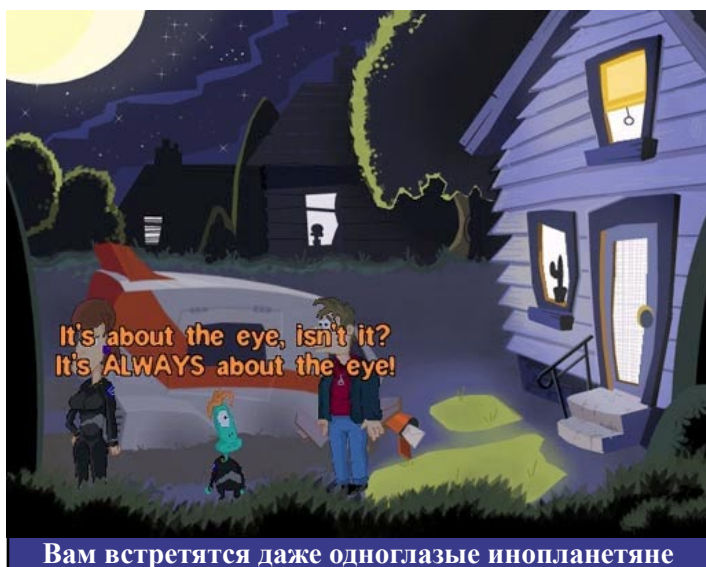
Такой вот интерфейс диалогов



Двойной закат – двойная романтика

Теперь давайте повнимательнее приглядимся к главным героям Bad Timing. Брэтт – 23-х летний неряха, который все еще живет со своими родителями. Он почему-то уверен, что ему предстоит пережить незабываемое приключение. Капитан Джейн – фанатка мыльных опер, слишком озабоченная своим внешним видом и страдающая от скуки, поскольку “в космосе никогда ничего интересного не происходит”. Лейтенант Крод – одноглазый пилот корабля “Ненадежный” (“Unreliable”), именно он повинен в крушении, поскольку так и не научился выполнять посадку. Как вы думаете, что получится, если собрать эту троицу вместе и заставить решать какую-нибудь проблему? Результат увидите в игре. Также разработчики обещали множество пародийных моментов и ссылок на известные научно-фантастические фильмы и сериалы.

Графика: Все нарисовано от руки, стиль очень напоминает рисованные адвенчуры с видом от третьего лица прошлых лет. Максимальное разрешение экрана – 640x480. Игру в действии, к сожалению, нам увидеть не удалось, но авторы обещают “бо-



Вам встретятся даже одноглазые инопланетяне



Bad Timing похож на игры старой LucasArts

гатую и детальную анимацию, которая оживит героев”. Похоже, уроки Билла Тиллера (Bill Tiller) на сайте Adventure Developers начали приносить плоды.

Empty House Entertainment уделяет много внимания и **звуковой** составляющей игры. В Bad Timing будет более 30 музыкальных треков. Что же касается озвучки, то, похоже, она будет профессиональной. Вы можете послушать голоса актеров на сайте игры <http://www.justadventure.com/IndependentDevs/BadTiming/>.

Как вы могли заметить, сайт расположился на Just Adventure в разделе независимых разработчиков. Авторы все еще ищут актеров, так что если вам это интересно, безо всяких колебаний связывайтесь с разработчиками. Кто знает, быть может, вы будете озвучивать одного из персонажей Bad Timing. Разработчики уверяют, что диалогов в игре будет несколько сотен строк. Эрвин Брокхиус, лидер проекта, сказал: “Я горжусь нашим композитором и актерами”. Как уже упоминалось выше, композитор игры – Марк Лавгроув, автор саундтреков ко множеству фэн-игр, лидер проекта Indiana Jones and the Fountain of Youth.

О геймплее. Слово разработчикам: “Мы пытаемся сделать как можно больше головоломок разных типов. Однако в игре не будет, к примеру, лабиринтов и механических головоломок. Пискель-хантинг мы тоже не любим, стараемся свести его к минимуму. Конечно, это не значит, что каждый нужный предмет будет преподнесен игроку на блюдечке с голубой каемочкой. Большинство головоломок связаны с инвентарем. Сложность Bad Timing будет прогрессировать. То есть, вначале все будет достаточно просто, чтобы игрок мог спокойно оз-



накомиться с игровым миром”. Главный герой не сможет умереть, так что об этом можете не беспокоиться.

Интерфейс игры представляет собой стандартный point and click с циклически переключаемыми командами, как в большинстве игр Sierra, но без меню с иконками вверху экрана. Команды выполняются как с помощью мыши, так и с клавиатуры. Внизу будет написано, какое действие собирается предпринять персонаж.

Система диалогов также покажется знакомой, она похожа на ту, что была в приключениях 80-х от LucasArts. Варианты реплик отображаются в виде классического дерева. Если кликнуть по белой коробочке в левом верхнем углу экрана (ее можно заметить на скриншотах, любезно предоставленных Empty House Entertainment), откроется инвентарь. Количество слотов для сохранения не ограничено, но разработчики говорят, что *“еще не выяснили, что произойдет, когда игрок сохранится в десятитысячный раз ;-)”*.

Игра создается на движке SLUDGE Тима Фёрниша (Tim Furnish). Этот же движок использовался в Out of Order, приключении, о котором мы писали в прошлом номере The Inventory. Bad Timing не будет бесплатной, но авторы говорят, что постараются максимально снизить цену (на сайте упоминается сумма в 10-15 долларов, но это пока не окончательная цифра), чтобы окупить хотя бы затраты на производство дисков и доставку. Мне кажется, что по сравнению с ценами на посредственные коммерческие приключения, требуемая авторами сумма не только оправдана, но и справедлива (если, конечно, разработчики сдержат свои обещания). Озадачится ли распространением игры кто-нибудь из



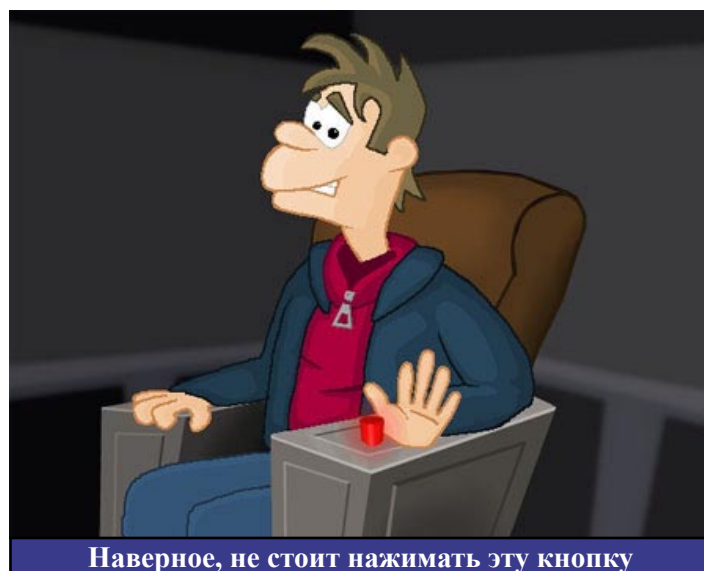
известных издателей, или же этим займется сама Empty House Entertainment, пока не известно.

Дата выхода игры не определена, так как авторы работают над ней в свободное время, и скорость этой работы непостоянна. Однако скоро должна выйти демоверсия, так что можно будет получить первые впечатления от игры.

У Bad Timing есть все шансы стать классикой. Необычная история, минимум пиксель-хантинга и бессмысленных головоломок, великолепная графика и профессиональные актеры. Сдержат ли авторы свое слово – проживем-увидим, но поиграть в Bad Timing хочется уже сейчас.

LucasArts мертва. Sierra мертва. Но приключения вроде этой могут заставить нас воскликнуть “Да здравствуют приключения!” Настало время понять, что будущее жанра – за независимыми разработчиками.

- Dimitris Manos
(перевод Blind Archer)



Sealed Lips

Какое-то время назад мы искали разработчиков, желающих помочь нам в создании собственной адвенчуры. Рад сообщить, что дело постепенно движется. У нас уже есть неплохая команда, начавшая усердно работать, но нам всё ещё необходимы два 3D-моделера и программист. Многие из вас, возможно, хотели бы узнать, что из себя будет представлять наша игра, поэтому я готов рассказать кое-что прямо сейчас.

Sealed Lips (рабочее название) – это психологический триллер. Нас вдохновляли многие фильмы, такие как *“American Beauty”*, *“Good Will Hunting”* и *“Donnie Darko”* (*“Красота по-американски”*, *“Умница Уилл Хантинг”* и *“Донни Дарко”*), но всё-таки сюжет игры имеет свою индивидуальность. Сюжет для нас очень важен, и игра строится, в основном, на взаимодействии персонажей. В Sealed Lips будет более 40 интерактивных персонажей и, возможно, ещё больше неинтерактивных. Персонажей, которыми сможет руководить игрок, будет двое: Кевин – 16-летний студент, и Роберт – 40-летний психолог.

В Sealed Lips будет полностью трёхмерная графика и вид от третьего лица, но игровой мир будет разбит на экраны, как в большинстве 2D адвенчур, что позволит нам использовать point and click интерфейс, привычный для игроков. Собственно, мы решили использовать 3D для того, чтобы придать игре кинематографичность за счёт смены ракурсов камеры во время диалогов и роликов. Смена ракурса будет происходить сама собой. Игроку не придётся беспокоиться об этом и отвлекаться от игры. Интерфейс будет похож на тот, что использовался в *The Longest Journey* и *The Curse of Monkey Island*, с небольшо-

ми добавлениями, которые положат конец пиксель-хантингу и сделают взаимодействие с инвентарём более простым, чем когда бы то ни было.

Мы используем открытый (open-source) движок Neoengine (<http://www.neoengine.org>). Игра будет коммерческой, но пока у нас нет бюджета, и денежного вознаграждения придётся подождать до выхода игры. Итак, если вы хотите присоединиться к нам, пишите на sl_adv@yahoo.com. Пожалуйста, приложите пару ссылок на свои работы в интернете, но не посылайте нам сами рисунки, чтобы не перегружать наш почтовый ящик.



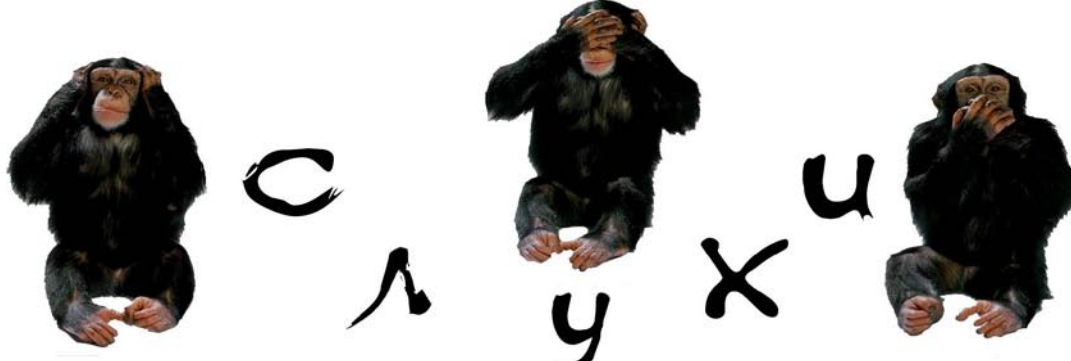
Гарантия #1: В Sealed Lips не будет “пятнашек”, механических головоломок, никаких газет (под дверь), на которые падают ключи, никакого экшена, и уж если вам придётся повернуть выключатель, то только для того, чтобы включить свет.

Гарантия #2: Тамплиеры не имеют ничего общего с нашей историей. Вам также не придётся путешествовать в Египет, а название игры не будет содержать слово Atlantis (Атлантида), где бы она ни была издана.

- **Dimitris Manos**
(перевод Lonesome)

© Авторские права на все картинки принадлежат
Энджеле Кемпер (Angela Kemper)





GMX поддерживает авантюры
Британская компания-издатель GMX недавно объявила о заключении ряда сделок по поводу нескольких готовящихся к выходу авантур. Во-первых, они купили права на Martin Mystere, трехмерную point and click авантуру с видом от третьего лица, созданную по мотивам популярного мультсериала и комиксов. Игра начинается с того, что крупного исследователя из Массачусетского технологического института (M.I.T.) профессора Юлемберга (Eulemberg) находят мертвым. Он работал над невероятной машиной, которая могла изменить судьбу мира... В это же время в совершенно другом месте один старый больной бродяга с удивлением обнаруживает, что он – Мартин Мистэре, хоть в это и трудно поверить.



Кроме того, GMX подписала контракт с разработчиками Great Journey. Это детская трехмерная point and click авантура с видом от третьего лица, яркими персонажами и красочными пререндеренными фонами. Энни и Тони, главные герои игры – дети десяти лет от роду, живущие в Олдпорте, городке, находящемся на самом краю небольшого континента. Они прошли через мно-

жество приключений, найдя множество друзей и посетив различные отдаленные уголки планеты. Однажды почтальон Олдпорта принес Энни и Тони письмо от их друга – пингвина с южного полюса. В письме пингвин просит их помочь пингвинам северного полюса совладать с неизвестным существом, оставляющим мусор на их территории. Тони и Энни отправляются в путешествие, чтобы помочь своим друзьям.

Кроме этих двух игр, GMX также приобрела права на The Black Mirror и Conspiracies, игры, о которых мы уже рассказывали в нашем журнале, и Journey to the Center of the Earth, превью которой мы также публиковали. Похоже, авантурный жанр нашел поддержку среди издателей Великобритании. Будем надеяться, что примеру GMX последуют и другие компании.

Myst IV в разработке

Фанаты игры Myst, разочарованные URU, могут ликовать. Ubisoft недавно объявила, что вскоре выйдет четвертая игра этого сериала. Myst IV: Revelation даст ответы на вопросы, оставшиеся неразрешенными еще с первых игр. Ubisoft покажет игру на E3 (Electronic Entertainment Expo) 2004 в Лос-Анджелесе.



Похоже, после критики URU фанатами серии, разработчики вернулись к виду от первого лица, пререндеренным фонам и живому видео. Вы можете полюбоваться на первые скриншоты и посмотреть деморолик игры на официальном сайте <http://www.mystrevelation.com/>.

Project Joe ищет издателя

Разработчики двухмерной point and click авантуры Still Unnamed Project Joe ищут издателя, чтобы начать работать над игрой в полную силу и ускорить процесс разработки. Так что если среди вас, издатели, есть заинтересованные люди, вы можете зайти на официальный сайт http://php.hku.nl/~jeroen16/synthetix/project_joe/ и взглянуть на этот многообещающий проект.

Новый профессиональный дизайн сайта AGS

Официальный сайт движка AGS и игр, созданных на его основе, недавно обзавелся абсолютно новым дизайном от Дарта Мандарба (Darth Mandarb, разработчик The Adventures of JP & Cosmo, о которой мы писали в предыдущем номере). Взглянуть на новое оформление сайта, можно на <http://www.agsforums.com/>.

Новые форумы AGDInteractive

Создатели римейков King's Quest 1 и 2 сменили провайдера форумов. Чтобы попасть на новые форумы, теперь нужно идти на <http://www.agdiforums.com/forum/>.

- Dimitris Manos
(перевод Student)

Интервью с разработчиками King's Quest IX

В 7-ом номере The Inventory мы уже публиковали превью одного из самых амбициозных любительских проектов – игры King's Quest IX. Ранние скриншоты заставили фанатов адвенчур признать, что это просто потрясающий проект, причем настолько потрясающий, что ему могут позавидовать даже некоторые коммерческие разработки. Тот факт, что игра будет полностью трехмерной, вызывает еще больший к ней интерес.

Обещания чистого point and click и отсутствия какого бы то ни было экшна во время игры рассеяли страхи фанатов о повторении King's Quest VIII. В этом месяце мы пригласили команду, работающую над King's Quest IX, в нашу Гостиную и выпытали у них все последние новости об этой игре.

О себе

- Расскажите немного о себе.

Saydmell Salazar: Я являюсь одним из руководителей отдела, занимающегося PR и работой с нашим интернет-сайтом, моя основная функция – руководство дизайнерской деятельностью. Я работаю в проекте KQ IX уже несколько лет. Начинать я художником, потом занялся пиаром, а теперь на пару с Дином Пантелиосом (Dean Pantelios) являюсь руководителем этого отдела. Теперь о команде. В 2000 году этот проект был просто хорошей идеей группы любителей, но с тех пор команда сильно изменилась и теперь представляет собой весьма многогранную и талантливую группу разработчиков. Сесар Биттар (Cesar Bittar) был сначала принят на должность сценариста, но в 2002 году он взял руководство проектом в свои руки. Мы – творческая группа, работающая на уровне серьезных компаний, хоть и не получающая с этого никакой прибыли; для успешной работы над проектом у нас имеются: основательный план работ, ответственный и опытный директор, талантливые и умелые разработчики со всего мира.

Cesar Bittar: Меня зовут Сесар Биттар, я руководитель проекта King's Quest IX. Сколько себя помню, я всю свою жизнь писал. Изучал различные дисциплины в университетах: связи, писательское искусство и кинематографию. Люблю творчество во всех его проявлениях и счастлив, что, работая с командой King's Quest IX, могу осуществить некоторые свои мечты.

- Играли ли вы в какие-нибудь из недавних адвенчур? Если да, то какие вам особо приглянулись?

СВ: В последнее время трудно найти хорошую адвенчуру. Недавно вот попробовал парочку. От некоторых я просто засыпал, и остается только удив-

ляться, насколько плохой можно сделать игру (The Black Mirror, Post Mortem). Тем не менее, из сыгранных недавно, есть две, которые впечатлили меня по разным причинам. Одна из них – Broken Sword: The Sleeping Dragon. Это новое видение жанра. Дизайнеры смогли создать и впечатляющую, и умную игру. Вторая – на самом деле, экшн-адвенчура. Я никогда не был фанатом такого типа игр, но Beyond Good & Evil – это настоящий шедевр. Она рассказывает великолепную историю в теплом мягком ключе. Этой игре удалось покорить мое сердце и убедить меня в том, что она – лучшая экшн-адвенчура за всю мою жизнь. Рекомендую попробовать эту игру всем вне зависимости от того, являетесь ли вы поклонником адвенчур или нет.

SS: В связи с окончанием учебы в университете, мне приходится вкалывать на основной работе, да еще и над KQIX, а потому свободного времени на то, чтобы поиграть, у меня нет. Но должен признаться, что я люблю KQ и QFG.

- Какая часть King's Quest, на ваш взгляд, самая лучшая?

СВ: King's Quest VI. В этой игре очень хорошо чувствуется влияние Джейн Дженсен (Jane Jensen).

SS: Конечно же, KQ IX!



King's Quest IX

- Давайте начнем... с самого начала. Как вам пришла в голову идея сделать продолжение King's Quest?

SS: Команда, в теперешнем составе, не является автором идеи, она лишь развила концепт. Так получилось, что KQ VIII у многих фанатов оставил неприятное послевкусие, и они открыто заявляли, что эта игра не следовала традициям сериала. Вообще-то это была неплохая игра, просто она слишком отличалась от того, что полюбилось игрокам. Так что истинные создатели проекта решили собрать команду, закинуть в нее идеи и посмотреть, кто будет достоин создать истинное продолжение истории мира KQ. По воле случая, в 2000 году в проект взяли Сезара. Он начинал как простой писатель, и в 2002 году стал руководителем проекта. К тому времени команда уже существовала в нынешнем составе, и сюжет был почти доведен до ума.

СВ: На самом деле, идея не моя. Я просто ползал по сети и наткнулся на проект. Они искали сценаристов, и я подумал: "Почему нет?" А основателей проекта уже нет с нами.

- Сколько времени прошло с тех пор, как вы начали создавать игру?

СВ: Официально все началось где-то в октябре 2000 года. Я присоединился в ноябре. По большей части, проект был мертв до января 2002-го, когда я стал руководителем проекта и начал приводить в чувство команду. Но я не намерен забирать всю славу себе. Я бы не оказался здесь, если бы у нас не было такой выдающейся команды.

SS: Как сказал Сезар, "идея" появилась в октябре 2000, но "команда" в то время была разболтанной, в ней не было четкой структуры. В ней не было подразделений (отдела графики, программистов и т.п.), не хватало координации и руководства. Когда он встал во главе проекта, то сразу поделил все на подразделения, выбрал начальников, и спустя некоторое время мы стали сильной командой разработчиков, каковой сейчас и являемся. Как я уже говорил, мы работаем как настоящая компания, хоть и без зарплаты, а потому у нас есть и исследования, и координация, и руководство, и наставления и все такое прочее.

- Вы довольно долго держали в секрете сюжет игры. Может, теперь поделитесь информацией?

SS: Мы такие скрытные, потому что считаем, что в нашей игре есть кое-что действительно интересное, о чем мы бы не хотели распространяться до



того, как решим, что настал подходящий момент. Вам мы расскажем лишь потому, что вы нам нравитесь, кроме того, The Inventory оказал нам немалую поддержку... Мы не любим выдавать секреты, но это особый случай.

СВ: Ну, раз уж вы хорошо попросили... Игра начинается с того, что король Грэм (Graham) во время своего путешествия по Зеленым Островам (Green Isles) ищет способ разрушить темное заклятие, наложенное на эти земли. Но по мере того, как он все больше и больше разбирается с этим случаем, он понимает, что это нечто большее, чем просто заклятие. И с этого момента начинаются приключения. Грэм и его дети-близнецы Александр (Alexander) и Розелла (Rosella) узнают шокирующую правду о себе, о прошлом Вэланис (Valanice) и Грэма, о пророчестве, сделанном тысячу лет назад, связывающем близнецов и два странных народа, живущих как отражения друг друга.

- Почему для King's Quest IX вы решили взять более "темный" и взрослый мир, по сравнению с предыдущими играми серии?

СВ: Лично я считаю, что сериал дошел до финальной точки, после которой надо уходить. Я помню, как читал комментарии Роберты Уильямс (Roberta Williams) на эту тему в ее интервью Just Adventure. Она настаивала, что сериалу нужно было измениться, и это явилось причиной появления Mask of Eternity – восьмой и последней официальной части сериала. Она все время говорила, что Mask of Eternity, быть может, и была ошибкой, но если бы не был проведен этот эксперимент, все стало бы просто повторяться снова и снова, и жанр стал бы все меньше и меньше привлекать публику. Тогда я понял, как мы можем возродить сериал. Я понял, что поклонники игры выросли, поэтому теперь можно затронуть более темные и взрослые темы. Много идей было отброшено, но могу сказать, что сейчас я действительно доволен получившимся в результате (здоровенным) сценарием.



SS: Этот мир намного больше, чем просто “темный”. Я вижу глубокий сюжет, оригинальную историю, выдержанную в духе KQ, и при этом приносящую новые элементы в повествование. Игра должна понравиться и не фанатам KQ, более широкой аудитории, в которую попадают все, кто любит приключения и хороший сюжет.

- Почему главными героями стали король Грэм, Розелла и Александр?

CB: Как можно заметить по прошлым частям King’s Quest, именно они были главными персонажами всех игр, за исключением Коннора (Connor) в Mask of Eternity (KQ VIII) и Вэланис с Розеллой в “Princess Bride” (KQ VII). Поэтому нам показалось правильным, что именно они должны стать ключевыми фигурами в том, что, по нашей версии, будет завершением саги.

SS: Лично мне нравится такой выбор, потому что каждый из них сыграет свою роль, и из всех этих частей соберется единое целое.

- Сможет ли игрок выбирать управляемого персонажа, или смена персонажа будет происходить автоматически?

CB: По большей части, игрок будет выбирать сам. Тем не менее, будут случаи, когда два или три персонажа окажутся в одно время в одном месте, и тогда нужно будет использовать особые навыки каждого из них для решения сложных головоломок.

- Сколько всего персонажей встретится нам в игре?

CB: Ух... Много! Как минимум 400!!

SS: Хорошая попытка вызнать у нас всех персонажей... Но вы увидите их только тогда, когда выйдет игра.

- Кого еще из знакомых нам персонажей, кроме членов королевской семьи Дэвентри (Daventry), мы повстречаем в игре?

CB: Так как игра начинается на Зеленых Островах, вы, возможно, увидите многих героев из Heir Today, Gone Tomorrow (KQ VI). Вам также повстречаются персонажи и из других игр сериала. Вот только некоторые из них: Сара (Sarah) из Mask of Eternity (KQ VIII), Пан (Pan) из Perils of Rosella (KQ IV), Криспин (Crispin) из Absence Makes the Heart go Yonder (KQ V).

- Сколько локаций доведется посетить игроку?

CB: Есть примерно десять различных местностей, включая возможность полностью исследовать замок Дэвентри.

- Почему вы решили использовать полное 3D, а не комбинацию 2D/3D?

CB: Таково было решение нашего художественного директора. Сначала я не был уверен, что это хорошая идея, но, видя то, какой получается графика и какие возможности дает 3D (вроде перемещающейся камеры, наездов и т.п.), теперь я очень доволен результатом.

SS: Согласен, сначала я тоже скептически отнесся к этому, но после того, как началась работа над 3D-движком, я понял, что все будет хорошо. Должен признать, что графика просто завораживает и действительно великолепно смотрится в игре.

- Будет ли в игре много роликов?

CB: Да. Игра очень кинематографична, и в ней будет много-много роликов, которые помогут рассказывать сюжет.

SS: Точно, на самом деле ролики – это просто конфетка! Должен сказать, что в них будут раскрываться очень интересные части сюжета, удачные моменты.

- Вы использовали движок Crystal Space с открытым исходным кодом. Каковы ваши впечат-





ления от движка? Оказался ли он удобным для разработки?

СВ: Недавно мы приняли решение перейти на Torque Engine. Решение обосновано тем, что мы действительно устали от Crystal Space. Мы нашли в нем кучу багов, а вот обновлялся он не так часто, как нам бы того хотелось. Сейчас мы используем Torque, и функционирование программной части нас больше не беспокоит.

SS: Должен добавить, что у нас не было проблем со сменой движка, потому что к Torque легко привыкнуть, программировать стало легче и все стало работать намного лучше.

- Много ли музыки будет в KQ IX?

СВ: Сейчас трудно сказать, потому что мы приостановили работу над музыкой до тех пор, пока не появится то, от чего музыканты смогут отталкиваться в своей работе. Но я не удивлюсь, если в результате получится более четырех часов музыки.

SS: Музыка чудесна, она прекрасного качества и является неотъемлемой составляющей нашей игры.

- Будут ли в игре использоваться мелодии из предыдущих игр King's Quest?

SS: Пока что музыка полностью оригинальна и создана специально для KQIX, да и в будущем вряд ли что изменится.

СВ: Не будут. Одно время у нас была переделка темы Кассимы (Cassima) из старой игры, но, в конце концов, мы решили от нее отказаться.

- Недавно у вас в Нью-Йорке проходило прослушивание. Расскажите, как это было?

СВ: Незабываемые впечатления. К нам пришло много людей, фанатов и нет, и все они были взбудоражены возможностью принять участие в проекте. К нам приехали люди из разных уголков США (и Канады), а один человек даже специально прилетел из Нидерландов. Мы получили море удовольствия

и проделали большую работу, потому что после прослушивания нужно было выбирать актеров. Теперь у нас полностью укомплектована “основная” группа, и вскоре мы начнем запись.

SS: Объявление о прослушивании в Нью-Йорке было размещено за месяц до самого события. Ответная реакция была просто ошеломляющей. К нам пришло множество фанатов отовсюду, очень талантливых и желающих помочь проекту. Встретившись с нами в Нью-Йорке, они были в восторге от проекта. Для тех же, кто не смог “живьем” попасть на прослушивание в Нью-Йорке, у нас был подготовлен специальный вариант. В настоящее время проводится онлайн-прослушивание, где вам предлагается зачитать отрывки текста с нашего сайта и отослать запись нам. Мы создали специальную форму на сайте, а также написали руководство ко всей процедуре. Для вас это легкий и быстрый способ стать частью проекта, даже если вы не смогли попасть в Нью-Йорк. Для онлайн-прослушивания выдержаны те же стандарты. У нас есть руководитель отдела озвучания, который отбирает нужных людей и отвечает за это дело.

- Сколько актеров будет задействовано в игре?

СВ: Для основной группы мы отобрали 45 актеров! И это не считая людей, работающих онлайн!

SS: Для тех, кто пройдет онлайн-прослушивание, у нас есть небольшие второстепенные роли. Мы отберем столько людей, сколько нужно.

- Какой формат вы будете использовать для музыки и речи?

СВ: На данный момент мы используем формат .ogg, но по ходу дела все может измениться.

- Можете описать, какой интерфейс вы планируете использовать в KQ IX?

СВ: Point and click. Очень похожий на старые сьеровские интерфейсы. С учетом внедрения магической системы, можно сказать, что это улучшенный вариант интерфейса Quest for Glory.

- Почему именно point and click?

СВ: Не было причин менять его на какой-либо еще. Если бы игре требовалось что-то еще, мы бы могли попробовать другие варианты, но так как проверенный временем интерфейс работает замечательно, мы остановились на нем.

- Какой будет система диалогов?

СВ: Выбор тем, как в Gabriel Knight и Quest for Glory.

- Будут ли в игре экшн-элементы, и если да, то какие?

СВ: Если вы играли в Фантасмагорию (Phantasmagoria), то поймете, какого типа “экшн” будет у нас. Сцена погони из этой игры послужила источником вдохновения для парочки экшн-вставок. Кроме того, у нас будет и парочка аркадных моментов. Мы решили использовать их в некоторых ключевых местах, так как они способствуют нагнетанию напряжения в эпизоде и сделают игру более интересной.

- Какого рода задачи придется выполнять игроку, чтобы пройти ее?

СВ: Будет всего понемножку. Для каждой части будет “отчет о пройденном” в том или ином виде. Например, если игрок должен будет попасть из пункта А в пункт Б, то “отчетом о пройденном” будет карта. Если нужно будет собрать ингредиенты, то таким отчетом будет их список. Ну а что касается самих головоломок – они будут разнообразными. Некоторые из них будут основываться на инвентаре – используйте один предмет на другом, другие – на магии (эдакая продвинутая версия инвентарных головоломок) – наложить нужное заклинание на нужный объект, и будет парочка собственно “головоломки”, где вам придется сесть и серьезно пораскинуть мозгами – полагаться на удачу тут не получится.

- King’s Quest IX будет легким или сложным?

СВ: Местами легким, местами сложным. В большинстве своем головоломки будут естественными, но, как я уже заметил в ответе на предыдущий вопрос, некоторые головоломки будут действительно сложными.

SS: Я полагаю, что из-за глубины сюжета наша игра будет отличаться от других игр серии KQ, и это добавит определенную сложность.

- Как вы планируете распространять игру?

SS: На данный момент мы собираемся выложить ее для свободного скачивания на нашем сайте <http://www.kq9.org>, на котором также будет осуществляться техническая поддержка игроков.

- Разговаривали ли вы с представителями Sierra по поводу игры? Какова была их реакция?

SS: Мы не вступали в контакты с Sierra.

- Если однажды вы получите от Sierra письмо, в котором будет предписано закрыть проект, как вы отреагируете?



SS: Мы, конечно, не станем спорить и с большим уважением согласимся с их условиями, потому что они до сих пор обладают всеми правами на сериал KQ, и мы не хотим ни причинять неудобств, ни сами обзаводиться таковыми.

СВ: У них есть на то все права. Нам ничего не останется, как изменить имена и название местности и выпустить ее как другую игру.

- Насколько продолжительной будет игра?

СВ: Я полагаю, подольше любой авантюры от Sierra. Могу сказать и по-другому: сейчас я заканчиваю писать прохождение игры, и не дописал еще две части, но оно уже занимает 40 страниц!

SS: Она будет весьма продолжительной, потому что будет интересной и захватывающей. Возможно, вы пройдете ее чуть быстрее, если окунетесь в этот мир с головой и будете играть без перерывов.

- Когда ожидается выход игры?

СВ: Когда она будет готова. ;)

SS: Темпы производства увеличились с прошлого года, что позволяет мне думать, что она будет готова достаточно скоро (или скорее, чем мы думаем), но стоит заметить, что нам многое нужно сделать, чтобы играть было интереснее. Мы проводим конкурсы по KQ IX, которые сближают фанатов, а заодно развлекают их. Фанатское сообщество сильно выросло с начала 2004 года. У нас есть игры и много всякой информации, связанной с проектом и командой, так что ждать выхода игры будет легко и весело. Любой может стать частью сообщества, и каждый должен хотя бы взглянуть на то, что у нас приготовлено на <http://www.kq9.org>.

- Планируете ли вы выпустить демоверсию или деморолик до официального релиза?

SS: Мы не гарантируем, что выпустим какое-либо демо, но могу сказать, что у нас готовится нечто уникальное, что докажет вам, что 2004 год – это действительно год KQ IX. До официального релиза появится множество вещей, которые не разочаруют наших поклонников или любого человека, ожидающего выхода игры.

Адвенчуры/Обо всем

- У вашей команды есть название?

SS: Мы называемся Phoenix Freeware Online.

- Мы недавно взяли интервью у Джейн Дженсен (Jane Jensen) и Эла Лоу (Al Low), и они оба не одобрили создание любительских продолжений, предысторий и римейков без разрешения правообладателей. Что вы ответите на это?

СВ: Я вполне понимаю их позицию. И тем не менее, я считаю, что если никто в Sierra больше не беспокоится о продолжении франчайза, мы, по крайней мере, окажем услугу огромному количеству фанатов по всему миру, которые хотели бы увидеть продолжение.

SS: Конечно, трудно непредвзято относиться к этому, нас это тоже немного волнует, но, как хорошо заметил Сезар, мы понимаем их позицию. И при этом мы также знаем, чего хотят игроки, ведь любительские игры создаются игроками для игроков. Даже если мы не заработаем на этом ни цента, это не должно помешать нам выпустить высококачественную игру (по крайней мере, самого лучшего качества, на которое мы способны), сделанную со всем профессионализмом.

- Пытались ли вы связаться с Робертой или Кеном Уильямсами насчет игры? Если да, какой была их реакция?

СВ: Они оба очень хорошо отзывались о нашей игре. Роберта даже прислала нам довольно теплое письмо, в котором восхищалась проектом и желала нам всего лучшего. Но скажу сразу, никакого участия в создании игры она не принимает.

SS: Мы признательны за комментарии Роберты и за ее письмо, которое она прислала нам около года назад. Она пожелала нам всего лучшего и, конечно же, отказалась принять участие в разработке по очевидным причинам. Кен также получил на своем сайте много вопросов о нашем проекте, и его отзывы о нас были весьма положительными. Приятно видеть, что хоть это и любительский проект, но у нас есть замечательная поддержка, и мы получаем хорошие отзывы.



- Каково ваше мнение по поводу нынешнего состояния адвенчурного жанра?

СВ: Я считаю, что на самом деле оно весьма постыдное. Думаю, что адвенчурное сообщество отчасти само виновато в этом, в силу того, что мы такие конформисты. The Adventure Company уже давно не выпускала действительно качественных игр. Некоторые очень хорошие игры были переделаны или заморожены, потому что они осмелились пойти вразрез с некими условностями, принятыми в обществе.

Мы, благоговей, играем в такие шедевры, как Syberia, но не ощущаем себя силой, способной сделать появление таких игр обыкновенным делом. Я рукоплещу дизайнерам вроде Бенуа Сокаля (Benoit Sokal) и Чарльза Сесила (Charles Cecil), потому что они посмели сделать нечто отличное от того, что уже было. Их попытка увенчалась успехом, потому что они безоговорочно верили в правильность выбранного ими пути.

При этом я не говорю, что мне нравятся результаты всех экспериментов, но пока мы продолжаем верить в то, что единственным способом делать Адвенчуры является слепое следование пути Sierra и LucasArts 80-х – 90-х годов, адвенчурный жанр никогда вновь не засияет, как прежде.

В качестве отличного примера могу привести жанр ролевых игр. За десять лет жанр полностью преобразился и, в результате, вернулся к былой славе. Благодаря этому, сегодня мы можем наслаждаться как различными ролевыми играми новой волны (Final Fantasy, Baldur's Gate, MMORPG), так и играми в классическом стиле (Morrowind). Моя позиция по этому вопросу такова: мы не должны недооценивать эксперименты – это единственный способ вернуть утраченную славу адвенчурам, что, в свою очередь, даст возможность увидеть свет и адвенчурам старой школы с большим бюджетом.

- Думаю, что ничуть не преувеличу, если скажу, что в настоящее время независимых проектов больше, чем коммерческих. Как вы считаете, действительно ли будущее жанра находится в руках самих фанатов?

SS: Конечно, рановато сейчас говорить об этом, но я в это не верю. Жанр находится в упадке из-за того, что сейчас для него не видят перспектив на рынке, поэтому компании предпочитают не рисковать и не делать ненадежные инвестиции. Если провести исследование рынка, то вы увидите, что на вершинах чартов сейчас оказываются игры любых жанров, кроме адвенчур. Кроме того, сам адвенчурный жанр сейчас как бы исчез, больше появляются экшн/адвенчуры (например, та же *Mask of Eternity*), которые только вводят поклонников жанра в уныние.

В основном, конечно, старых поклонников, но ведь само по себе появление новых поджанров – это не такая уж плохая вещь. Даже несмотря на то, что, как мне кажется, нам не удастся “революционизировать” жанр, я верю, что, говоря коммерческим языком, наша игра станет хитом. Для жанра не все потеряно, пока есть мы и множество других разработчиков, пытающихся своими силами делать шедевры. Это неплохо. Могу даже сказать, что это уникальный факт, потому что молодые таланты всегда вносят в жанр что-нибудь новое. И сейчас они делают это не за деньги. Они делают это ради самих себя, ради любви к играм, а это не ограничивает и не загоняет талант в какие-то рамки, а, наоборот, помогает ему раскрыться.

CB: К сожалению, не могу ответить на ваш вопрос утвердительно. Любительские проекты вряд ли смогут совершить революцию в жанре, поскольку они не могут состязаться с коммерческими продуктами, у которых есть настоящий бюджет. Я полагаю, что сейчас самое время начать экспериментировать с жанром. Смотрите мой прошлый ответ.



- Играли ли вы в римейки *King's Quest 1* и *2* от *Tierra*? Если да, что вы можете сказать о них?

CB: Играл, и, на мой взгляд, получились они весьма неплохими. Римейк *King's Quest 2* был более удачным, так как к оригинальному сюжету добавилась новая часть, что очень приятно, но я до сих пор не вижу причин использовать графику на уровне *King's Quest V* и *VI*, и мне кажется, что все же стоило увеличить разрешение. Но я все-таки рад за ребят – это лучшая любительская команда (из тех, на счету которых уже есть выпущенные игры).

SS: Я не играл, но от остальных слышал только положительные отзывы.

- Роберта Уильямс против Джейн Дженсен. Кто из них вам более по душе как дизайнер?

CB: Сложный вопрос. Заслуга Роберты Уильямс в том, что она, фактически, стала основательницей жанра. Она привнесла множество новых идей как в адвенчуры, так и в компьютерные игры в целом. Так что на роль лучшего гейм-дизайнера я выбираю ее. Если же говорить о лучшем писателе и разработчике сюжетной линии/персонажей, то тут я без колебаний голосую за Джейн Дженсен. Должен добавить, что моим любимым сериалом является *Gabriel Knight*.

SS: Если выбирать из этих двоих, я, конечно же, выберу Роберту Уильямс.

- Старая *Sierra* против старой *LucasArts*. Какая компания, на ваш взгляд, была лучшей в создании адвенчур?

CB: И еще один непростой вопрос. У *Sierra* больше игр, но не все из них были хорошими. С другой стороны, *LucasArts* выпускала одну-две игры в год, но можно было заранее сказать, что они окажутся великолепными. Обе компании замечательные, но, не вступая в излишние объяснения, лучшей, на мой взгляд, является *Sierra*.

SS: Старая *Sierra*. Хотя сейчас я бы выбрал другую компанию, не из этой парочки.

- Команда *King's Quest IX*, наверное, самая большая среди независимых разработчиков. Как вы умудрились набрать столько участников и как вы управляетесь с ними?

SS: Спасибо за то, что подметили этот факт, это очень много для нас значит. Требуется кропотливая работа, всякие встречи, заседания, наличие навыков и талантов, сильная воля и хорошая команда. Трудно работать над тем, что отнимает много времени и не приносит никакой прибыли. У нас всех есть личная жизнь, работа, учеба и многое дру-



гое, поэтому нужна сильная воля, чтобы правильно и ответственно распоряжаться своим временем. Нужно уметь заставить себя засесть за что-нибудь и сделать это вовремя, неважно, сколько времени и сил это займет. Суметь предоставить свой талант в наше распоряжение и суметь адаптироваться к нашим принципам и правилам. Иметь высокие коммуникационные и организационные навыки.

Не кривя душой, я могу сказать, что мы, руководители, редко “отдыхаем” от всего этого, потому что, на самом деле, мы несем ответственность за работу каждого из наших подразделений. Кроме непосредственной работы с самим подразделением, мы также отвечаем за организационные вопросы. Например, каждый руководитель проводит собеседования со всеми желающими принять участие в проекте (как при приеме на настоящую работу), при необходимости устанавливает испытательный срок и только по его окончании принимает решение, брать человека в команду или нет.

Кроме того, у нас как у руководителей есть обязанности по отношению к Phoenix как к группе разработчиков. Нам также нужно общаться и друг с другом. Например, Сезар должен успевать следить не только за работой отдельных подразделений, но и за ходом разработки в целом, общаться со мной и с Дином Пантелиосом, потому что Сезар как руководитель проекта должен направлять не только свое отделение, но и весь проект, и в частности нас как отдел PR, чтобы мы знали, как организовать рекламу и в каком ключе общаться от имени команды с задействованными сторонними разработчиками.

Мы постоянно ищем талантливых людей, поэтому я приглашаю всех посетить нашу страничку вакансий и при желании попробовать стать частью нашей команды.

СВ: Все это очень сложно. Если вы отвлекетесь, усилия команды будут рассредоточены, и ничего сделано не будет. Вы должны всегда быть лидером команды. Главным фактором здесь является общение, также как и поддержание некоторого рода организации. Все это исходит от руководителей, и им самим надо быть организованными, иначе это отразится на остальной команде. Это значит, что кроме своих повседневных обязанностей мы проводим все свое свободное время в работе над проектом. Не каждый пойдет на такие жертвы.

Насчет того, как мы набрали столько людей... Мы получили множество резюме от желающих присоединиться к нашей команде. Иногда люди полагали, что это оплачиваемый труд, но наша PR команда продлевает такую большую рекламную кампанию, что к нам почти каждый день приходят новые желающие. Теперь мы можем выбирать специалистов нужного нам уровня, что сильно отличается от прежней ситуации, когда мы брали каждого, кто изъявлял желание.

- Что вы можете посоветовать молодым разработчикам, желающим создать нечто, сопоставимое по масштабам с вашим проектом?

СВ: Держите всех на коротком поводке!!! А если серьезно (хотя то, что я только что сказал – истинная правда), то прежде чем стать руководителем проекта, убедитесь, что вы готовы пожертвовать ради него всем своим свободным временем. Вы должны работать по жесткому графику и сами должны работать лучше своих людей. Работа руководителя проекта (а это, как должность любого руководителя – самая важная должность, отвечающая за жизнь проекта) заключается в поддержании организованности команды, контроллинге качества производства, но, что более важно, поддержании мотивированности вашей команды, и чтобы сделать это, вам нужно общаться с ними, как со всеми вместе, так и индивидуально.

Я бы еще посоветовал, чтобы руководитель проекта не занимался больше никакой другой работой. В моем случае, написание сюжета иногда мешало мне хорошо справляться с руководящей деятельностью (и мешает до сих пор). Я бы также порекомендовал, чтобы к моменту запуска проекта сценарий был полностью завершен. Если вы последуете этим советам, то ваша команда будет работать как часы. В те периоды, когда я занимался только управлением, темпы производства были весьма впечатляющими. Сейчас я наношу последние штрихи к сценарию,



поэтому вскоре вновь смогу вернуться к чистому руководству. Ключ здесь в руководителях каждого подразделения и в том, как они поддерживают членов команды информированными и мотивированными! Сделайте это, и разработка доставит вам одно удовольствие.

SS: Частые собрания, открытое сознание, общение, знание поля деятельности и способов использования знаний сделают вашу жизнь легче, а всем другим помогут качественно выполнить работу в нужные сроки. Понимание ответственности и взаимопонимание помогут вам стать одной командой. Общайтесь и приспосабливайтесь к группе, не будьте самовлюбленными — это ни к чему не приведет. Вам надо понимать и быть внимательным к тем, кто работает с вами. Решающим фактором мотивации может быть понимание того, чем вы занимаетесь и для кого вы это делаете. Также займитесь организацией и администрированием ресурсов и талантов — без этого вы ничего не добьетесь. Вам надо понимать и помнить как выполненные задачи, так и тех, кто их выполнил, знать кто и что может сделать и т.д. И, что самое важное, продолжать работать, пока все не будет сделано.

- Планируете ли вы заняться каким-либо другим проектом после King's Quest IX?

SS: Мы, конечно же, это обсуждали, и некоторые наметки имеются, но пока мы не будем говорить об этом.

- Ваш следующий проект будет коммерческим?

SS: Задайте этот вопрос чуть позже.

- Серия King's Quest удостоена самым большим вниманием со стороны любительских проектов. Что же в ней такого особенного, что заставляет фанатов вновь и вновь создавать собственные продолжения?

СВ: Полагаю, тот факт, что это огромный мир с огромными возможностями, в котором нет жестких рамок. Тяжело сделать, например, Gabriel Knight, потому что там уже есть сложные персонажи, но вселенная King's Quest настолько огромна, что в нее намного легче внедриться.

- Недавно вы запустили новый сайт. Что новенького будет на нем, и как вы планируете держать ваших поклонников в курсе последних новостей о KQ IX?

SS: Дин и я занимаемся этим проектом с прошлого года. Было трудно разработать стратегию по преобразованию нашего сайта любительской игры в профессиональный сайт. У нас есть новое видение и множество перспектив (а также восторженных отзывов и фанатов). Всем нравится наш новый облик, ну а содержание вполне обычное: новости (не путайте с Four Winds, нашим литературным фэн-проектом), есть Flash-игрушки, созданные моим помощником Нейлом Родригесом (Neil Rodrigues) и мной, в которых выдаются призы за наибольшее количество очков.

У нас есть конкурс, который предоставляет возможность фанатам со своими свежими идеями принять участие в разработке, онлайн-прослушивание, картинка недели (то, что раньше было наброском недели), сценарии и еще красивые картинки. Также есть журнал, в котором руководители и их помощники сообщают о продвижении разработки. У нас новый внешний вид, новая цветовая гамма, больше рекламы, больше модных фиш в форумах. Каждый месяц у нас появляется что-нибудь новенькое. В следующем месяце откроется раздел Поднебесная KQIX и Зал KQIX (приходите все на открытие Зала, особое приглашение вам, Димитрис), будут новые конкурсы.

Сейчас мы разделили еженедельные и ежемесячные обновления. К еженедельным относятся картинка недели, голосование недели и много других разностей. Ежемесячно же мы открываем что-нибудь новое, обычно это происходит 2-4 числа каждого месяца. Например, в одном месяце мы запустили рассылку новостей, в другом открыли раздел с играми и т.д.

Я приглашаю всех поклонников присоединиться к нашему сообществу. Мы открыли множество интересных разделов, и их будет еще больше. Вы можете подписаться на нашу рассылку, и будете получать информацию об ежемесячных и еженедельных об-

новлениях на свой электронный адрес. Зарегистрировавшись на форуме, вы сможете принять участие во flash-играх и выиграть особые призы. Вы можете принять участие в конкурсах и не подписываясь на рассылку. И знайте, впереди вас ждет еще множество интересных вещей.

СВ: Мы провели практически полную переделку сайта King's Quest IX, как внешнего вида, так и содержания. Мы создали не только место, куда люди могут зайти и получить информацию об игре, но создали сообщество, растущее с каждым днем. Можно назвать это онлайн-порталом, где сообществу отводится роль не только зрителя, но и участника в процессе разработки.

- Ваша игра была недавно представлена в Game Informer. О чем была эта статья?

SS: Я должен особо поблагодарить Джо Джубу (Joe Juba) за эту замечательную статью. Он посвятил нам целых две страницы. Он был очень заинтересован проектом, и мы с радостью помогли ему. Мы были отмечены как "самое многообещающее любительское продолжение сериала King's Quest на данный момент". Мы очень рады и польщены появлением таких высказываний как в журнале The Inventory, так и в Game Informer. Огромное спасибо за ту поддержку, которую вы оказываете нашему проекту. Наш отдел PR всегда счастлив помогать журналистам.

СВ: Статья была насчет нынешнего положения авантюрного жанра, и о том, как игры фанатов затмевают слабые продолжения известных сериалов.

- Вы знаете, каков тираж Game Informer? Увеличилось ли количество посетителей вашего сайта после выхода этого номера?

СВ: Он входит в десятку лучших журналов о компьютерных играх в Соединенных Штатах, и, как я уже говорил, наше сообщество растет с каждым днем. Вскоре мы станем вместо "любительской игры" чем-то вроде портала. Конечно, для большинства наших посетителей интересом номер один является сама игра, но для многих наших поклонников сайт King's Quest IX стал частью жизни, и пока мы можем продолжать радовать их, мы будем это делать.

SS: Могу сказать вам, что с начала года у нас было более 8 миллионов хитов и около 32 тысяч посетителей. Мы стали уделять большее внимание продвижению сайта и работе с поклонниками. С ноября прошлого года мы начали обновляться ежемесячно и еженедельно, и с момента нашего появления в прошлогоднем майском выпуске The Inventory, у

нас получилась солидная прибавка новых зарегистрированных участников форумов, то есть стало намного больше посетителей и, естественно, больше посещений.

- Хотите добавить что-нибудь еще?

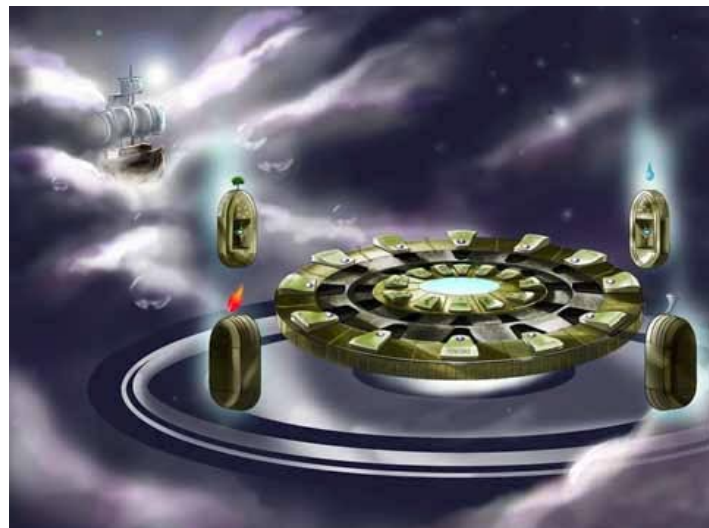
SS: Огромное спасибо The Inventory за постоянную поддержку. Также большое спасибо всем фанатам, которые пишут о KQ IX, и участникам нашего форума за то, что они поддерживают в нас желание заниматься этим проектом. У нас получилось одно из самых лучших онлайн-сообществ, благодаря всем, кто уважает нас и, так или иначе, оказывает поддержку.

Не забывайте посещать <http://www.kq9.org> – там вы можете найти для себя целое море интересной информации. Как я уже говорил, у нас проводятся как ежемесячные обновления (призы за flash-игры, журнал, новости и различные сюрпризы), так и еженедельные, чтобы все наши поклонники могли узнать о состоянии проекта, слегка развлечься и при этом ощутить себя частью команды. Подписывайтесь на нашу рассылку, присоединяйтесь к веселью, станьте участником нашего сообщества, общайтесь на форуме. У нас приготовлено много всего замечательного как для поклонников, так и просто для любителей аванчур.

Если у вас есть что нам сказать, вы можете связаться с нами либо через сайт, либо написать мне письмо на saydmell.salazar@kq9.org. Спасибо за все, мы любим вас!

СВ: Спасибо за интервью. Заглядывайте к нам почаще. В ближайшем будущем ожидается много приятных сюрпризов, как связанных с King's Quest IX: Every Cloak has a Silver Lining, так и не связанных с этим проектом.

(перевод Student)



Интервью с Крисом Джонсом

В последнее время коммерческие адвенчуры все больше и больше разочаровывают игроков, и все чаще они обращаются к играм, созданным поклонниками этого жанра. Все это стало возможным благодаря удобным движкам, нацеленным на создание point and click адвенчур. Наиболее популярным из этих движков считается AGS, созданный Крисом Джонсом (Chris Jones). В этом месяце мы пригласили Криса в нашу гостиную, чтобы поболтать с ним о сообществе AGS и о будущем этого движка.

О себе

- Расскажите немного о себе.

Привет, меня зовут Крис. Живу я в Англии, разменял третий десяток. Люблю слушать S Club 7 в течение большего, чем разрешено Минздравом, времени, иногда пытаюсь затащить себя в спортзал, в это время года люблю есть мороженое.

- Даже не пытайтесь скрывать, что любите адвенчуры. Расскажите, какие из них вам больше всего нравятся.

За все эти годы было выпущено немало хороших игр. Мне больше всего запомнились Space Quest 4 и сериал Quest for Glory (особенно, первая игра из серии). Также могу припомнить несколько менее известных, например, Bioforge. Это очень интересная игрушка, и если я не ошибаюсь, в ней впервые попробовали использовать трехмерных персонажей на пререндеренных двухмерных фонах, причем попытка оказалась весьма успешной, особенно если учитывать уровень «железа» того времени.

AGS

- Расскажите о том, с чего все началось. Когда вы впервые начали заниматься AGS? Что побудило вас создать его?

Все началось где-то в середине 90-х, когда я в двадцатый раз прошел Space Quest 4. Сейчас уже трудно вспомнить, за что мне эта игра так понравилась. То есть, это, конечно, неплохая игра, но вряд ли самая лучшая. Как бы то ни было, я прошел ее и задумался, почему бы не создать что-нибудь похожее? Итак, я поставил себе Turbo Basic и принялся за работу. Я создал пару комнат, нарисовал к ним 16-цветные картинки при помощи бэйсиковских операторов и понял, что с меня хватит. Мне подумалось, что для создания игр должен существовать более удобный метод, чем ручная работа. Поскольку мне все это надоело, я сел играть в Command & Conquer.

Пару лет спустя (если не ошибаюсь, это был конец 1996-го) я припомнил свое старое увлечение и решил применить свои свежие познания о C++

для написания какой-нибудь программки, которая помогла бы мне в создании игр. Так появилась Adventure Creator v1.00. Используя эту программу, я начал делать игру (которая позже стала называться Demo Quest) и вскоре понял, что у меня напрочь отсутствует дар рассказчика-сценариста. Написанной программе было суждено пылиться где-то в уголках моего жесткого диска.

Затем где-то в середине 1997-го я добрался до Интернета. Мне подумалось, что иметь свою страничку в Интернете было бы круто, я создал ее и разместил на мертвом ныне xoom.com. Там я выложил свою программу Adventure Creator и еще немного всякого барахла. Через какое-то время я, к своему изумлению, стал получать письма от людей, которые хотели использовать эту программу для своих целей. Следуя их пожеланиям, я добавил в Adventure Creator пару возможностей. И понеслось...

- Как называлась первая игра, созданная при помощи AGS?

Я почти уверен, что первой полноценной игрой была Lassi Quest. Странноватая игра была, мне кажется, теперь в Интернете ее и не найти. Однако будучи выпущенной, она получила статус культовой в сообществе AGS. :-)

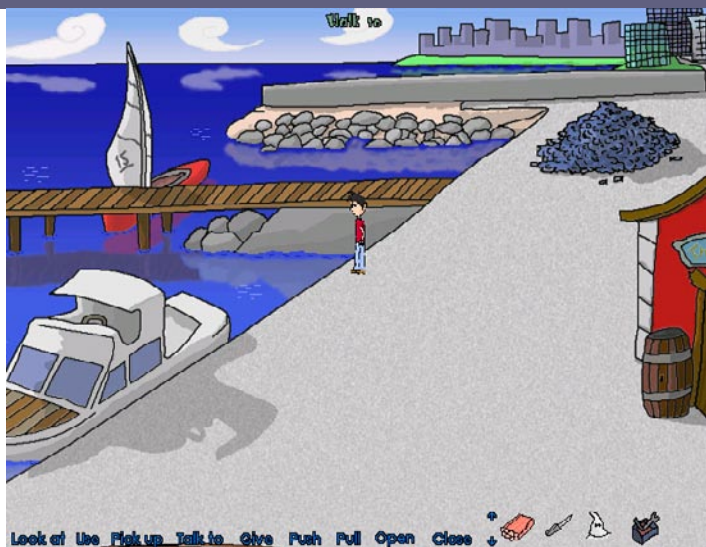
- С того времени сообщество стало быстро расти. Вы хотя бы приблизительно знаете, сколько на данный момент выпущено игр, использующих ваш движок?

Ну, точно не знаю, но на сайте AGS упомянуто порядка 330 игр, и мне кажется, что неупомянутых гораздо больше. :-)

- Сколько человек посещает ваш сайт ежемесячно?

В прошлом месяце у нас было более 60 тысяч посетителей (более 3.5 миллионов хитов). Месячный трафик тогда же впервые превысил отметку 20 Гб.

- Текущая версия, выложенная для скачивания – 2.6 SP1. Вы уже работаете над новой? Какие в ней будут улучшения?



Следующей будет 2.61, и ссылку на бета-версию уже можно найти на нашем форуме. После того, как в предыдущей версии мы реализовали поддержку 32-битного цвета, в новой версии не будет каких-либо кардинальных изменений. Скорее всего, будут доработаны некоторые существующие возможности, сделаны незначительные улучшения, а также исправлены некоторые ошибки.

- Существуют и другие движки для создания point and click игр, например AGAST или SLUDGE. Знаете ли вы, какие преимущества/недостатки они имеют по сравнению с AGS?

К сожалению, я не настолько хорошо знаком с остальными движками, чтобы сказать, чем они лучше или хуже. Если говорить в целом, то выбор движка во многом зависит от конкретного человека, от того, предпочитает ли он вручную писать программы или использовать интегрированную среду разработки (IDE), от того, какие специальные функции реализованы в конкретной программе и т.п. Если бы нашелся человек, разбирающийся в этой предметной области, и сравнил бы все три движка – я бы с удовольствием почитал его статью.

- Насколько AGS прост в использовании? Каким уровнем знаний должен обладать человек, желающий написать игру на этом движке?

AGS, насколько это возможно, пытается облегчить жизнь создателям игр, но не все так просто. Если вы собираетесь сделать что-нибудь посерьезнее примитивной игры, вам придется писать скрипты, впрочем, если у вас с логическим мышлением все в порядке, это не станет для вас проблемой. Некоторые люди пытались использовать AGS, потому что им казалось, что создавать игры проще простого, но, как показывает практика, для того, чтобы получить на выходе хорошую игру, нужно затратить немало усилий.

- Какие существующие ограничения AGS в будущем, возможно, исчезнут?

Никаких особых ограничений нет, но есть огромная куча всяких штучек, которых хотелось бы пользователям, а также улучшений, которые можно было бы сделать. По-моему, чаще всего просят улучшить редактор масок, включить в него возможность масштабирования и создания прозрачных областей.

- Каково будущее AGS? Насколько более дружелюбным к пользователю он может стать?

Существует взаимосвязь между дружелюбностью и настраиваемостью. Когда создавался AGS, основной целью было сделать его как можно более удобным для использования за счет весьма сложного программного кода. Если вы хотели сделать игру, похожую на одну из игр Sierra, у вас бы это получилось легко и просто, но вот если вы озадачивались каким-либо другим интерфейсом – вот тогда-то и начинались самые настоящие трудности. С тех пор я попытался сделать движок более настраиваемым, не жертвуя при этом простотой в использовании, но ведь всегда остаются вещи, которые можно было бы сделать лучше. Другими словами, до того момента, когда станет возможным создать игру нажатием единственной кнопки, все еще далеко.

- Не планируете ли вы случаем сделать свой движок платным?

Забавно, что вы об этом спросили. Как раз в этом году первоапрельской шуткой было то, что я собираюсь сделать движок условно-бесплатным с ограничением в 30 дней. Вы будете удивлены, но многие попались. Меня просто завалили письмами о том, что если я так поступлю, то 30-дневное ограничение попросту взломают. ;-)

Произойдет ли это – другой разговор. Не буду зарекаться, но пока я не планирую делать движок платным. У меня есть нормальная работа, где мне платят неплохие деньги, так что у меня пока нет необходи-



мости делать деньги при помощи AGS. Кроме того, мне кажется, что одна из причин того, что получилось такое огромное сообщество AGS, кроется как раз в том, что AGS распространяется бесплатно, и нет никаких ограничений на его использование.

Игры, созданные на основе AGS

- Назовите пять самых лучших, на ваш взгляд, игр, созданных на основе AGS.

Не дождетесь! Ни за какие коврижки не буду отвечать на подобные вопросы – вдруг забуду какую-нибудь стоящую игру и буду потом об этом сожалеть всю оставшуюся жизнь.

- Вы сами выпустили какую-нибудь игру, созданную при помощи AGS? Быть может, вы участвовали в работе над какой-нибудь игрой?

Моей единственной попыткой была Demo Quest, которая поставляется в качестве демонстрационной вместе с AGS. Я приверженец идеи, что человеку нужно заниматься тем, что у него лучше всего получается. Впрочем, ради интереса, я может быть когда-нибудь и напишу свою игру. Это даст мне возможность увидеть проблемы AGS, которые не бросаются в глаза остальным. :-)

- Скажите, как могут игры, созданные при помощи AGS стать лучше?

Я не люблю критиковать игры, особенно если учесть, что люди их делают в свое свободное время и не требуют за них денег. Но есть одна вещь, которая абсолютно выбивает из колеи – орфографические ошибки. Дамы и господа, пожалуйста, отчитывайте свои тексты! :-)

- Нам довелось увидеть парочку коммерческих игр на движке AGS (например, Fatman). Как вы считаете, возможно ли, что в будущем появятся компании, которые будут успешно продавать игры, сделанные на движке AGS?



Было бы занятно, если бы они появились. Но давайте будем реалистами – сейчас авантюрный рынок находится в весьма плачевном состоянии, поэтому я бы пока никому не советовал бросать свою работу ради создания авантур. Впрочем, если кто-нибудь рискнет выпустить на рынок великолепную коммерческую авантуру, выполненную в 2D, это будет любопытно.

- На форуме вашего сайта разработчики частенько размещают превью на создаваемые ими игры. Вы следите за этими проектами? Какие из них кажутся вам наиболее интересными?

Есть несколько весьма многообещающих проектов. Интересно, что из всего этого получится. Иногда скриншот или фрагмент сценария могут так заинтересовать, что потом с нетерпением ждешь того момента, когда можно будет посмотреть на задуманное в действии.

Обо всем

- Недавно на форуме вашего сайта появились предложения по поводу изменения дизайна сайта. Вы уже решились на это? Если да, что будет нового?

Опять, вот вы спросили, а мы именно сегодня перешли на новый дизайн, спасибо Дарту Мандарбу (Darth Mandarb), одному из активных участников нашего сообщества. Нынешний дизайн, на мой взгляд, выглядит более профессионально, и я надеюсь, что он всем придется по душе.

- При помощи AGS можно довольно легко реализовать интерфейс старых игр Sierra и LucasArts. На ваш взгляд, какая из этих компаний делала самые лучшие игры в конце 80-х – начале 90-х?

Я вырос на сьерровских играх. Если честно, то Monkey Island мне довелось пройти лишь в 1996 году. Мне кажется, это отражает историю развития AGS. ;-) Что же касается того, чьи игры были лучше... мне кажется, обе компании выпустили несколько потрясающих игр. Sierra, правда, выпустила и несколько весьма сомнительных, но взяла общим числом. Так что пусть счет между компаниями будет равный.

- Среди игр, создаваемых фэнами, множество римейков, предысторий и продолжений известных игр, таких как King's Quest, Indiana Jones и Space Quest. Все эти продолжения создаются без какого-либо разрешения владельцев авторских прав, и этот факт вот уже какое-то время вызы-

вает споры в адвенчурном сообществе. Что вы думаете по этому поводу? Стоит ли разработчикам продолжать сериалы, замороженные компаниями Sierra и LucasArts, или им стоит заняться своими собственными проектами?

Создание римейка или продолжения – неплохой способ набраться первого опыта в создании игр. Сюжет и персонажи уже готовы, остается только сделать игру и посмотреть, насколько хорошо это получится. Именно так и создавались многие римейки. Если результат вам не нравится, можно даже не выкладывать его для скачивания – считайте это просто практикой.

Мне кажется, что и после того, как разработчики наберутся опыта, делать римейки ничуть не зазорно. К примеру, AGDI очень хорошо выдержали баланс в King's Quest II+ VGA, где использовали и оригинальную игру, и свои собственные дополнения, практически переписав сценарий.

Кроме того, хорошо сделанный римейк – это подарок для тех, кто не может запускать исходные версии игр на своем компьютере, или тех, кого вид окна текстового ввода вгоняет в ступор. Так, redruM, один из участников нашего сообщества, недавно завершил работу над point and click римейком Leisure Suit Larry 2, а другой участник, Timosity, работает над Leisure Suit Larry 3. Если вы, вдобавок, возьмете римейки King's Quest 1 и 2 от AGDI, то поймете, как это здорово, что у людей появилась возможность заново сыграть в старые добрые игры.

- Point and click против direct control. Что, на ваш взгляд, больше подходит адвенчурам?

Мне больше нравится point and click, потому что это удобный интерфейс. Впрочем, не исключено, что мое мнение может измениться, если я увижу игру, в которой управление с клавиатуры будет сделано надлежащим образом. Мне кажется, direct control ничуть не менее подходит для адвенчур, просто нужно придумать, как его грамотно прикрутить.



- Будучи “отцом” сообщества AGS вот уже 9 лет, какой совет вы можете дать начинающим разработчикам?

9 лет? Да вы что, мне кажется, всего лишь 6. Уже чувствую себя старичком. Что же касается мудрых слов, то пусть ими будут “не спеши!”. Не стоит ждать, что у вас с первой попытки получится еще один Monkey Island. Сделайте сначала небольшую игру, чтобы почувствовать движок, узнать его и ваши возможности, и понять, сможете ли вы довести до конца большой проект, когда для него настанет время.

- В последнее время коммерческие адвенчуры все больше и больше разочаровывают игроков. Из них исчезло какое-то “волшебство”, которым были наделены игры конца 80-х – начала 90-х годов. Все больше и больше игроков соглашается с тем, что в настоящее время игровые компании чаще фокусируют свое внимание на зрелищности, а не на геймплее и сюжете. Что вы думаете по этому поводу? Чего не хватает современным адвенчурам?

Должен сказать, что мне довелось поиграть лишь в несколько более-менее свежих адвенчур, но мне действительно кажется, что большие компании зачастую мало внимания уделяют сюжету и персонажам игры. Мне также кажется, что головоломки не должны быть препятствием в игре, а лишь способом развития сюжета. Лучшими адвенчурами, на мой взгляд, являются те, где интересно следить за сюжетом, где постоянно задаешься вопросом, что же произойдет дальше.

- Как вы считаете, адвенчуры, созданные на основе движка AGS, способны возродить жанр?

Безусловно. И хотя в них зачастую не самые лучшие графика и звук, но зато они интересны. Возьмите, к примеру, Larry Vales. Честно говоря, графика в этой игре весьма условная, а звука вообще нет, и, тем не менее, она достойна считаться классикой, потому что в нее очень интересно играть, а не ради этого ли создаются игры?

- Не хотите чего-нибудь добавить напоследок?

Спасибо вам, ребята, за то, что в течение уже многих месяцев выпускаете интересный журнал. Спасибо всем участникам форумов AGS, существующих уже более четырех лет, и не ставших ареной кровавых побоищ. Ну и если кто-нибудь из вас вдруг решит хотя бы ненадолго задержаться на форумах – утешьте АГА, скажите ему, что не так уж и плохо быть уэльсцем. :-P

CIRQUE DE ZALE

Ребекка Клементс (Rebecca Clements). Запомните это имя. Она – разработчик одной из лучших адвенчур на движке AGS. Наш выбор игры месяца может показаться вам немного странным, так как в этом же номере мы рассказываем и о Syberia 2, но после знакомства с обеими играми вы поймете, что Cirque De Zale (на самом деле, как и многие другие любительские адвенчуры) гораздо интереснее, чем скучный сиквел от Microids.

Но что же такого особенного может предложить Cirque De Zale, появившись из ниоткуда и украв у Syberia 2 почетный титул игры месяца? Это point and click адвенчура с видом от третьего лица, забавным сюжетом, уникальными персонажами и веселым геймплеем. Теперь же давайте внимательно рассмотрим каждую составляющую игры.

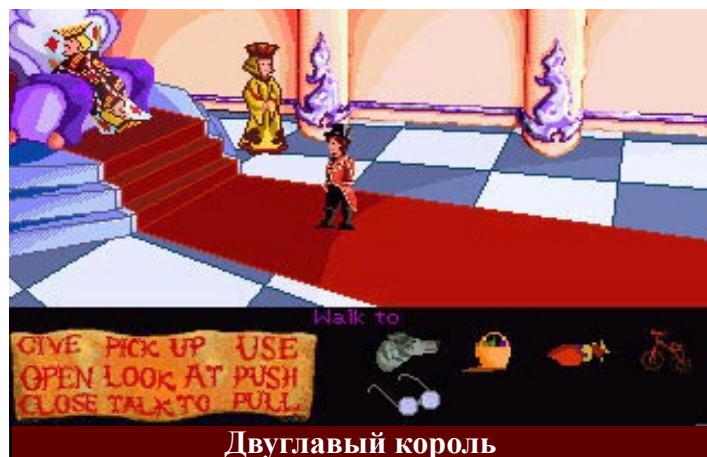
Сюжет: Вы Александр Заль (Alexander Zale), цирковой уборщик. Что, никогда не видели такого в резюме? Ну так увидите в Cirque De Zale. Однажды Александр убирает за... слоном и решает, что дерьма он в этой жизни уже повидал достаточно. Да и оплеухи от владельца цирка, Астоундо (Astoundo) надоели. Вот он и решил разыграть этого самого Астоундо и набить его волшебную шляпу слоновьиными фекалиями. Астоундо, естественно, опозорился перед публикой и в отместку послал нашего героя в другое измерение. С помощью магии, конечно.

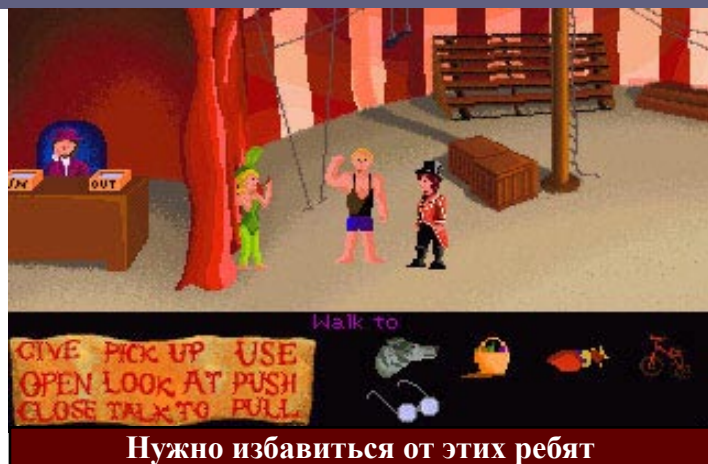
И вот Александр оказывается в каком-то довольно странном городе и решает отправиться во дворец, где живет король этой страны. Двуглавый король рассказывает Александру о том, что, согласно древнему пророчеству, именно он был избран для спасения королевства от тирана, похитившего дочь короля. Александру, само собой, глубоко наплевать на все пророчества и королевства. Все, чего он хочет – это стать хозяином собственного цирка. Поэтому он благополучно забывает слова короля и начинает

искать цирк, чтобы начать переманивать оттуда артистов. К счастью для него, в этом измерении полно людей, готовых работать в цирке.

Во время необычных поисков Александр встретит толпу уникальных и смешных персонажей. Юмор в этой игре – ее достоинство номер 1. Это черный юмор, так что если он вам не по вкусу, что ж, значит эта игра не для вас. А если вы ничуть не возражаете против крепкого словца то тут, то там, то эта адвенчура будет смешить вас до самого конца. Также в ней есть, пожалуй, самая лучшая шутка из разряда «кто там», какую я когда-либо слышал, и которая уже обошла весь наш университетский кампус. Однако не надейтесь, что я вам сейчас ее расскажу, садитесь играть и сами все узнаете. Кстати говоря, диалоги в игре на высоте.

Среди необычных персонажей, которых вы встретите, будут качающиеся дети, невежливый рыбак, несколько игроков в крикет, невезучий комик, слепой настройщик ксилофонов, гигантская птица и Уэльк (Welk). Кто такой Уэльк? Доверчивое существо, которые вы встретите, обманите и одурачите ради выполнения своей миссии. Александр несносен, злобен, нахален и заботится только о себе, но, эй, если бы вы сами убирали за слонами, то были бы не лучше, не так ли? Продолжительность игры





достаточная. Я прошел ее где-то за 3-4 часа. Конечно, я был разочарован, когда игра закончилась, но не из-за того, что она коротка, а просто из-за того, что она закончилась, так как играть было действительно весело.

Графика: Если вы играли в первый или второй Monkey Island, то уже все поняли. Персонажи выглядят прекрасно, и если вы такой же фанат пикселей от Sierra/LucasArts, как я, то сразу почувствуете себя как дома. Фоновые рисунки варьируются от просто великолепных до все-таки недостаточно детализированных.

Мне кажется, что Cirque De Zale из всех остальных игр, созданных на движке AGS, более всего похожа на игры старой LucasArts. Возможно, Indiana Jones and Fountain of Youth будет лучше, но она пока еще не вышла. Ребекка Клементс сделала дополнительный шаг вперед и разработала новый графический интерфейс, основанный на лукасартовском, но адаптированный к теме Cirque De Zale.

Звук: Наверное, это единственная составляющая игры, которая хромает. В игре только несколько музыкальных треков, и они, увы, не лучшее из того, что вам доводилось слышать. Однако если принять во внимание то, что вся игра создана Ребеккой в одиночку и распространяется бесплатно, жаловать-



ся не приходится. Озвучки в игре нет, но при выборе “плохая озвучка” или “никакой озвучки”, второй вариант всегда выигрышнее.

Геймплей: Геймплей и сюжет Cirque De Zale попросту надрали всем задницы (прошу прощения за свой вьетнамский). После прохождения Syberia 2 (кручу-верчу-что-же-эти-разработчики-напридумывали-и-подсказок-не-дали-разобраться-хочу), Cirque De Zale – оазис в пустыне. Похоже, все деньги, которые вы отдаете за коммерческий продукт, идут на оплату только художников и музыкантов. Впрочем, ладно, ушли от темы. Вернемся к Cirque De Zale.

Прежде всего, загадки в этой игре логичные (то есть в контексте сюжета) и плюс ко всему очень смешные. Вы всегда будете знать, что делать дальше, потому что цели главного героя ясны и понятны с его слов.

Второстепенные персонажи обычно требуют от вас какой-нибудь услуги, чтобы дать вам необходимое или присоединится к цирку. Если вы забудете, что надо персонажу, его всегда можно переспросить. Кроме того, игра настолько адекватно реагирует на действия игрока, что вам обычно не приходится гадать, действовать перебором и прибегать к прочим подобным трюкам.





А если вы все-таки застрянете где-нибудь, то даже неправильные действия вызовут у вас столько смеха, что заскучать вы просто не сможете. Геймплей очень ровный, и вы нигде не застрянете надолго. Интерфейс привычен, он с успехом использовался в шедеврах игр LucasArts. Ребекка Клементс также заставила правую кнопку мыши выполнять действие по умолчанию, о чем многие разработчики игр на движке AGS попросту забывают. Эта маленькая деталь делает игру гораздо более удобной. Сохранение и загрузка осуществляются с помощью функциональных клавиш. Сохраняться можно в 99 слотах. Такого их количества более чем достаточно, и это будет очень приятно тем, кто любит переигрывать определенные места в любимых адвенчурах.

Общая информация: Игра доступна для свободного скачивания на <http://www.anime.com.au/Katt/misc/cirque.zip>. Честно говоря, даже жалко, что она бесплатная, поскольку, если вам интересно мое мнение, она гораздо лучше и интереснее тех адвенчур, что продаются в магазинах.

Я заметил две небольшие ошибки во время игры. Первая – когда вы нажимаете F5 или ESC во время самого начала второй части заставки (когда Александра телепортируют в другое измерение), игра вылетает. Вторая – в паре локаций, когда вы пыта-



етесь пройти сквозь дверь, Александр вместо этого идет в центр комнаты. Правда, после этого он все равно попадет в новую комнату, так что это не критично и не мешает наслаждаться игрой.

В двух словах: Со времен римейка King's Quest 2, это лучшая адвенчура, в которую мне довелось поиграть (а я играю и в коммерческие, и в бесплатные игры). Фанаты LucasArts в целом и Monkey Island в частности просто обязаны попробовать Cirque De Zale.

Надеюсь, Ребекка Клементс еще не раз возьмется за создание адвенчур, не важно, будут ли это продолжения Cirque De Zale или совершенно новые игры. У нее есть опыт и умение рассказывать истории, чего не хватает многим современным разработчикам.

Единственный совет, который мы можем дать Ребекке – это быть чуть более внимательной к фоновым рисункам. Также надеемся, что она сможет привлечь к своим безусловно талантливым игровым разработкам хороших музыкантов и актеров. Повторюсь еще раз, мы надеемся, что она обязательно продолжит создавать великолепные адвенчуры.

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

Cirque de Zale

Информация об игре

Разработчик: Rebecca Clements

Управление: point'n'click

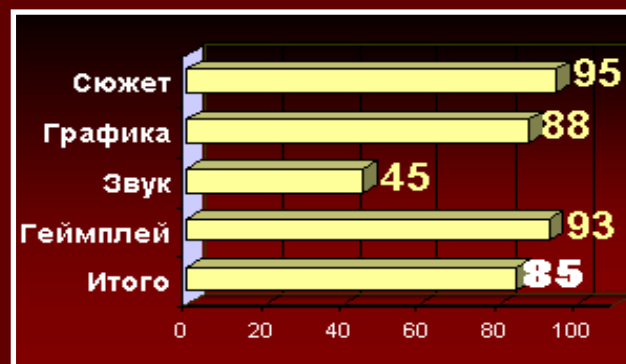
Вид: от 3-го лица

Сложность: низкая

Сайт: <http://www.anime.com.au/Katt/misc/cirque.zip>

Системные требования:

VGA-совместимый видеоадаптер





Вы когда-нибудь слышали о синдроме Матрицы? Согласно этой теории, каждая последующая часть фильма будет намного хуже предыдущей. До недавнего времени эта болезнь не распространялась на адвенчуры, так как развитие технологий предлагало разработчикам новые инструменты и способы повествования. К сожалению, это изменилось с появлением King's Quest 7 и 8, Monkey Island 4, Broken Sword 2 и 3, Simon the Sorcerer 3D. Боюсь, что Syberia также попала в эту категорию "продолжений хуже предшественников", хотя и не по тем же самым причинам, что KQ 8 или MI 4, но по причине полного ухода от оригинальной идеи Syberia 1.

Немного истории: Syberia 1 была первой игрой, описанной в The Inventory. Ее героиня – Кейт Уокер (Kate Walker), адвокат из Нью-Йорка, отправившаяся в Европу для подписания контракта, по которому права на фабрику игрушек должны перейти от Анны Воралберг (Anna Voralberg) к большому концерну. Но все проходит не совсем гладко. Анна умирает незадолго до прибытия Кейт в Валадилен (Valadilene), французскую деревушку, где находится фабрика. Syberia 1 была революционной во многих отношениях, так как поставила во главу угла не решение головоломок, а сюжетную линию. В центре игры были персонажи, а головоломки были органично вплетены в сюжет, помогали его развитию, а не мешали ему.

Такой стиль игрового дизайна вкупе с великолепным маркетингом сделали Syberia 1 самой популярной игрой за последние 4-5 лет, наряду с The Longest Journey, и помогли ей разойтись тиражом почти в полмиллиона копий (источник – интервью с White Birds Productions в 13-м номере The Inventory). Игра даже сумела привлечь к адвенчурам новую волну геймеров, так как ее логичные задачи могли ре-

шить и люди, не любящие проводить по 2-3 часа в попытках понять, что же делает та или иная куча рычагов.

Была ли она идеальной? Конечно, нет. Syberia получила свою долю критики, которая, по моему мнению, частично была абсолютно справедлива, а частично и нет. Примерами справедливой критики можно назвать то, что было слишком много пустых экранов, на которых было нечего делать. Игра была слишком короткой. И еще, Кейт большую часть игры просто ходила. Походы от одной локации до другой занимали очень много времени. Также Кейт была крайне "молчаливой", то есть никак не реагировала на события, происходившие в игре.

Но была и несправедливая критика. Например, что игра была слишком легкой. С каких пор адвенчура обязательно должна быть сложной? Я никоим образом не одобряю такое "правило". Еще в качестве примера несправедливой критики можно назвать и жалобы на то, что в сюжете не было "злодея", а в историях без "плохих парней" нет никакого интереса. К сожалению, некоторые люди испытывают проблемы при попытке представить себе более сложный и оригинальный сюжет, нежели историю про победу над Дартсом Вейдером (Darth Vader) и



Кейт и Ганс на пути в Сибирю



Кейт Уокер – Тринити

спасение галактики. Похоже, разработчики учли всю несправедливую критику и проигнорировали справедливую. Но я вернусь к этому вопросу позже. Давайте теперь вспомним о фактах, предшествующих выходу Syberia 2.

Micorids объявила о начале работ над продолжением вскоре после выхода Syberia 1, заставив фанатов порадоваться тому, что они смогут увидеть продолжение путешествия Кейт Уокер. Опубликованные скриншоты и интервью еще больше увеличили ажиотаж вокруг сиквела, так как стоимость производства увеличилась на порядок или два. К сожалению, я должен заметить, что Syberia 2 не оправдала возложенных на нее надежд. Давайте посмотрим почему.

Сюжет: Syberia 2 начинается с того момента, где закончилась предыдущая серия. Если вы не прошли первую часть, то многое из того, что написано ниже, может рассказать вам о том, что произойдет в первой части, так что будьте осторожны. Кейт, Ганс (Hans Voralberg) и Оскар (Oscar) едут на поезде, который направляется в Сибирю. Поезд останавливается на станции в Романсбурге (Romansburg), небольшом русском городке. Чтобы отправиться дальше, надо завести поезд. Но и после того, как



Кейт Уокер – Инопланетянин

Кейт заводит его, поезд не двигается с места. Похоже, закончилось топливо. Кейт надо что-то придумать, чтобы отправиться дальше.

Проблема сюжета Syberia 2 в том, что разработчики в стремлении понравиться всем устроили полную неразбериху, особенно во второй половине игры. В Syberia 1 был отличнейший сюжет, полный нетривиальных персонажей, софистического символизма и увлекательного процесса изменения личности самой главной героини. Во второй Сибири этого нет, зато есть коктейль из неудачных попыток наполнить сюжет действием.

Спойлеры Вы увидите, как Кейт (адвокат, которая в первой части едва сдерживалась, чтобы не расплакаться) использует веревку, чтобы перепрыгнуть с одного края десятиметровой расщелины на другой, взбирается на ледяную стену, съезжает по снежному склону в гробу и совершенно спокойно проходит через все преграды, каждая из которых может обернуться смертью ее или Ганса. ***Конец спойлеров*** Уж тогда бы клеили на коробку стикер “Понравится фанатам фильмов Форсаж, Ангелы Чарли и сериала про Джеймса Бонда”. Почему стиль сюжетной линии продолжения рассчитан на ту часть населения, которая никогда не интересовала



Кейт Уокер – Индиана Джонс



Кейт Уокер – Человек-паук



Юки почти везде следует за вами

лась (и лично я надеюсь, что никогда и не будет интересоваться) адвенчурами – этого мне не понять.

Кроме того, похоже, разработчики учли жалобы по поводу отсутствия в игре злодея/плохого парня, и решили добавить таковых в игру в количестве аж 4-5 штук. ***Спойлеры*** Одним из них является детектив, посланный Марсоном (Marson), начальником Кейт, чтобы найти ее и привезти назад в Нью-Йорк. Посланный несмотря на то, что это абсолютно нелогично, учитывая, во сколько обойдется Марсону путешествие детектива в Россию, причем без какой-либо даже приблизительной информации о том, где находится Кейт и хочет ли она вообще возвращаться. Все это лишняя трата денег и времени разработчиков. Сюжетная линия детектива не имеет ничего общего с историей Кейт и никак на нее не влияет. Детектив так и не догонит Кейт, а при этом время и стоимость многочисленных роликов про Марсона и детектива могли быть использованы для того, чтобы залатать дыры в сюжете, остающиеся после концовки игры. ***Конец спойлеров***

Кроме того, сюжет в этот раз намного короче. Займет ли при этом прохождение меньше времени? Нет. Особенно если вы играете без солюшена. Но это не из-за более сложного сюжета, а из-за нескольких нелогичных, неясных и глупых, чтобы не сказать хуже, головоломок, о которых мы поговорим позже. Сюжет намного короче, количество персонажей мало, диалоги проще, да и возможностей сделать что-нибудь в игре стало меньше. Само развитие сюжетной линии уходит на второй план, особенно после первых двух частей, и уступает место решению головоломок попеременно с показом роликов.

Концовка также немного разочаровывает и оставляет без ответа множество вопросов, возникших еще

со времен Syberia 1. Есть ли что-нибудь положительное в сюжете Syberia 2? Начало игры превосходное, в духе Syberia 1. Вы повстречаете несколько очень интересных персонажей вроде девочки-цыганки Малки, которая пару раз вам поможет, владельца магазина, который также вам поможет, а также парочку загадочных монахов. Тогда же вы впервые повстречаете и юки – странного маленького зверька, который после этого повсюду будет следовать за Кейт. Даже головоломки в первой части Syberia 2 лучше связаны с сюжетом. То, что в этот раз не придется так часто и долго читать документы, также радует.

А вот попытки насильно запихнуть элементы экшена в сюжет выглядят очень не к месту. Да и повествование во второй части Syberia 2 становится большим разочарованием. Если подвести итог всей Syberia 2, можно сказать, что это игра без души.

Графика: Графика просто феноменальна, мне кажется, что двухмерные фоновые рисунки просто не могут быть лучше. В игре много анимации. Падающий снег, птицы и животные, неинтерактивные персонажи, занимающиеся своими делами и т.д. 3D-модели четкие и ясные, забудьте об угловатости и полигонах. Углы камеры подобраны неплохо, и было приятно увидеть, что во время диалогов камера показывает происходящее под различными ракурсами, заставляя игру выглядеть более кинематографичной.

Роликов множество, и они ничем не проигрывают рендерным мультфильмам для большого экрана. Режиссура потрясающая, каждая сцена выглядит идеальной до последней детали. Жаль, что такая прекрасная графика сопутствует плохенькому сюжету и корявому игровому дизайну.



Малка, одна из интересных персонажей

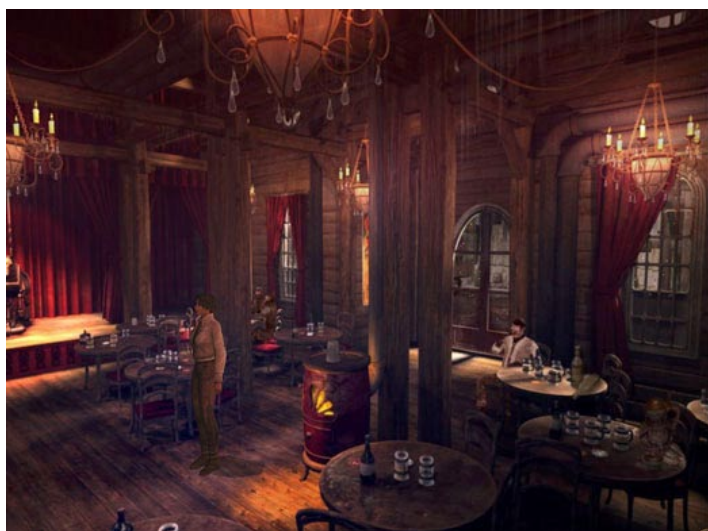


Персонажи прекрасно смотрятся на фонах

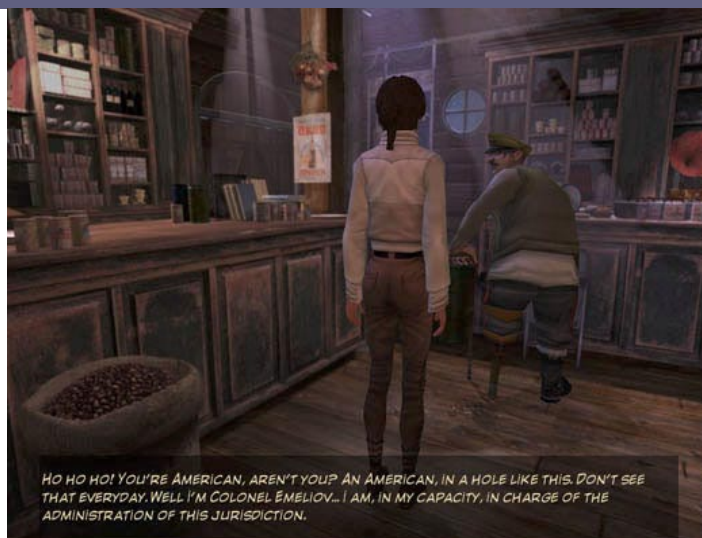
Звук: Звук в игре также на уровне. Музыка написана профессионально, хотя лично мне больше нравилось слушать мелодии из Syberia 1. Если в первой части музыка была печальной и меланхоличной, под стать атмосфере игры, мелодии второй части лучше всего назвать сказочными. И хотя лично я считаю, что музыка первой игры лучше соответствовала сюжету, музыка второй части также выполнена на очень высоком уровне, плюс к тому, во второй части она более разнообразна.

Озвучка персонажей выполнена профессионально. Кейт, Ганс и Оскар озвучены теми же актерами, что и в первой части, и они опять превосходно выполнили свою работу. Новые персонажи игры также обладают хорошо подобранными голосами. Особенно запомнилась работа актера, озвучивавшего Игоря (Igor), здоровяка-тугодума.

Геймплей: Microids в интервью авантюрной и неавантюрной прессе множество раз упоминала, что делая Syberia 1 они не хотели делать очередной Schizm, который большинство игроков не сможет



Уютный паб Романсбурга



Владелец магазина в Романсбурге

пройти из-за нелогичных головоломок. Похоже, теперь разработчики развернулись на 180 градусов от философии первой части игры. Хотя головоломки получились не столь нелогичными, как в Schizm, они все равно ужасны во многих отношениях.

Во-первых, кому-то надо дать понять разработчикам, что кроме механических есть и другие типы головоломок. Вторая половина игры просто наполнена именно механическими головоломками. Помимо того, что они в данном контексте попросту неуместны, ***Спойлеры*** потому что Ганс, который был создателем автоматов, никогда до этого не был в Сибири ***Конец спойлеров*** они становятся повторяющимися и скучными и являются наглядным доказательством того, что уровень креативности в Syberia 2 не так уж высок.

Игрока все время озадачивают устройствами и механизмами, которые имеют по 10 кнопок или 5-6 рычагов, и требуют от него понять, для чего они предназначены, и все это для минимальной, практически, несущественной отдачи. Конечно, это увеличивает продолжительность игры, но при этом снижает общий интерес. А уж во второй половине Syberia 2 играть становится совсем скучно.

Спойлеры Ярким примером явной попытки разработчиков насильно впихнуть механическую загадку в игру была часть, когда Кейт нужно разбудить Бориса (Boris). Борис, космонавт из Syberia 1, вновь встречается Кейт (кстати, это тоже весьма натянуто). Его аэроплан потерпел аварию. После катапультирования его парашют зацепляется за деревья, и он так и засыпает в висячем положении. Кейт пытается докричаться до него, но не может его разбудить, потому что он в наушниках. Вообще-то теперь самым логичным шагом было бы взять сне-



Кейт пока еще не сменила одежду

жок или что-нибудь еще и кинуть в него. Но нет, разработчики решили, что сначала игрок должен влезть в кабину пилота, включить питание, потыкать случайным образом 10-15 выключателей, пока не найдет правильную комбинацию, по которой можно узнать, на какой частоте работает радио, после чего отправиться на радиостанцию (которая абсолютно случайно оказывается в нескольких метрах от места аварии – уровень реализма просто потрясает) и послать ему сообщение по радио!!!!

Конец спойлеров Загадки вроде этой заставляют меня иногда думать, что жанр действительно заслуживает титула “мертвый”.

Еще хуже то, что для решения некоторых таких механических задач вам надо будет идти в расположенные далеко друг от друга локации, и если вам не нравились “пустые” экраны в Syberia 1, учтите, что в Syberia 2 с этим стало еще хуже. К сожалению, Microids проигнорировала справедливую критику по поводу пустых экранов, молчаливости Кейт и малого количества объектов, что еще ярче проявилось в Syberia 2. В особенно крупных масштабах это заметно в деревне Юкол (Youkol). Добавьте к этому навязчивый пиксель-хантинг, царящий в этой

части, и вы получите хорошее оправдание для того, чтобы заглянуть в прохождение и избавить себя от нескольких потраченных впустую часов.

Интерфейс игры немного изменился. Значки “выхода” теперь имеют направление. Во время диалогов варианты реплик исчезают, после того как вы их произнесли, поэтому у вас не будет возможности повторить разговор на эту же тему до тех пор, пока вы не узнаете что-нибудь новое. Кейт теперь намного лучше реагирует на мышь. Приятно, что теперь игрок может выбрать способ управления: мышью или с клавиатуры. Я всегда был поклонником управления мышью, но то, что игроку предоставляют выбор – это всегда приятно, ведь кому-то может быть по душе и альтернативный вариант.

Общая информация: При прохождении игры багов замечено не было. Хорошим нововведением является видеоролик, знакомящий новых игроков с событиями, произошедшими в первой части, и напоминающий ветеранам о делах дней минувших.

В нескольких словах: Одно из крупнейших разочарований в истории адвенчур. Если говорить объективно, то играть в игру приятно, особенно учитывая ее видео- и аудиовеликолепие, но если сравнить с тем, каким шедевром была первая часть, то вторая – это полное разочарование.

Игрой Syberia 1 Microids поставила жанр на ноги и снова отправила в путь. Своей Syberia 2 она разрешила ему немного пройти вперед и выстрелила в ногу. Microids, как и многим другим разработчикам, надо перестать фокусироваться на зрелищности и запомнить, что неважно, насколько хорошо игра выглядит и звучит – если в ней нет хорошего сюжета и геймплея, она окажется лишь разочарованием.

- Dimitris Manos
(перевод Student)

Syberia 2

Информация об игре

Разработчик: Microids

Управление: point'n'click

Вид: от 3-го лица

Сложность: средняя/высокая

Сайт: <http://www.syberia2.info>

Системные требования:

Windows 98/ME/2000/XP, Pentium II 350Mhz, 64 Mb RAM, 16 Mb Direct3D видео, DirectX 7 звук, 16x CD



Sofia's Debt

Изобилие авантюрных движков, позволяющих создавать игры при минимальном знании основ программирования, вдохновило многих начинающих игроделов на создание игр. Иногда у них получаются хорошие игры, иногда плохие, а еще есть Sofia's Debt, которую ни к тем, ни к другим отнести невозможно. Я могу понять автора, который сделал эту игру на забаву родственникам и друзьям, но никак не могу понять, зачем он выложил ее для скачивания в Интернет.

Сюжет: Завязка истории, показанная во введении, довольно интригующая, если не сказать, немного нервная. Вы – Ана, женщина на восьмом месяце беременности. Ладно, бывает. В авантюрах частенько главными героинями являются женщины, но, ни у одной из них не было таких проблем, с которыми столкнется бедняжка Ана. Ей нужно позаботиться о себе, поскольку ее отец недавно скончался, а мать и бабушка в неопределенном прошлом покончили жизнь самоубийством. Так это греческая трагедия? Нет, не совсем.

Экран со введением уходит в небытие, и вы оказываетесь в доме, где живет Ана, состоящем из одной

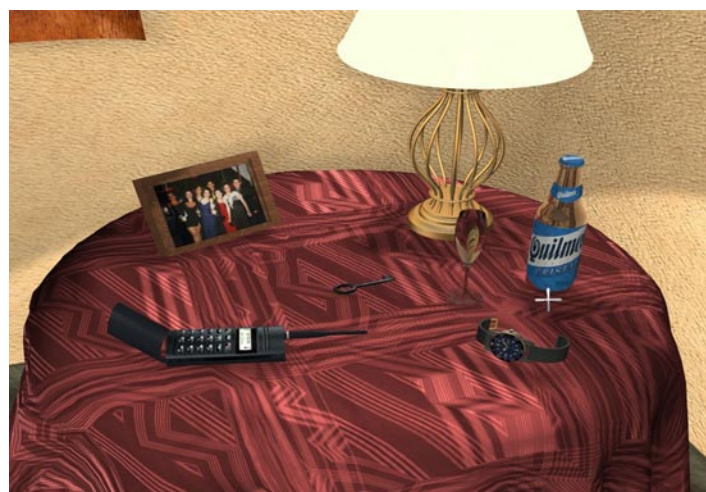
комнаты. В одном углу находится стол, на котором стоят фотография, бутылка с водой, стакан, лежат ключ, мобильный телефон, часы. Тут вы начинаете задумываться, какова же конечная цель игры, поскольку никаких явных признаков, к чему все это задумано, нет. Ладно, разберемся позже.

Каждый мало-мальски опытный искатель приключений знает, что если нет очевидных указаний к действию, нужно искать неочевидные, попробовав потыкаться мышью во все, что тебя окружает. Итак, берем мобильник и получаем список мест, куда можем позвонить. Ну вот, уже что-то. Сразу же отбрасываем работу и пиццерию, потому что Ана не хочет туда звонить. Спрашивается, зачем же было включать их в этот список? Ладно, пообщавшись с несколькими друзьями, которые ничем не могут помочь, затею с телефоном считаем неудачной и понимаем, что Ана на самом деле еще более одинока, чем казалось в самом начале. Впрочем, в понимании того, что нужно сделать, мы не продвинулись ни капельки.

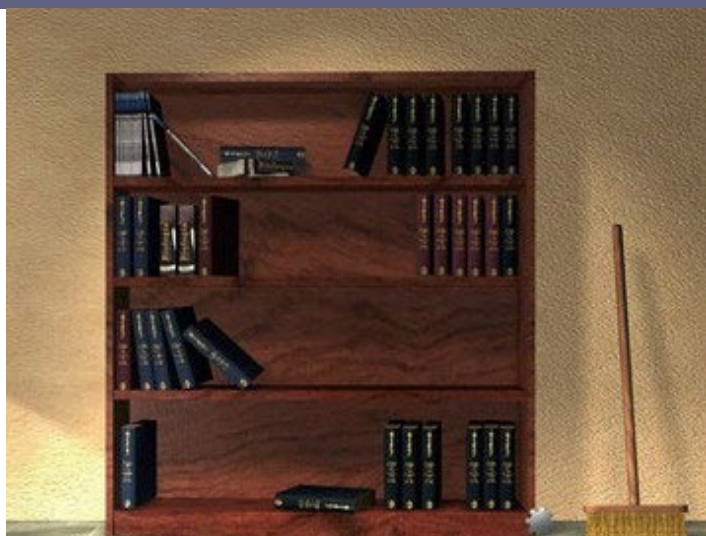
На столе лежит ключ, а на другом конце комнаты есть дверь, но даже не пытайтесь – взять ключ вам



Красивая картина



Не так уж много предметов вам доступно



Книжный шкаф

пока не удастся. Наверное, он приклеен к столу. На столе есть еще одна вещь, которую можно взять, но я вам не скажу, что это. Впрочем, вы и сами довольно быстро решите эту единственную (да, вы правильно прочитали, **ЕДИНСТВЕННУЮ!**) головоломку, поскольку на столе остается лишь два предмета, с которыми можно что-то сделать.

Слева от стола находится музыкальный центр, возле которого лежат три компакт-диска, и тут вас озадачивает. Первый диск – “Les Miserables”, что должно наводить на мысль о том жалком положении, в котором находится Ана. Второй – “Miss Saigon”. Что, Ана с кем-то поругалась? Похоже на то, потому что пока больше никакой информации у нас нет. Третий диск – “Phantom of the Opera”, что позволяет предположить, что во всем этом деле не обошлось без сверхъестественных сил. Засунув диск в музыкальный центр, можно услышать отрывок из произведения, но только отрывок (держатели авторских прав не дремлют).

Еще есть книжный шкаф, и хотя книжки вам взять не удастся, вы сможете кое-что узнать о том, что Ана любит читать, а также кое-что об ее образовании. Остальными предметами, с которыми можно взаимодействовать, являются метла, используемая в первой головоломке, кресло-качалка и несколько красивых картин, одна из которых связана с секретом Софии (Ана является ее внучкой).

В конце концов, вы обнаружите дневник Софии, в котором есть несколько записей, касающихся ее жизни. Вот, собственно, и все. Все остальные действия (звонки по телефону, изучение содержимого книжной полки, рассматривание картин) оказываются ненужными. Прочтите дневник, возьмите ключ (который волшебным образом уже отклеился

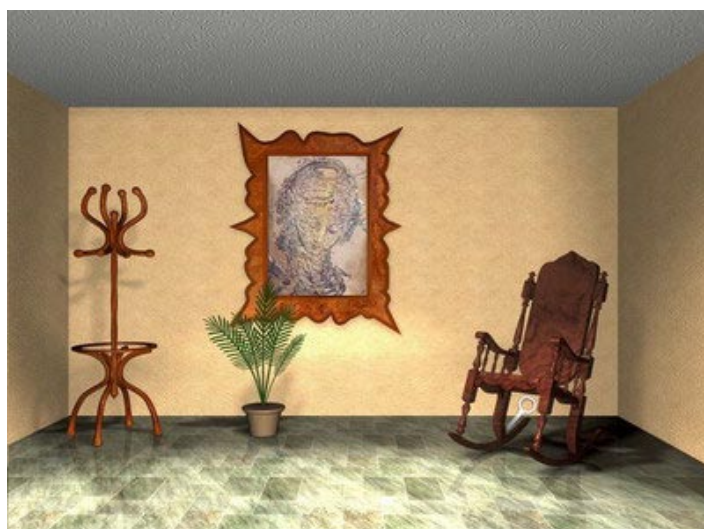


Еще одна картина...

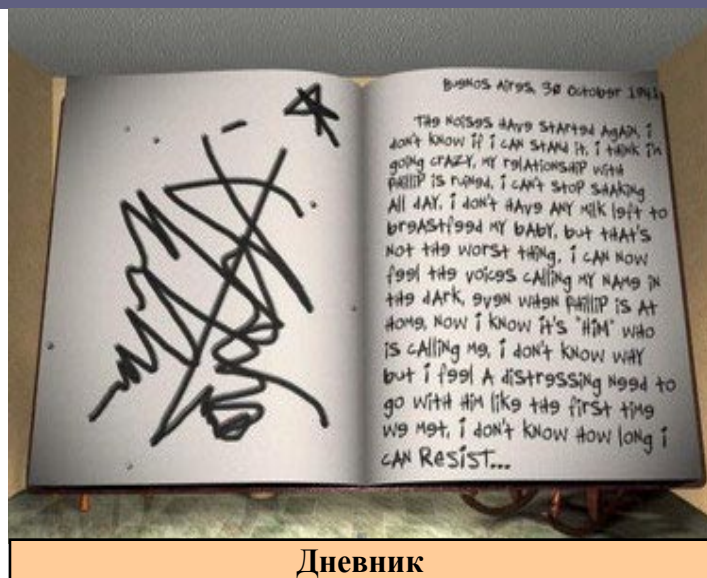
от стола), услышите странный звук за дверью, выйдете наружу и... игра окончена.

Дневник является сердцем игры, но если вы попытаетесь вникнуть в то, что там написано, то поймете, что все это чушь с претензией на интеллектуальность (если София родила мальчика и покончила жизнь самоубийством, значит мать Аны не из этой семьи, так почему же она страдает врожденной шизофренией, как и все в этой семье?). Впрочем, я вам не советую читать дневник – оно того не стоит. Но суть-то в том, что во всем этом есть зародыш истории, и из него можно было бы получить очень интересную игру.

Графика: Игра имеет вид от первого лица, выполнена в разрешении 1024 x 768 с 16-битной цветовой палитрой. В игре использованы весьма впечатляющие фотореалистичные модели. На стенах можно увидеть парочку картин Сальвадора Дали (Salvador Dali). Все предметы в комнате сделаны на очень высоком уровне, и становится жаль, что они тут просто ради мебели. Если бы автор постарался и довел



...и еще одна



Дневник

уровень сюжетной линии и геймплея до уровня графики, увеличил бы продолжительность и глубину игры, могла бы получиться весьма неплохая адвенчура.

Звук: Как и графика, звуковое оформление в игре сделано великолепно. Я был порадован тем, что музыка – это не просто фон. Так, например, когда читаешь дневник Софии, музыка великолепно передает состояние писавшего его человека. Это сделано потрясающе.

Помимо фоновой музыки, куда вошли несколько прекрасных классических мелодий для виолончели и фортепиано, музыка также помогает найти картину, скрывающую секрет (музыка становится более драматичной). Некоторым коммерческим адвенчурам стоило бы поучиться делать такое музыкальное оформление.

Геймплей: В игре реализован простой, но эффективный интерфейс, который неплохо работает. Анимированная стрелка показывает, в какую сторону можно идти, правой кнопкой мыши вызывается инвентарь, левой – используется предмет. По нажа-

тию ESC или F1 вызывается меню, позволяющее сохранить/загрузить игру или выйти.

Игра была переведена с испанского на английский, но, к сожалению, не самым лучшим образом. О значении некоторых фраз можно лишь догадываться, и таких фраз в игре немало. Увидев в очередной раз такой “шедевр”, хочется кричать. О геймплее рассказывать в общем-то нечего. Реши единственную головоломку, возьми дневник, прочитай его – игра окончена. Игровой мир состоит из единственной комнаты с четырьмя стенами, вид от первого лица, поворот на 90 градусов – вот и все.

Общая информация: Я прошел игру минут за 15, и она оставила у меня странное ощущение. Наверное, из-за того, что начало было весьма многообещающим и предлагало погрузиться в мир человеческих переживаний, связанных с потерей родителей, беременностью, трудностями воспитания детей без отца, а в результате ничего из этого я так и не увидел.

Игра создана на движке Wintermute, и в качестве демонстрации его возможностей неплоха, однако она была выпущена как законченный продукт, каковым не является.

В нескольких словах: Несмотря на хорошую графику и звук, я не могу рекомендовать вам скачивать эту игру. Игра кажется недоделанной, короткой, странной и нелогичной. Существует огромное количество интересных игр независимых разработчиков, так что зачем пробовать все что попало? Впрочем, если у вас быстрый Интернет, можете сами убедиться в справедливости обзора, скачав игру со страницы разработчика.

- Rob Hamilton

Sofia's Debt

Информация об игре

Разработчик: Santiago de Matos Lima

Категория: point'n'click

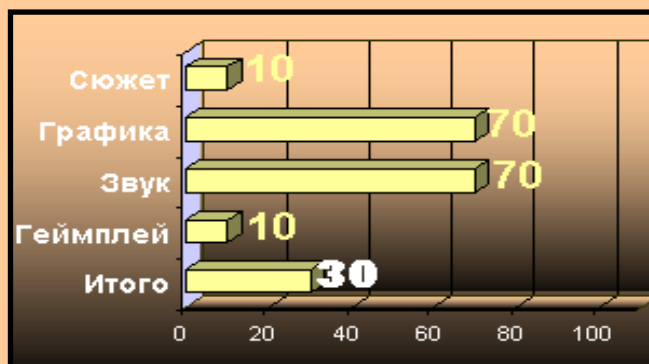
Вид: от 1-го лица

Сложность: низкая

Сайт: <http://www.justadventure.com/IndependentDevs/SofiasDebt/SofiasDebt.shtm>

Системные требования:

Windows



FLIGHT OF THE Amazon Queen

Flight of the Amazon Queen от австралийской Interactive Binary Illusions, впервые выпущенная в 95-м, была смелой попыткой бросить вызов игровому гиганту LucasArts, в то время почивавшему на лаврах с игровыми сериалами Monkey Island и Indiana Jones. К сожалению, Flight of the Amazon Queen не так просто было запустить на Пентиумах, и игра была быстро предана забвению.

Копию Flight of the Amazon Queen можно относительно дешево купить на аукционе eBay, однако, если вы захотите в неё поиграть, придётся изрядно поиздеваться над компьютером, и даже тогда нет никаких гарантий, что ее удастся-таки запустить. Так что лучше поблагодарить парней из проекта ScummVM, недавно добавивших поддержку Flight of the Amazon Queen в свою программу. Более того, саму игру можно бесплатно скачать с их сайта.

Сюжет: Flight of the Amazon Queen можно описать как издевательскую стилизацию под приключенческие сериалы 40-х, и я, безусловно, не стану спорить с таким определением. Игра открывается продолжительным интро на заброшенном складе в Буэнос-Айресе ровно в 23:58:36. Прилепленные к связке динамита, тикают часы, и «бадабум» запланирован на полночь. Уже во вступительном ролике можно увидеть основных персонажей и понять, что дальше последуют драматические события.



Магазинчик Боба. Открыт круглосуточно.

На дворе 1949-й, и вы – Джо Кинг (Joe King), пилот. Первое, что замечаешь – это не только его акцент и то, что Джо ведёт себя так, словно зашёл пропустить стаканчик в бруклинском баре, но также его непритязательное чувство юмора. Несмотря на то, что он крепко привязан к столбу, а его девушка, Рита (Rita), привязанная к другому, грустно замечает: “Не так уж много мы теперь можем сделать, Джо”, Джо оптимистично отвечает: “Ну, а как насчёт “на посошок”? И я не думаю, что он имеет ввиду рюмку бурбона!

В лучших традициях фильмов класса “В”, они оба, не без помощи механика Джо, Спарки (Sparky), уносят ноги за секунду до взрыва, и мы без промедления двигаемся дальше по сюжетной линии. Джо тут же вспоминает, что должен отвезти одну весьма темпераментную особу, кинозвезду Фэй Расселл (Faye Russell), фотографироваться на фоне амазонских джунглей. Однако, его злостный конкурент, Ханс Андерсон (Hans Anderson), тоже не прочь подзаработать, и вы оказываетесь запертым в гримёрке фокусника безо всяких шансов сбежать оттуда, а в это время гадкий Ханс спешит на встречу с Фэй.

В некоторых обзорах этой игры я читал, что выбраться из гримёрной и покинуть отель довольно просто. Мне так не показалось. В этой части есть несколько взаимосвязанных головоломок, которые нужно решить, прежде чем случится какой-то прогресс, и все они весьма логичны. Как бы выразился сам Джо, “Ну, может это и не просто, но забавно уж точно”. Как только вы выберетесь из заточения, события начнут развиваться быстро. После разборок с гнусным Хансом, самолёт Джо с Фэй и Спарки на борту взвьётся в воздух. Но не обольщайтесь – неприятности только начинаются: в самолёт попадает разряд молнии, и он стремительно пикирует в гущу джунглей.

Игра длинная, очень длинная. В ней, помимо прочего, вам встретятся голодные пираньи, попугай,



Хочешь поиграть?

орущий шифрованное послание о похищенной принцессе амазонок, горилла, загадывающая шарады, пигмеи-переростки, поначалу не желающие с вами общаться, торговец Боб, владеющий магазинчиком в самом сердце джунглей, и, конечно же, обязательный в таких историях сумасшедший учёный, который бредит идеей захватить мир, впрыснув амазонкам ДНК динозавра. Суший ужас!

Всё это звучит немного глупо, а всё потому, что так оно и есть. В этом путешествии вы иногда будете полностью сбиты с толку, иногда разочарованы, временами злы, пытаетесь найти решение; игра пробудит в вас целую гамму эмоций, но лишь одно ощущение не возникнет никогда — скука. Каждому во *Flight of the Amazon Queen* что-нибудь да найдётся. Да, шутки тут порой избыты, порой оригинальны, а некоторые заставляют недоумённо качать головой. Всё так.

По большей части головоломки вполне логичны, даже если они заставляют работать ваши серые клеточки чуть интенсивнее, чем обычно. Одна или две из них, быть может, подвинут вас к отчаянию, но, в целом, чувство удовлетворения от решения нескольких более чем странных проблем стоит всех усилий. Я знаю, порой прощелкиваться по весьма



Вид с горы



А вот и она, Королева амазонок

богатому дереву диалогов бывает утомительно, но здесь эти самые диалоги довольно забавны и даже остроумны, а некоторые из них важны для продвижения по сюжету, так что, игнорируя их, имейте это ввиду.

Помнится, я сказал, что это большое приключение. Но насколько оно велико? Большинство коммерческих игр отнимают у вас 20-40 часов. Я играл во *Flight of the Amazon Queen* по несколько часов в день целую неделю; и игра стоит того, чтобы проходить её неспешно, потому что здесь так много замечательных персонажей и достойных внимания ситуаций, что многие из этих маленьких бриллиантов легко пропустить. Мне очень понравилась идея взбираться на вершину, чтобы оглядеть всё доступное для исследований пространство — это позволяет избежать утомительных блужданий в джунглях в поисках важных локаций.

Графика: Поскольку игра запускается из ScummVM, есть возможность играть в окне или развернуть изображение на весь экран. Я бы рекомендовал использовать окно, потому что на полном экране становятся видны пиксели, и графика теряет чёткость. Она, в общем, неплохая, просто слегка устарела. Любой, кто играл в произведения LucasArts, сразу почувствует знакомый стиль графики и анимации. Наверное, стоит еще раз напомнить, что игре *Flight of the Amazon Queen* уже почти десять лет, а это, по меркам компьютерной индустрии, целая вечность.

Но качество графики ничуть не сказывается на играбельности. Если вы будете играть с помощью ScummVM, то заметите, что картинка по-настоящему сочная и яркая. Персонажи нарисованы великолепно, особенно во вставках, когда всё приобретает почти мультяшный стиль, и игра так затягивает, что скоро вы и вовсе перестанете ощущать какие бы то ни было недостатки. Когда вы начнёте рвать на себе



Интерфейс игры

волосы в попытке продрасть мимо голодных пираний или сконфуженной гориллы, небольшая пикселизованность картинки уже не будет вас сильно беспокоить.

Звук: Когда пришла пора писать этот раздел, я задумался о музыке и решил ещё раз взглянуть на игру, чтобы понять, был ли там вообще хоть какой-то саундтрек. Это говорит само за себя. Да, саундтрек действительно есть, но он весьма и весьма посредственен – это музыка, но не та, какой мы её знали, Джим. Наверное, продюсеры извели весь бюджет игры на программирование, сценарий и озвучку. Они определённо не уделили особого внимания музыкальной части. Но, знаете что? Это ни черта не значит.

Вот что действительно имеет значение (по крайней мере, для меня), так это озвучка. Если она скверная – неважно насколько увлекательна история, игра отправится на полку собирать пыль. Едва вы во *Flight of the Amazon Queen* услышите голоса Джо Кинга, Спарки, Ханса Андерсона, доктора Айронштайна (продюсеры игры определённо любители поиграть в слова!) и других персонажей, вы тотчас же откинетесь в кресле и будете наслаждаться. Озвучка безумно хороша и отлично дополняет атмосферу игры.

Геймплей: *Flight of the Amazon Queen* – классическая игра с видом от третьего лица и с наведи и щелкни-щелкни-щелкни интерфейсом – о, господи, как же я его ненавижу. Вы не можете циклически перебирать команды, щелкнув правой или левой кнопкой мыши. Нет, это было бы слишком просто. Каждую команду нужно сначала выбрать из списка внизу экрана, а затем ещё раз щелкнуть, чтобы она выполнялась. Кроме того, нужно вспомнить, левую или правую кнопку требуется нажать, поскольку они имеют разные функции. А ведь можно было найти более простой путь – и он есть, стоит лишь взглянуть на *Broken Sword 1* и *2*.

Сохранение и загрузка – ещё две оригинальные функции. В инвентаре лежит книга, в которую вы и записываетесь (нужно щелкнуть по ней или нажать клавишу *F5* – прим. перев.). Там, разумеется, хранятся все отгрузки, но мне пришлось немного помучиться, прежде чем я понял, что к чему. Чтобы загрузить предыдущую отгрузку, нужно “прочитать” предыдущую запись. Это ничего не добавляет в игру, и я никак не могу понять, чем же разработчикам не угодили простые команды “сохранить” и “загрузить”?

Общая информация: Для того, чтобы запустить *Flight of the Amazon Queen*, вам понадобится ScummVM (Script Creation Utility for Manic Mansion Virtual Machine), скачать который можно с <http://www.scummvm.org/>, где также можно найти и несколько других классических адвенчур – а ещё говорят, что даром ничего не бывает!

В нескольких словах: Никаких отговорок – *Flight of the Amazon Queen* теперь совершенно бесплатна, так что отправляйтесь за ней немедленно, играйте и получайте удовольствие!

- Rob Hamilton
(перевод Lonesome)

Flight of the Amazon Queen

Информация об игре

Разработчик: Interactive Binary Illusions

Категория: point'n'click

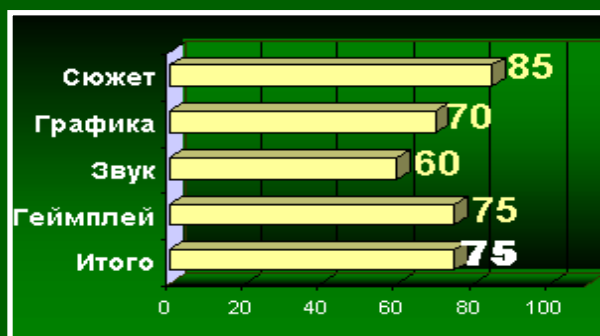
Вид: от 3-го лица

Сложность: средняя

Сайт: <http://www.scummvm.org>

Системные требования:

Windows, ScummVM



A Nick Bounty
Mini Mystery

A CASE of the CRABS!

- Здравствуйте, издатель X. Я разработчик Y, и я бы хотел сделать юмористическую point and click авантюру в стиле нуар.

- Хммм. Дайте-ка, я посмотрю чарты. Мне жаль, но что-то я не вижу point and click авантур в стиле нуар в десятке бестселлеров этого месяца. Очевидно, ваша игра не будет продаваться, а вы должны понимать, что нам нужны только победители, чтобы мы могли “подняться”, как и остальные издатели.

Что ж, разработчик Y предлагал издателю такую игру, какой он сам её видит, как это делают другие поклонники авантур. Otter Archives представляет нам Flash-авантюру, которую не многие издатели рискнули бы отправить в магазины. А чтобы быть ещё более оригинальными, Otter Archives решили сделать игру с помощью Macromedia Flash, популярного инструмента, который, в основном, используется для создания веб-сайтов и онлайн-роликов.

Сюжет: Вы – Ник Баунти (Nick Bounty), частный детектив, посвятивший свой талант раскрытию загадок и головоломок, так сказать, “на общественных

началах”. Однажды вечером открылась дверь офиса, и в комнату вошел торговец рыбой. Только он хотел что-то сказать, как кто-то всадил ему в спину нож. Детективу ничего не оставалось, как отыскать того, кто убил продавца, и распутать заговор, который скрывается за... тайной крабов!

В игре 8 интересных персонажей, пришедших прямиком из фильмов в стиле нуар, и масса локаций. Игра займет примерно два часа вашего времени, но не потому, что там длинная история, а из-за сложных (порой, слегка нелогичных) головоломок. И всё же это приятное развлечение, я бы даже сказал, отличный способ провести свободное послеобеденное время.

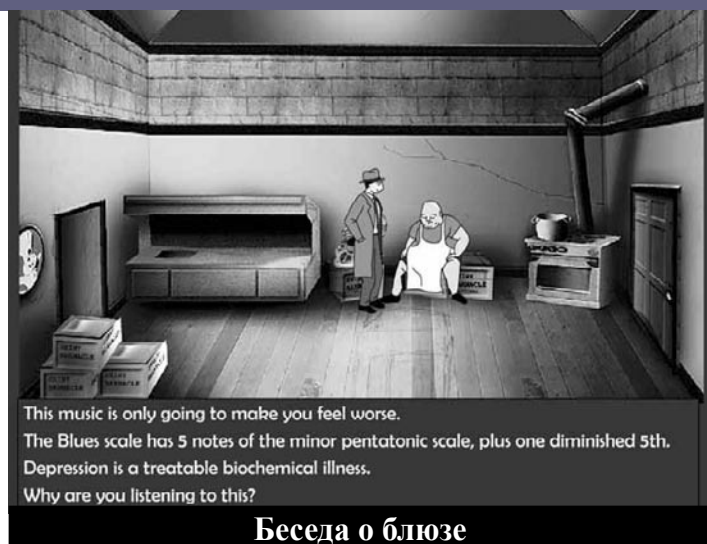
Графика: Всё тут нарочито чёрно-белое. В сочетании с превосходной музыкой (о которой мы поговорим немного позже) это делает Case of the Crabs одной из самых атмосферных бесплатно распространяемых игр нашего времени. Фоны и персонажи нарисованы неплохо.

Разработчики, однако, заплатили слегка небрежной анимацией, выбрав в качестве инструмента Flash. Из-за низкой частоты кадров, игровая анимация выглядит не так аккуратно, как в авантурах, сделанных при помощи других движков/языков программирования.

Звук: Тут разработчики превзошли себя. И озвучка, и музыка вызывают удивление, как этот некоммерческий продукт сумел достичь такого отличного аудио в пику большинству коммерческих игр (особенно это относится к озвучке. Не верите? Поиграйте в английский Black Mirror от The Adventure Company). Если вы поклонник блюза, рассчитывайте на хороший сюрприз, когда будете на кухне Blue Crab Café.



На причале



Геймплей: Интерфейс похож на SCUMM из стареньких игр LucasArts. Сами разработчики отсалютовали кудесникам из прежней LucasArts в титрах (и, будьте уверены, дали прикурить нынешнему менеджменту компании – мой личный комментарий: вот это дух!). В нижнем левом углу экрана находятся шесть основных команд, а в нижнем правом – инвентарь. Диалоговый интерфейс также напоминает о LucasArts.

Задачи, с которыми вы будете встречаться в игре, требуют общения с персонажами, взаимодействия с окружающим миром и вашим инвентарём. На самом деле, в игре всего несколько сложных головоломок. Поскольку некоторые из них немного нелогичны, хотя и забавны (в ретроспективе), парочка подсказок то тут, то там могла бы сделать их более гуманными.

Спойлеры Позвольте привести пример такой “смутной” головоломки. В какой-то момент вам доведется почитать книгу об отпечатках пальцев, которую герой найдёт слишком насыщенной. Далее нужно будет в прямом смысле этого слова “вырезать” оттуда информацию с помощью ножа. ***Конец спойлера***



Общая информация: Как я уже упоминал, игра создана при помощи Macromedia Flash, так что вам нужно установить Macromedia Flash Player, который можно свободно скачать с <http://www.macromedia.com>. После того, как вы установите этот плагин, вы сможете запускать игру в браузере (онлайн) или, предварительно скачав её с сайта разработчика, в отдельном окне.

Та версия, в которую я играл, не имела функции сохранения, но создатели уже успели включить её в обновлённую версию, и эта функция, определённо, не мешает. Никаких багов во время игры мною замечено не было.

В нескольких словах: Case of the Crabs – приятная мини-адвенчура, которая понравится любителям стиля нуар, не возражающим против толики юмора в таких историях. Разработчики заслужили поздравления за очень атмосферную игру в новом формате. В будущем им, однако, стоит поработать над головоломками и самой историей (эта получилась чуть коротковатой).

- Dimitris Manos
(перевод Lonesome)

Case of the Crabs

Информация об игре

Разработчик: Otter Archives

Категория: point'n'click

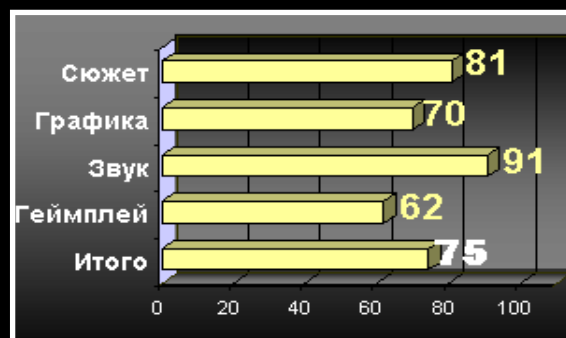
Вид: от 3-го лица

Сложность: средняя

Сайт: <http://www.otterarchives.com/bountygame.html>

Системные требования:

Windows, Flash Player



Здравствуйте, Димитрис. Я написал вам письмо в декабре прошлого года, и вы ответили, что опубликуете его в течение месяца в ближайшем номере (12-ом или 13-ом). Думаю, то был январский номер, в котором, по каким-то причинам, вы его не опубликовали. Хотелось бы услышать ваш ответ, поэтому, может быть, вы все-таки опубликуете его? Я также рад бы был услышать ваше мнение по поводу изменений в политике Uri, а также узнать, насколько хороши дополнения к этой игре. Если вы не можете найти мое письмо, я, на всякий случай, приложу копию. С наилучшими пожеланиями...

Отправлено 14 декабря 2003 года.

Прежде всего, мне интересно, как такой горячий греческий парень, как вы, уживается на Севере?? Я прибыл из Англии (где также чертовски холодно) в милую, теплую Африку, где прожил почти всю свою жизнь (что-то около 50 лет!!). Почему-то мне кажется, что мне просто повезло. На момент написания этого письма, за окном около 35 градусов по Цельсию, и мне это нравится!!

Далее, примите мои поздравления по поводу (электронного) журнала. Мне рассказала о нем Дженифер Миллер (Jennifer Miller) из Just Adventure. Я скачал все номера и прочел их полностью. Они великолепны, продолжайте в том же духе! Хотя есть пара замечаний. Во-первых, мне показалось, что добрых две трети картинок в журнале слишком темные, даже не понять, о чем они!! Подумайте над этим. Далее, хоть вы и предлагаете “распечатать номер и наслаждаться его чтением у камина с чашечкой горячего шоколада”, я предпочитаю читать с экрана и “сохранять деревья”!!! Поэтому мне больше по душе стиль форматирования пролога и эпилога – в одну колонку, так как читать текст, разбитый на две или три колонки, не удобно. Приходится часто прокручивать страницу вверх-вниз, прямо Йо-Йо какая-то получается. И над этим подумайте. И еще – неплохо было бы оповещать читателей о выходе каждого нового номера по e-mail.

Теперь о главном. Наверное, я странный поклонник адвенчур. Впервые я познакомился с этим жанром еще в “старые добрые DOS-овские времена”, когда адвенчуры были только текстовыми!! Вы помните это?? (Была одна великолепная адвенчура, где вы начинали в терпящем бедствие космическом корабле и должны были спуститься на поверхность планеты, затем исследовать сотни подземелий под руинами города. Не помните, как она называлась?) Игра воображения – это было здорово, просто класс. Всё от первого лица, “делай что хочешь”. Для меня, единственным улучшением ко всему этому было добавление графики. Вот почему адвенчуры типа Myst для меня просто фантастика (от первого лица, 3D графика, никакого экина, только возможность изучать, находить, разбираться в сюжете и т.д., и т.п.), по-моему, именно такими они и должны быть. Мультяшные адвенчуры с 2D графикой не для меня. Болтовня с персонажами мне тоже мало нравится, а сюжеты, в которых речь идет о религии, сверхъестественном или истории, меня попросту утомляют. Ты должен быть один, “делать свое дело”, решать загадки, и как кто-то однажды сказал, “разум – самый великий театр”, вот почему хорошие книги (даже сегодня) остаются популярными. Все дело в воображении.

Поэтому мне кажется, что адвенчуры типа Myst обязательно должны освещаться в журнале. Они должны иметь собственный раздел (например, Myst-ика, как вам??), и я хотел бы увидеть в нем список других подобных игр (как подметила Карла Меллони (Carla Melloni) в The Inventory 9, «имя той Игры было MYST. Потом выходило много похожих игр, некоторые из них являлись прямыми клонами шедевра, которые безуспешно старались превзойти оригинал, но им все время чего-то не хватало»). Пожалуйста, опубликуйте список этих клонов для нас. И, наконец, почему бы вам не попросить людей, пишущих вам, указать 3 самые любимые игры и не опубликовать рейтинг “Top 10-20” в журнале. Это было бы интересно. Например, моя тройка – это Myst, Riven и Exile.

По-моему, письмо уже достаточно длинное. Я, конечно, не настаиваю на том, чтобы вы его опубликовали, но, пожалуйста, я прошу вас, рассмотрите мои предложения и хотя бы напишите мне, понравились вам они или нет

Добрые пожелания к Рождеству
от Иэна Уитфилда (Ian Whitfield)

The Inventory: Прежде всего, искренне прошу прощения, что забыл опубликовать ваше письмо в одном из предыдущих номеров. Я даже не знаю, что сказать в свое оправдание. Проблема в том, что я получаю все письма на один и тот же почтовый ящик (от издателей, разработчиков, фанатов и т.д.) и в результате получается каша. Теперь я понимаю, что настало время как-то организовать мои папки в почтовом ящике.

Еще раз прошу простить меня. Что касается ваших замечаний/предложений, вы первый, кто жалуется на неяркость скриншотов. Я опрошу читателей на нашем форуме и посмотрю, что можно будет сделать. Что же касается разбиения на колонки, мы хотим, чтобы The Inventory был больше похож на журнал, а не на сайт, и поэтому я все же позволю себе оставить такое форматирование.

Хоть я, как и вы, также начинал в “старые добрые DOS-овские времена”, вероятно, мои “времена” наступили чуть позже, так что мне, к сожалению, не довелось поиграть в текстовые адвенчуры. Моими первыми адвенчурами были Indiana Jones and the Last Crusade и Zak McKracken от LucasArts, а также King’s Quest 3 и Hero’s Quest от Sierra. Я не буду подробно рассказывать здесь о своих вкусах, скажу лишь только, что мне нравятся любые адвенчуры (от 3-го лица, от 1-го, 2D, 3D, рисованные, FMV и т.д.), главное, чтобы в них был хороший сюжет и интересный геймплей. Хотя должен признаться, что все же немного больше мне нравятся игры с видом от 3-го лица, видимо, из-за того, что такими были игры моей молодости, что, впрочем, не мешает мне наслаждаться такими играми, как Dracula или Египт 2. Мне бы, наверняка, нравились и многие игры с видом от 1-го лица, если бы в них использовалось полное 3D, поскольку навигационная система тогда была бы более удобной.

Что же до политики URU, то я считаю, что глупо продавать игру, обещая онлайн версию и прикрыв ее через пару месяцев после релиза. Дополнения я еще не пробовал, поэтому ничего о них пока сказать не могу. Что касается оповещения по e-mail, мы уже думаем над этим и, возможно, вскоре организуем это дело. Еще раз простите, что не ответил вам раньше, и надеюсь, вы прекрасно проводите время в Южной Африке. Также спасибо Дженнифер за рекомендации. :-)

Здравствуйте, Димитрис!

Меня зовут Абдулла (Abdullah), я из Бангладеш. Позвольте мне начать со слов благодарности вам и вашей команде за создание единственного в своем роде журнала об адвенчурах. Я уже скачал себе все номера. Я поклонник адвенчур, но, к моему великому сожалению, магазины у нас заполнены экшн-играми, где только и нужно делать, что стрелять. The Inventory – это лучший способ узнать все об адвенчурах и познакомиться с людьми, разделяющими эту страсть. Я надеюсь, ваш журнал будет оставаться с нами еще долгие-долгие годы.

В 11-ом номере вы упоминали о буклете, посвященном вручению наград от The Inventory адвенчурам 2003 года. Мне хотелось бы узнать, как я могу получить этот буклет. Единственный способ, которым я могу оплатить его – это валютный перевод. Поэтому, пожалуйста, дайте мне всю необходимую информацию для перевода денег и укажите общую сумму, включая доставку (если это будет печатная версия). Я хотел бы внести свой вклад и тем самым отблагодарить вас за прилагаемые усилия.

Я так же хотел бы сказать, что собираю старые CD и DVD с играми, которых не найти в Бангладеш. Все, кто захочет продать мне нижеприведенные игры, могут связаться со мной по e-mail. Вот список: Amerzone, Beyond Atlantis (Atlantis 2), Beyond Atlantis 2, Obsidian, Discworld Noir, Lightbringer/Cydonia (DVD), Morpheus, Reah (DVD), Riven (DVD), Schizm: Mysterious Journey (DVD), Mystery of the Nautilus, Tex Murphy: Overseer (DVD), Riddle of the Sphinx.

Пожалуйста, ответьте как можно скорее. Спасибо за все. До свидания.

Абдулла Аль Махмуд Хан (Abdullah Al Mahmud Khan)

Дхака, Бангладеш

The Inventory: Здравствуйте, Абдулла. Спасибо за ваше письмо. Я не стал публиковать ваш e-mail в журнале, поскольку не думаю, что вы хотите получать спам в том же количестве, что и мы. Если наши читатели захотят продать вам какие-либо из перечисленных игр, пусть пишут на наш электронный адрес, а мы потом перешлем сообщение вам. Что же касается буклета The Inventory Awards 2003, то мы так его и не издали, потому что столкнулись с рядом проблем (как с финансовыми, так и с нехваткой времени), да и вообще после этого какое-то время мы «были мертвы». Однако, благодаря Рэнди Слугански (Randy Sluganski) из Just Adventure, мы преодолели эти проблемы и вернулись к работе над The Inventory.

Как бы там ни было, если вы все еще желаете помочь нам финансово, вы можете сделать это через систему Paypal (<http://www.paypal.com>). Зарегистрировавшись там, вы можете переслать любую сумму для theinventory@yahoo.com. Спасибо за ваше письмо, и я надеюсь, что следующие номера журнала вам также понравятся. И не пугайтесь, вы не одиноки: во всем мире ситуация на игровом рынке подобна той, что сейчас в Бангладеш.

Здравствуйте. Хотелось бы поблагодарить вас за то, что вы выпускаете такой классный журнал. Было бы неплохо добавить возможность рассылки уведомлений о выходе нового номера журнала. Всего наилучшего, Режи Виллемин (Regis Villemin)

The Inventory: Здравствуйте, Режи. Спасибо за добрые слова. Мы уже всерьез обдумываем эту возможность, но, скорее всего, это произойдет не раньше нашего возвращения из отпуска. Ну а пока я могу сказать, что обычно The Inventory выкладывается на сайт в одну из последних пятниц месяца. Еще раз спасибо, и надеемся, что вам понравятся и следующие наши номера.

Дорогой Димитрис, сегодня я хотел сделать доброе дело, но обстоятельства сложились не самым лучшим образом. Что-то случилось с нашим принтером в университете, у меня распечатались первые 14 страниц прошлого номера в двойном экземпляре. Мне жалко было их выбрасывать, и потому я решил оставить лишние страницы в подходящем месте где-нибудь в холле, где кто-нибудь, интересующийся адвенчурами, мог бы их найти и почитать. К сожалению, все скамейки были заняты местными подростками, да и суровые взгляды охранников не способствовали этому. К тому же я опаздывал на автобус. Ну, хорошо. Наверное, я попытаюсь это проделать в следующий раз. Не хочется, чтобы эти странички пропали впустую.

Но я хотел вам написать не об этом. Мне кажется, самая важная вещь, которую делает The Inventory для адвенчурного сообщества – это помогает следить за ходом времени. Многие из нас привыкли жить прошлым, переигрывая классические адвенчуры (и кто посмеет нас в этом винить, если классика куда интересней, чем многие из недавно вышедших игр), читая и беседуя про золотые времена и т.д. Но ваш журнал (мне кажется, именно журнал, а не электронное издание) продолжает выходить более-менее регулярно. И это помогает нам отслеживать время.

Предвкушать, когда наступит мгновение, наслаждаться им, и снова ждать – мне кажется, это по-настоящему важно для любого сообщества, которое надеется до последнего. Потому что жить прошлым – значит медленно умирать. Не поймите меня неправильно. История важна, но не настолько, чтобы жить только ею. Должно быть что-то, указывающее в будущее и приносящее мудрость в настоящее – единственное, доступное нам. По крайней мере, так мне кажется. И ваш журнал помогает нам в этом. Есть еще одна игра, которая, на мой взгляд, сможет сделать то же, что и вы – вдохнуть свежую струю жизни в застывший жанр – но в более широких масштабах. Это Project Jane-J.

Симо Сакари Аалтонен (Simo Sakari Aaltonen)

P.S. Я также хотел бы сообщить о том, что открыл новый сайт, посвященный адвенчурам – The Adventure Companion (<http://www.adventurecompanion.com>). Цель его – доставить еще больше удовольствия игрокам, предлагая разного рода дополнительные материалы по избранным адвенчурам.

The Inventory: Здравствуйте, Симо. Спасибо, что написали нам. Желаем вам удачи в нелегком деле распространения The Inventory. :-) Именно это является одной из причин, по которой мы хотим видеть его в качестве журнала. Так он выглядит более привлекательным и, возможно, вызовет больший интерес, лежа, например, на столике или диване. Кто знает? Желаю удачи и с вашим новым сайтом. Надеюсь, он “вырастет”, и у вас будет много посетителей. Я, как и вы, надеюсь на лучшее с Project Jane Jensen.

Здравствуйте! Я хотел бы присоединиться к Nordic Adventure Guild! Я большой поклонник адвенчур. У меня есть большая коллекция игр от Sierra. На данный момент я играю в Broken Sword: The Sleeping Dragon. Сегодня я зашел на сайт <http://www.kq9.org> и нашел там ссылку на ваш потрясающий журнал. Мне понравилось интервью с Джейн Джensen (Jane Jensen), поскольку я огромный фанат сериала Gabriel Knight. Так держать, The Inventory! :-D

Йон Магнус Вольд (Jon Magnus Vold)

The Inventory: Здравствуйте, Йон. К сожалению, мы больше не занимаемся Nordic Adventure Guild. Участники ее перестали проявлять активность, и потому я решил сосредоточить свое внимание на The Inventory. Спасибо за теплые слова, и я надеюсь, вам понравятся и следующие номера нашего журнала.

(перевод Nick Reich)

Глава 8. Жалящая пиявка

Солнце, начавшее свой спуск с зенита, говорило о том, что полдень миновал. Желудок Мэдрика громко выражал свое неудовольствие тем, что уже довольно долго находился в бездействии. Он не давал забыть о кораблекрушении. Мэдрик решил, что настала пора плотно пообедать. Ему также было необходимо найти гостиницу, о которой ему рассказывал Абушам. Кроме того, неплохо было бы оставить где-нибудь пайки, карту и переодеться.

Мэдрик прошел еще немного по той самой дорожке, на которую он попал, пройдя через ворота Громила. В этом городе было больше специализированных магазинов, чем захотел бы посетить любой турист, но у Мэдрика был план. Он припомнил, что ему рассказывал Абушам о Мариунии. Ему хотелось посетить Сады Эраны, реку Афид и поселение дворфов в другой части острова. Наконец, он заметил вывеску “Гостиница Леди-жук”.

Мэдрик открыл небольшую дверь и вошел внутрь. Интерьер заведения порадовал своим художественным великолепием. В помещении было несколько больших круглых столов, в центре каждого из которых ярко горели белые свечи. У каждого стола стояло по несколько деревянных стульев. В одной из стен был камин, обогревавший весь зал. В комнате была еще одна дверь, ведущая, как предположил Мэдрик, на кухню. На второй этаж, где находились комнаты, вела винтовая лестница. Все двери были сделаны из обыкновенного дерева. За одним из столов находился высокий бородатый кентавр с добрым нежным лицом. Мэдрик подошел к нему.

- Добрый день, – поздоровался Мэдрик. – Вы не знаете, где я могу найти хозяина гостиницы?

- Это я, – добродушно ответил кентавр. – Меня зовут Ребус, и я приглядываю за этой гостиницей.

- Рад с вами познакомиться, Ребус, – ответил Мэдрик. – Меня зовут Мэдрик Думслэйер.

- Ну, как и другим, мне это известно, – улыбнулся кентавр, – после перепалки со стражниками.

- Тем не менее, мне в это все еще трудно поверить. Скажите, сколько стоит снять у вас комнату?

- Ах, цена... В этой гостинице часто останавливались те, кто приезжал сюда полюбоваться красотою Мариунии. Однако молва о наших напряженных отношениях с Акросом разошлась по свету, и сейчас сюда больше никто не приезжает.

- Странно, я об этом раньше ничего не слышал.

- Ну а у меня уже давно не было постояльцев. Наш повар и я стали здесь жить, без посетителей какая ж это гостиница?

- Но ведь вы все еще держите ее?

- Да, но теперь это скорее что-то вроде кафе, место, куда люди приходят перекусить. Кроме того, Кавулин, хозяин продовольственного магазина, очень щедр. Время от времени он подкидывает мне денег. Что ж, с вас, как с человека, сделавшего это заведение вновь гостиницей, я буду брать всего лишь один грóмильский доллар в неделю, а не 25.

- Вы это серьезно? Так мало?

- Ах, оставьте деньги себе. Мы привыкли к нашему образу жизни, и здорово, что хоть кто-то спустя много лет появился у нас в качестве постояльца. Считайте, что это мой способ отблагодарить вас.

- Спасибо, – ответил Мэдрик. – Кстати, а как у вас насчет обедов?

- Присаживайтесь, – предложил Ребус. – Повар как раз готовит что-то вкусненькое.

Мэдрик присел рядом и достал один грóмильский доллар. Кентавр улыбнулся, когда Мэдрик протянул ему деньги, и крикнул на кухню, чтобы приготовили жареного цыпленка со специями.

Чтобы убить время в ожидании цыпленка, Мэдрик завел с Ребусом разговор.

- Наверное, нелегко сейчас вести свое дело? – поинтересовался Мэдрик.

- Это точно, – ответил Ребус. – Мой брат, который занимается поставками оружия в Сильмарию, частенько говорит мне об этом.

- Вы говорите о Фолусе? – удивился Мэдрик.

- Да, о Фолусе, – ответил кентавр. – Ах да, ведь вы же из Сильмарии, верно?

- Верно, – сказал Мэдрик. – Помнится, я даже купил у него несколько прекрасных экземпляров, хоть Фолус и был немного грубоват.

- Точно, – улыбнулся Ребус. – Мой брат всегда ведет себя заносчиво и грубо.

Из кухни появилась симпатичная катта в розовом шапирском платье. На огромном блюде она несла половину цыпленка, запеченного со специями до хрустящей корочки. Блюдо было сервировано вареной морковью и брокколи, на нем же лежали кусочки аппетитного ржаного хлеба. Позади с кружкой горячего кофе шла ее сестра-близняшка. Обе они улыбались, видя что Мэдрик готов наброситься на еду. Поблагодарив катта, Мэдрик не медля ни секунды перешел к трапезе.

Ребус глядел, как Мэдрик уплетал еду за обе щеки. С каждым ложкой еда тому нравилась все больше. Кентавр одобрительно улыбался. Мэдрик залпом выпил кофе. Что ж, обед был приготовлен мастерски. Мэдрик довольно быстро все доел и более не чувствовал голода, недавно терзавшего его.

- Не могли бы вы показать мою комнату? – попросил Мэдрик.

– Да, совсем забыл, – ответил Ребус. – Ваша комната под номером 1. Вот ключ.

Мэдрику взял ключ, и они пошли наверх. На первой же двери, к которой они подошел, красовалась единица. Мэдрику вставил ключ в замочную скважину и отпер дверь. Ребус пожелал ему приятного времяпрепровождения. Мэдрику еще раз поблагодарил кентавра и вошел внутрь.

Комната, конечно, не была класса люкс, но Мэдрику показалась уютной. В комнате была широкая мягкая кровать, а перед ней стоял большой сундук. Вдоль одной из стен расположился комод, на нем стояла голубая фарфоровая ваза с красивыми розовыми цветами. Рядом с вазой стояла масляная лампа, освещавшая комнату. Удобства, конечно, были минимальными, но все же это был уютный уголок.

Мэдрику открыл сундук и положил туда Огненное Лезвие, Щит Душ и пайки. Затем он переоделся. Развесив на спинке кровати старую одежду сушиться, он закрыл сундук и взялся за карту.

Усаживаясь на кровать, Мэдрику восхитился тем, насколько качественно была нарисована карта. На карте был изображен большой остров, со всех сторон окруженный Серединым морем. Северное и восточное побережье были заняты большой горной цепью. Называлась она Горы Шершня. Горы все выглядели обыкновенно, кроме одной – Таинственного Конуса. Она не была шероховатой, как другие горы, и была значительно выше остальных. Мэдрику припомнил, как Абушам рассказывал про нее, и решил при случае разузнать о ней поподробнее.

Где-то с середины горной цепи шла толстая линия. Казалось, спускаясь к низу карты, она делала большие гладкие изгибы, но, присмотревшись внимательнее, можно было заметить, что поворачивала она чаще. Река Афид, гласила подпись – Абушам также ее упоминал. Мэдрику представил прекрасную широкую реку. Взглянув на карту еще раз, он заметил, что у начала реки был нарисован водопад.

Примерно две трети оставшейся территории занимал Муравьиный лес, обозначенный темным вытянутым в горизонтальном направлении пятном. Он ничем не привлекал бы внимание, если бы не более светлая область, обозначенная как “Сады Эраны”. Мэдрику еще раз напомнил себе, что неплохо было бы туда заглянуть во время путешествия. Ему также хотелось посетить восточную часть Мариунии, чтобы посмотреть на дворфов и троллей. В западной части карты была нарисована башня. Подпись гласила, что это Акрос. Вот туда-то Мэдрику и решил направиться в первую очередь.

Остальная часть острова представляла собой луга к югу от леса и тонкую полосу песчаного по-

бережья вдоль южного берега острова. К югу от Акроса была нарисована еще одна башня, и подпись под ней была “Грómил”. Именно там Мэдрику сейчас и находился. Теперь, когда он внимательно изучил всю карту, у него появился план действий. Для начала он отправится в Акрос, чтобы побольше разузнать о причине конфликта между двумя городами, а на обратном пути завернет к реке Афид и заглянет в сады Эраны. Ну и если ему посчастливится, он что-нибудь разузнает про восточную часть Мариунии.

Итак, первым делом ему предстояло предотвратить надвигающуюся войну между грóмильцами и акросцами. Он припомнил, что отец не раз рассказывал ему о том, что значит быть воином. Он вспомнил, как отец говорил ему: “Воин может позаботиться сам о себе, а Паладин должен заботиться об окружающих”. Мэдрику решил, что если он предотвратит войну, он тем самым докажет, что достоин быть Паладином. Он положил карту в сундук, закрыл его и вышел из комнаты.

Мэдрику Думслэйер покинул гостиницу и двинулся вниз по той же улице, по которой шел до того. Солнце становилось все более и более оранжевым, склоняясь к горизонту. Коричневое дерево и серый камень домов становились все темнее. “Где-то здесь должна быть таверна”, – подумал Мэдрику. Далеко идти ему не пришлось, поскольку он добрался до конца улицы. Перед ним стояло обычное одноэтажное здание с деревянной вывеской, на которой было написано «Молящийся Богомол». Что его удивило, так это весьма громкий шум, доносившийся из-за маленькой двери.

Он осторожно открыл дверь и вошел. Внутри стояло несколько прямоугольных деревянных столов, по бокам которых были скамейки. Темнокожие мужчины пили пиво из больших кружек, играли в карты и делали ставки. На другом конце зала другая группа мужчин, одетых в коричневую кожаную одежду, метала дротики. Вдоль одной из стен разместились стойки бара со множеством стульев. Мускулистый бармен наливал спиртное из бутылок, стоявших на двух полках позади него.

Стоило Мэдрику войти, мирная болтовня сразу же стихла. Игроки, метавшие дротики, прекратили свою игру. Их примеру последовали и картежники. Вскоре всеобщее внимание было приковано к единственному светлокожему человеку, находившемуся в таверне – Мэдрику. Мэдрику немного забеспокоился, но постарался не показать этого. После пары секунд напряженного молчания, к удивлению Мэдрика, его тепло поприветствовали. Мэдрику поприветствовал всех в ответ и успокоился. Все сразу же вернулось к своим занятиям.

Мэдрик подошел к стойке бара и сел на стул. К нему подошел бармен и, улыбнувшись, спросил:

- Что-нибудь желаете?

- Нет, спасибо, – ответил Мэдрик.

Мэдрик огляделся. В таверне было уютно, несмотря на то, что иногда то тут то там веселье переплескивало через край. Вроде бы все было нормально. Внимание Мэдрика привлекла необычная фигура в темно-синем плаще. Остальные носили обычную грóмильскую одежду. “Интересно, кто бы это мог быть,” – подумал Мэдрик. По какой-то причине он не мог отвести взгляда от этого человека, несмотря на то, что тот даже не шелохнулся.

Один грóмилец подошел к человеку в плаще.

- Почему ты в плаще? – спросил он.

- Не хочу, чтобы кто-нибудь видел мое лицо, – ответил тот. – Оно испещрено шрамами и все в кровоподтеках. Не люблю, когда на меня смотрят.

- Что за ерунда, – сказал грóмилец. – Дай-ка я взгляну.

Молниеносным движением он сдернул капюшон плаща с головы незнакомца – тот даже не успел среагировать. Когда лицо незнакомца открылось, в таверне вновь резко наступила тишина, как тогда, когда в нее вошел Мэдрик. Только на этот раз на лицах людей было выражение ненависти. И не потому, что на лице человека не было никаких шрамов или кровоподтеков. Кожа на его лице была светлой.

- Это акросиец! – закричал какой-то грóмилец.

- Жалящая пиявка! – вторил другой.

- Шпион! – закричал третий.

Вскоре все уже кричали. Они готовы были напасть на этого человека. Мэдрик был в ужасе от того, что видел. В детстве отец учил его избегать ненависти. Мэдрик выучил этот урок назубок. И вот теперь он видел кругом лица, горящие ненавистью.

- Я уйду, если вы так хотите, – отчаянно взмолился акросиец.

- Нет! – закричал один грóмилец. – Ты умрешь за то, что нарушил закон!

- Пожалуйста, нет! – зарыдал акросиец. – Пощадите меня!

- Убейте его! – закричал другой грóмилец.

Те, что были поближе, схватил его за руки и за ноги, чтобы тот не смог убежать. Другие стали его бить. Жертва кричала от боли, понимая, что вот-вот наступит последний миг. Мэдрик был готов разрыдаться. У него стоял ком в горле от вида истекающего кровью акросийца.

Внезапно, хаос, царивший вокруг, прекратился. Несколько людей все еще держали акросийца возле стены, но остальные отошли, за исключением одного весьма крупного человека. Он медленно вы-

тащил острый нож и пошел к акросийцу. Мерцание стали заставило акросийца и Мэдрика содрогнуться. Грóмилец ухмыльнулся. Блеснула сталь.

Грóмилец сжал зубы. Акросиец издал оглушительный вопль. Удар был нанесен в желудок. Мэдрик чувствовал, будто это не акросиец, а он стоит у стены, и смерть вот-вот настигнет его. Он не мог смотреть на то жестокое безумие, что происходило у него на глазах. Пару мгновений спустя, мольбы акросийца о пощаде стихли. Грóмилец вытащил из тела окровавленное лезвие, и акросиец упал на пол. Он был мертв. Грóмильцы, находившиеся в таверне успокоились и были счастливы.

Мэдрик не мог поверить своим глазам. Ни разу до того он не видел, как человек убивает человека. Он слышал о том, как люди умирали в битве с монстрами. То были восхитительные истории, и смерть в них была совсем другой. Мэдрик понял, насколько грóмильцы ненавидят акросийцев. Это безумие нужно было прекратить во что бы то ни стало раз и навсегда. Ну а пока ему предстояло справиться с тем ужасом, свидетелем которого он стал.

Глава 9. Честь Грóмила

Окровавленное тело белокожего человека все еще лежало на полу, его кровь текла по доскам. Глаза его были закрыты, рот застыл в безмолвном крике, руки были вскинута над головой. Парочка грóмильцев покрепче взяла труп и потащила его прочь из таверны. Кое-кто одобрительно хлопал по плечу того человека, что убил акросийца. Вскоре и остальные присоединились к празднованию этого события. Они вывалили из таверны и направились вслед за теми двумя, что потащили труп. Мэдрик и бармен остались одни.

Мэдрик все еще не мог прийти в себя и сидел на стуле. Его терзало чувство вины. “Почему,” – спрашивал он себя, – “почему я не вмешался?” Он чувствовал себя дураком. Он помнил уроки отца, которые помогли бы ему в этой ситуации. Он корил себя за то, что не вспомнил в тот момент о том, что нельзя убивать человека, если его вина не доказана. Он должен был вспомнить об этом. Он забыл слова отца: “Воин может позаботиться о себе – Паладин должен заботиться об остальных”. Он всегда хотел стать Паладином, но упустил шанс проявить себя.

- Что-нибудь не так, Мэдрик? – спросил бармен, вернув Мэдрика к реальности.

- А? Да, – нерешительно ответил Мэдрик. – Нелегко, когда у тебя на глазах убивают человека.

- Я знаю, – ответил бармен. – Но мы не можем рисковать, оставляя этих жалящих пиявок разгули-

вать на свободе. Они могут разнюхать наши планы.

- Все так, – сказал Мэдрик, он был готов расплакаться. – Но неужели вы не хотите жить в мире?

- Хотим, – ответил бармен. – Но как мы можем жить в мире, если они уже дважды нападали на нас безо всякой причины?

- Может быть, стоило с этим разобраться? – предложил Мэдрик.

- Нет! – воскликнул бармен. – Это бесполезно. Ничего с этими безумцами не выйдет.

- Должна же быть какая-то причина такому их поведению, – сказал Мэдрик.

- Не знаю, – ответил грóмилец. – Многие годы мы были с ними в дружеских отношениях, но они внезапно изменились.

- Быть может, мне удастся выяснить причину? – предложил Мэдрик.

- Я сказал нет! – закричал бармен. – Все, хватит. Я больше не хочу разговаривать на эту тему.

Мэдрик почувствовал себя виноватым. Он попросился. Бармен лишь махнул ему рукой, подавленно глядя на стену, у которой был недавно убит человек. Уходя, Мэдрик еще раз взглянул на бармена, сожалея о том, что огорчил его.

Мэдрик решил вернуться в гильдию искателей приключений, чтобы поговорить с Абушамом. Никогда еще ему не было так стыдно. Он боялся того, что разочаровал дедушку и души всех его предков-паладинов. Он сам должен был стать паладином – Мэдрику не хотелось нарушать семейную традицию. Впрочем, думал оптимистично он, возможно, предоставится шанс искупить свою вину.

Мэдрик вошел в гильдию и поприветствовал Абушаму с не меньшей почтительностью, чем сделал это впервые войдя в здание гильдии. Он решил немного позаниматься на тренажере. Абушам, мастер гильдии, обеспокоено глядел на Мэдрика. Он не мог не заметить, что настроение того сильно изменилось с момента первого визита.

- Тебя что-то беспокоит? – спросил Абушам.

- Да, – ответил Мэдрик. – Тяжело видеть смерть, причиной которой является ненависть.

- О, да. Я уже слышал об акросийце. Толпа проходила мимо, и я вышел узнать, в чем дело.

- Я мог что-то предпринять, но не сделал этого.

- Почему?

- Я был... Я был слишком напуган.

- Напуган?

- Я никогда раньше не видел, как один человек убивает другого. Думаю, этот урок пойдет мне впрок. Мой отец всегда говорил, что опыт не сравним ни с какими теоретическими знаниями.

- Верно. Что бы ты сделал, если бы вмешался?

- Я бы спас этого человека.

- Вряд ли. Многие из нас настолько ненавидят акросийцев, что готовы убить любого из них.

Мэдрик на секунду прекратил свои упражнения, глубоко вздохнул, подумал о том, что он во что бы то ни стало должен принести мир на эту землю, и с удвоенной силой продолжил тренироваться.

- Почему, – поинтересовался Мэдрик, – вы называете акросийцев жалящими пиявками?

- Хороший вопрос, – ответил Абушам. – Жалящая пиявка – маленький и безвредный червяк. Но в Мариунии они белого цвета, а не темно-коричневого или черного. Они живут в водоемах. Особенно много их водится в реке Афид. Они подкрадываются к жертве и вонзают в нее ядовитое жало. Если не впрыснуть противоядие, жертва умрет, и тогда пиявка сможет ее съесть.

- Так акросийского шпиона называли жалящей пиявкой, потому что он незаметно проник в город?

- Точно. Никто до самого последнего момента не видел его.

- Мне еще было бы интересно узнать о группе Честь Грóмила, о которой вы упоминали ранее.

- Если начистоту, секретная армия, о которой я говорил, состоит из членов этой группировки. Почти все местные мужчины горят желанием отомстить. Мы решили набрать армию для нашей секретной вылазки. Кониус и Монулус тренируют новобранцев и являются руководителями этого отряда.

- Где они собираются?

- За городом, как раз примерно в это время.

К этому моменту Мэдрик почувствовал усталость. Он встал с тренажера, сел в ближайшее кресло и спросил:

- Могу я что-нибудь сделать?

- Хм, – задумался мастер гильдии. – Возможно, но это будет заданием не из легких.

- Но я же хочу стать настоящим героем, – заметил Мэдрик.

- Тогда, думаю, ты сгодишься, – улыбнулся Абушам. – Ты ведь следующий в династии паладинов Думслэйеров.

- Правда? – радостно воскликнул Мэдрик.

- Конечно, – ответил мастер гильдии. – Видишь ли, никто не знает, почему акросийцы напали на нас. И если ты это выяснишь...

- Я выясню, – прервал его Мэдрик. – Мне кажется, такому их поведению должна быть причина.

- И тогда ты докажешь нам наше невежество, – сказал Абушам.

Они рассмеялись. У Мэдрика вновь зажглась надежда, что он принесет добро в этот мир и станет паладином, каким был его отец, Ралакус Думс-

лэйер. Преодолеть огромную ненависть грóмильцев казалось нелегким заданием, но Мэдрика радовало то, что такая возможность была. И пока она существовала, неважно, насколько призрачной она была, Мэдрику было наплевать на риск. Мэдрик встал, попрощался с Абушамом и покинул гильдию.

Солнце уже наполовину зашло за горизонт, и улицы окрасились в бледно-оранжевый цвет. Мэдрик шел к городским воротам, чтобы взглянуть на собрание отряда “Честь Грóмила”. После этого он собирался вернуться в гостиницу. Хоть он и устал, любопытство вело его за городские ворота.

Добравшись до ворот, Мэдрик заметил, что на страже по-прежнему стояли двое, но не Кониус и Монулус. Мэдрик попросил выпустить его.

- Зачем? – поинтересовался один из них.

- За городом должно начаться собрание отряда “Честь Грóмила”, – ответил Мэдрик. – И если вы подскажете, где именно, я буду вам благодарен.

- От ворот налево вдоль городской стены, – ответил второй стражник.

- Но не мешай им, – заметил первый.

- Не буду, – уверил его Мэдрик.

Выйдя за ворота, Мэдрик свернул налево и пошел вдоль стены. Стена была сложена из огромных серых камней, плотно подогнанных друг к другу и скрепленных цементным раствором. Идти пришлось недолго. Мэдрик услышал шум и пошел в ту сторону, откуда он исходил.

Добравшись до места собрания, Мэдрик перешел на шаг и стал рассматривать толпу. Сотни высоких темнокожих грóмильцев, одетых в кольчуги и серебряные шлемы, болтали друг с другом. У каждого из них был серебряный щит с изображенной на нем красной лапой и острый меч. Под кольчугой на каждом из воинов была удобная кожаная одежда. Более ничего примечательного Мэдрик не заметил за исключением огромного камня, на котором стояли Кониус и Монулус. Сначала они о чем то говорили между собой, а затем обернулись к толпе.

Кониус поднял шест, на конце которого был флаг – красная лапа на зеленом фоне. Несколько секунд спустя разговоры стихли, и все внимание грóмильских солдат оборотилось к тем двоим, что стояли на камне. Кониус одобрительно кивнул и опустил флаг. Он глубоко вдохнул и пронзил уставившуюся тишину громким криком:

- Честь Грóмила!

- Честь Грóмила! – вторила толпа.

- Смерть Пиявкам! – крикнул Кониус.

- Смерть Пиявкам! – закричала толпа.

- Вы все знаете, зачем мы здесь сегодня собрались. Мы все, присутствующие здесь, объединены

общим врагом, которого должно отправить прямо-ком в преисподнюю. Многие из нас уже пострадали, но не от магии или монстров, а из-за этих пиявок, что зовутся акросийцами! И здесь мы собрались вот для чего. Монулус и я собрали вас здесь, чтобы рассказать об очень важном задании – мы должны отплатить акросийцам за все, что они сделали с нами! Честь Грóмила!

- Честь Грóмила!

- Мы хорошо тренировали вас! Я горжусь вашими успехами, решительностью и желанием стать самыми лучшими солдатами, какими вы сейчас и являетесь. Монулус учил вас тому, что знал сам: ближнему и дальнему бою, эффекту неожиданности. Сегодня вечером вы доказали, что достойны. Мы вместе разработаем план нашего нападения! Мы преподнесем акросийцам огромный сюрприз. Вы со мной?

- Да!

- Честь Грóмила!

- Честь Грóмила!

Монулус поднял мертвое тело, лежавшее позади, и положил его на камень. Толпа уставилась на тело, и Кониус сделал шаг назад. Судя по шепоту, до собравшихся дошло, что это тот самый акросийский шпион, который был убит сегодня в “Молящемся Богомоле”. Монулус поднял с земли факел и зажег его.

- После сегодняшнего происшествия в таверне, неужели мы хотим, чтобы это повторилось?

- Нет! – закричала толпа.

Монулус бросил горящий факел в тело мертвого акросийца. Труп немного подымился, а затем ярко вспыхнул. Пока тело горело, грóмильцы кричали о верности Грóмилу. Они вздымали щиты и мечи и кричали “Честь Грóмила” насколько хватало легких. Мысль о том, что акросийцы будут повержены, прочно овладела умами солдат. Плоть мертвого акросийца продолжала гореть, отваливаясь кусками от костей.

Мэдрик оглох от криков толпы. Никто и не заметил того, как он закричал, ведь он стоял в отдалении, чтобы никто его не увидел. Он побежал прочь от толпы к городским воротам. Чувство вины за то, что он не спас акросийца, вновь вернулось к нему, когда он увидел горящее тело. Собрание отряда “Честь Грóмила” еще раз показало ту ненависть, которую грóмильцы питали к акросийцам. Как только Мэдрик подумал об этом, его стошнило. Ему хотелось забыть о событиях, произошедших с того момента, как он вошел в таверну. Единственным его желанием в ту ночь было уснуть.

- Ugarte

Эпилог

Вот и подошел к концу еще один номер. Надеемся, он вам понравился. Пожалуй, это один из самых информационно-насыщенных номеров, что мы когда-либо выпускали. Если вы хотите оказать нам финансовую поддержку – вы можете воспользоваться системой Paypal (<http://www.paypal.com>) и перечислить любую сумму для theinventory@yahoo.com. Неважно, сколько вы перечислите – любые пожертвования помогут нам и впредь рассказывать вам о событиях, происходящих в адвенчурном мире.

В следующем месяце мы опубликуем обзоры коммерческих проектов, рассказ о которых пришлось отложить из-за того, что в этом номере мы рассказывали о потрясающих играх, созданных независимыми разработчиками. Среди игр, вероятнее всего, окажутся Crystal Key 2, Midnight Nowhere, Schizm 2 и Quiet Weekend in Capri – все зависит от того, сколько у нас окажется времени. И, конечно же, мы будем следить за играми независимых разработчиков, которые могут удивить нас так, как удивила в этом месяце Cirque De Zale.

Очень жаль, что Syberia 2 так разочаровала нас. Будем надеяться, что ребятам из White Birds Productions удастся сделать что-нибудь более похожее на ставшую культовой Syberia 1. Скажем честно, сейчас не так уж много разработчиков, умеющих делать в играх великолепную графику и звук, и нам нужны хорошие игры от них.

Как вы уже, наверное, заметили, следующий номер будет последним перед тем, как мы отправимся на летние каникулы, поэтому мы, как обычно, попытаемся поместить в него все самое интересное. Ну а в сентябре мы вернемся и порадуем вас новыми номерами The Inventory.

Если вы 3D-моделлер, желающий заняться созданием адвенчур, мы с радостью примем вас для участия в нашем проекте Sealed Lips. Резюме можете направлять по адресу sl_adv@yahoo.com. Если вы издатель, заинтересованный в финансировании нашего проекта – пишите нам. Мы также ищем авторов статей для The Inventory. Если: 1) ваш английский на уровне; 2) вы разбираетесь в адвенчурах; 3) у вас достаточно свободного времени – пошлите нам письмо на theinventory@yahoo.com, и вложите в него один-два обзора (или другие статьи, если вы желаете писать что-либо помимо обзоров).

На этот раз все. До следующего месяца!

Главный редактор

Dimitris Manos

The Inventory