

# The Inventory

Журнал только об адвенчурах

## ПРЕВЬЮ

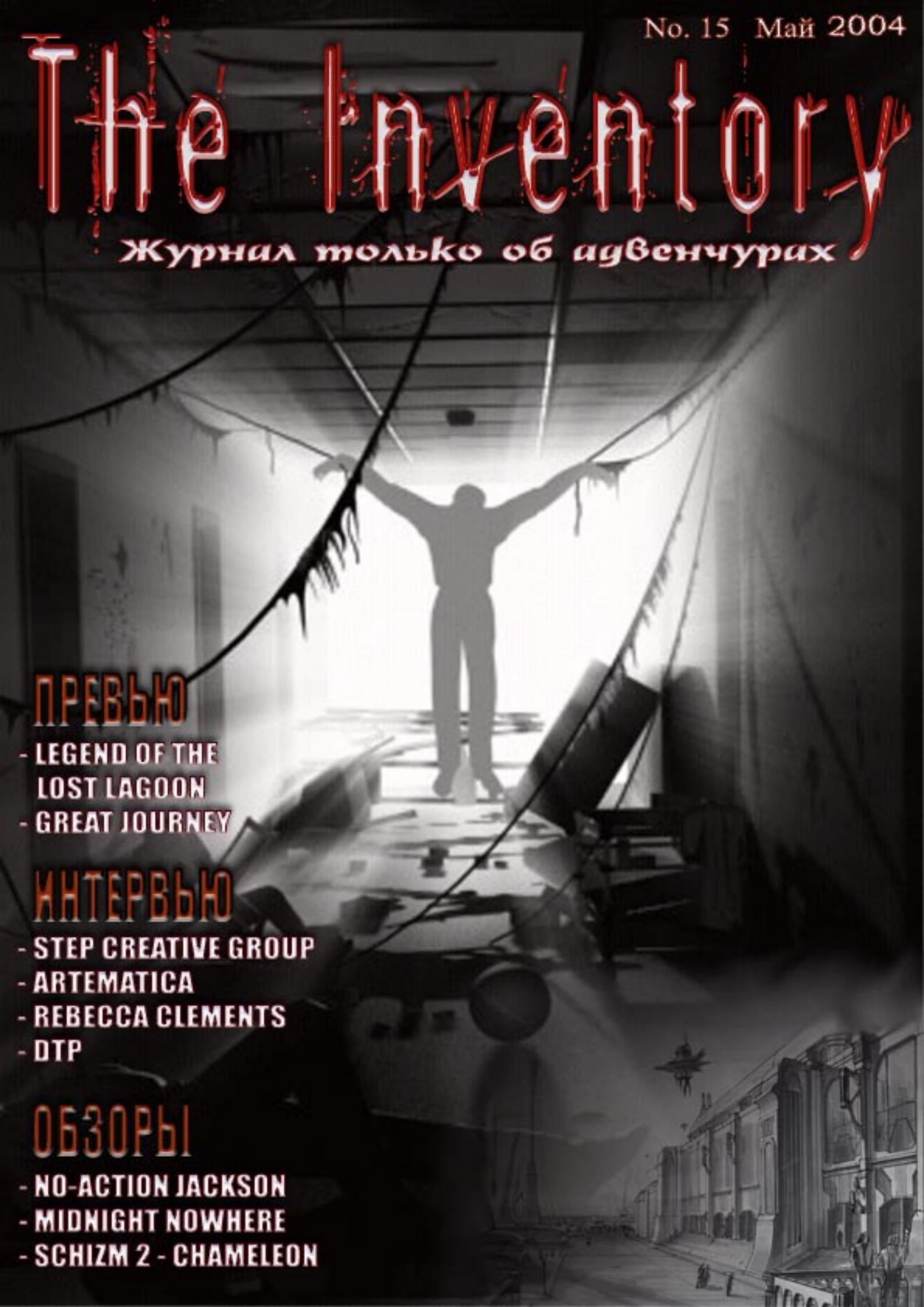
- LEGEND OF THE LOST LAGOON
- GREAT JOURNEY

## ИНТЕРВЬЮ

- STEP CREATIVE GROUP
- ARTEMATICA
- REBECCA CLEMENTS
- DTP

## ОБЗОРЫ

- NO-ACTION JACKSON
- MIDNIGHT NOWHERE
- SCHIZM 2 - CHAMELEON



# The Inventory

**Редактор:** Dimitris Manos  
**Авторы:** Dimitris Manos  
Rob Hamilton  
Justin Peeples  
Yngvil Runde  
**Хостинг:** www.justadventure.com  
**Обложка:** Midnight Nowhere  
Звездное наследие

## Русская версия:

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

## Контактная информация:

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

## Прочие версии

**Итальянская:** www.pollodigomma.net/~theinventory  
**Корейская:** myst.cafe24.com  
**Испанская:** www.aventuraycia.com

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

# Содержание

**Пролог** 1

**Превью** 2

The Legend of the Lost Lagoon 2

Great Journey 4

**Слухи** 5

**Гостиная** 7

Step Creative Group 7

Artematica 12

Ребекка Клементс 15

DTP 19

**The Black Mirror** 22

**Обзоры** 24

Игра месяца: 24

No-Action Jackson

Midnight Nowhere 27

Schizm II: Chameleon 31

**На досуге** 34

Почта 34

Болтливый мертвец 36

Гидра 37

**Эпилог** 39

## Особые благодарности:

**Harry Fougiaxis, GMX Media, DTP,  
Rebecca Clements, Artematica,  
Step Creative Group**

## Пролог

Здравствуйтесь, дорогие поклонники адвенчур. В этом месяце мы начали сотрудничать с GMX Media – английским издателем, подарившим многим разработчикам шанс увидеть свои игры на прилавках магазинов по всей Европе, и теперь мы будем рекламировать игры, продаваемые ими. Если вы кликните на любой баннер в этом журнале – откроется браузер, и вы попадете прямо в Интернет-магазин. Покупая там игры, вы помогаете нашему журналу, поскольку за каждую покупку, сделанную по ссылке из The Inventory, журнал получает комиссионные. Покупайте адвенчуры – и вы поможете оставить The Inventory бесплатным. Нам нужна ваша поддержка!

В Интернет-магазине немало адвенчур. Можно найти, к примеру, The Black Mirror, Journey to The Center of the Earth, The Watchmaker, а также готовящиеся к выходу Martin Mystère, Great Journey, Conspiracies и Runaway. The Black Mirror, кстати, выйдет 28 мая. Это одна из лучших современных адвенчур (про нее мы рассказывали в 11-ом номере журнала).

Ну а теперь перейдем к содержанию этого номера. В этот раз мы расскажем о страшненькой, но симпатичненькой Midnight Nowhere, о веселенькой No-Action Jackson и о мозголомке Schizm 2. Наша гостиница также не пустовала. Во-первых, нас посетили разработчики Martin Mystère, готовящейся к выходу point and click адвенчуры, создаваемой по мотивам известного мультсериала и комиксов, и рассказали нам о своей игре. Поболтали мы и с Ребеккой Клементс (Rebecca Clements), автором удивившей нас в прошлом месяце игры Cirque De Zale. Разговор шел об ее маленьком шедевре, созданном на основе движка AGS, а также о ее планах на будущее. Ну и, наконец, к нам вновь заскочили в гости ребята из DTP – компании-издателя, оказавшей немалую поддержку делу продвижения адвенчур в странах, говорящих на немецком. Они рассказали нам об успехе The Black Mirror и The Westerner.

Мы хотим поблагодарить DTP за предоставленную нам английскую версию комикса по мотивам The Black Mirror, опубликованную на официальном немецком сайте игры (мне кажется, североамериканским издателям есть чему поучиться). В следующем номере мы продолжим беседу с ребятами из DTP, и они поведают нам о своих планах.

Также в этом номере мы бросим первый взгляд на Great Journey, новую веселую трехмерную адвенчуру, издавать которую собирается GMX Media, а также на Legend of the Lost Lagoon – еще один шедевр, создаваемый независимыми разработчиками на основе движка AGS.

Что ж, надеюсь, я вас заинтриговал. Так давайте же начнем...

Главный редактор

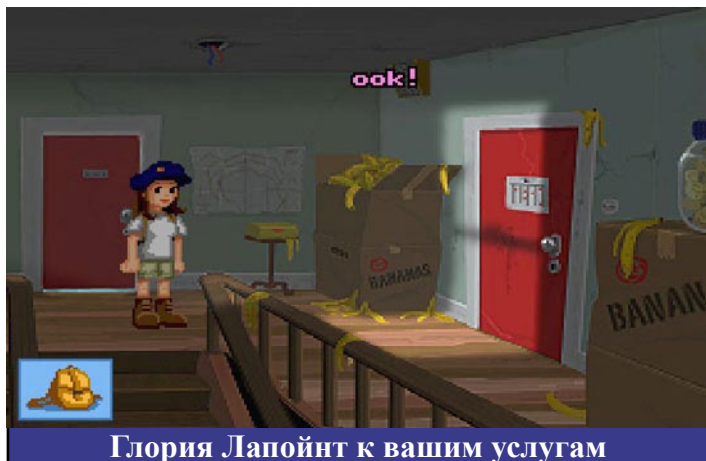
*Dimitris Manos*

# THE LEGEND OF THE Lost Lagoon

Адвенчурные шедевры на движке AGS появляются на свет быстрее, чем LucasArts закрывает свои проекты. Дэн Кларк (Dan Clarke) и Доменико Санна (Domenico Sanna) – новые имена в чрезвычайно длинном списке разработчиков, у которых есть и талант, и стремление создавать адвенчуры, при виде которых Sierra/LucasArts лопнут от зависти.

Однажды Дэн и Доменико решили сделать собственную адвенчуру с графикой в стиле ретро. Немного пофонтанировав идеями и шутками, они выработали основу сюжета. Вот как разработчики описывают рождение концепции Lost Lagoon: *“Игра появилась в ходе разговора в MSN-Messenger между мной и Доменико Санна (второй член команды) после того, как мы обнаружили AGS. Мы любим игры от LucasArts, а потому и решили, что было бы здорово сделать свою собственную игру. Мы начали обсуждать различные идеи, шутить, придумывать забавных персонажей, а потом нас было уже не остановить. Мы придумывали все новые и новые вещи, пока это все не вылилось во что-то вроде черновика сюжета.*

*Прошло несколько месяцев, и мы стали активно посещать форумы AGS. Я решил, что уже пора нарисовать нашего героя. Это даже не был серьезный рисунок – просто набросок на скорую руку в AppleWorks. Людям он, похоже, понравился, и я взял его за основу. Мы не слишком далеко ушли от первоначальной идеи, хотя кое-какие изменения были. Изначально нашим главным героем был парень 18 лет, чем-то похожий на нас обоих. А потом мы передумали, решив, что персонаж должен быть интересным и привлекательным (хотя мы оба парни хоть куда :D). Поэтому мы подумали еще немного*



Глория Лапойнт к вашим услугам

*и сделали главного героя... девочкой. Мы назвали ее Глория Лапуан (Gloria Lapointe, фамилия взята у девушки, которую я знал в реальной жизни – мне всегда казалось, что это крутая фамилия)”.*

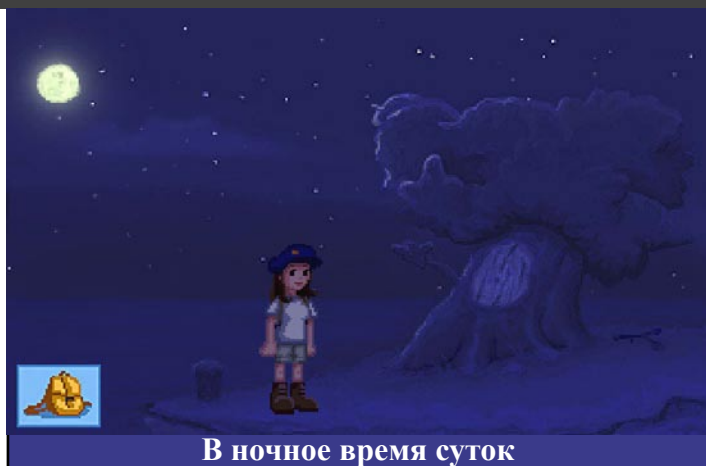
Вот так два посетителя форумов AGS сделали девочку главным персонажем игры. Мисс Глории Лапуан 12 лет, и занята она учебой. Интеллект у нее выше среднего, если сравнивать с другими подростками, да и личность она сильная. Глория не очень заботится о своей внешности, и, вообще, по характеру она сорванец. Если какой-нибудь мальчишка станет ее дразнить, она, скорее всего, навешает ему тумачков. Она не популярна; скажем больше, она странная. Итак, все ингредиенты для хорошего адвенчурного персонажа у нас есть: она сообразительна, любопытна и смела, юмор ее сух и саркастичен.

История начинается в тот момент, когда Глорию отправляют к дедушке с бабушкой на каникулы. Они живут в маленькой и скучной рыбацкой деревушке Лэмпри (Lamprey). Хотя с первого взгляда Лэмпри кажется еще одной скучной деревней, на самом деле все совсем не так. У нее есть темное прошлое, связанное со странными существами, в ней живут отвратительные политики, а также из уст в уста в ней передается трагическая история о семье, что жила в доме на холме.

Однажды Глория отправляется с дедушкой на рыбалку в лагуну Лэмпри, и тут начинают происходить странные вещи. Споры, драки, таинственные исчезновения и многое другое окутывает деревню как густой туман – Глории придется со всем этим разобраться. Удастся ли Глории раскрыть темные тайны? Найдет ли она дорогу домой? Или навсегда провалится в туманы лагуны Лэмпри? Вот что говорят разработчики: *“История сама по себе достаточно традиционна – вы потерялись в ином мире и ищите дорогу домой. Но есть в ней и несколько интересных задумок. Не хочу раскрывать сейчас все карты, но думаю, многие удивятся, когда узнают, насколько темна вся эта история”.*

Игра будет издаваться частями и распространяться бесплатно! Такой подход дает разработчикам больше времени на реализацию новых идей, возможность повнимательнее отнестись к деталям, а также подстроиться под реакцию публики. *“Игра будет бесплатной, и это, скорее, набор опыта, чем попытка заработать деньги”*, – говорит Дэн. Часть первая расскажет нам о прибытии Глории в деревню и познакомит с парой-тройкой забавных персо-



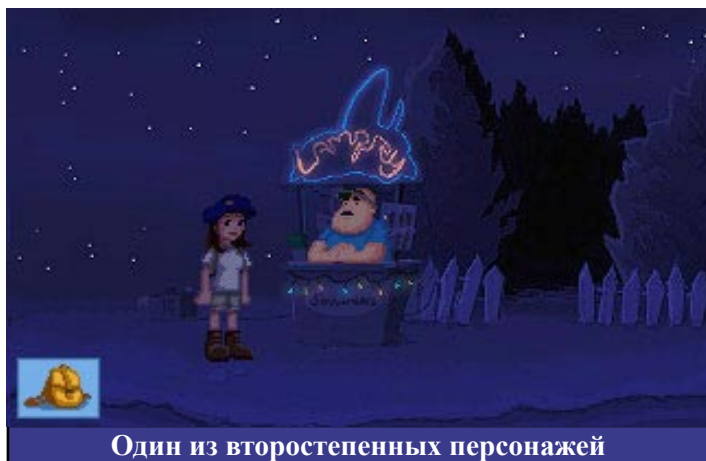


В ночное время суток

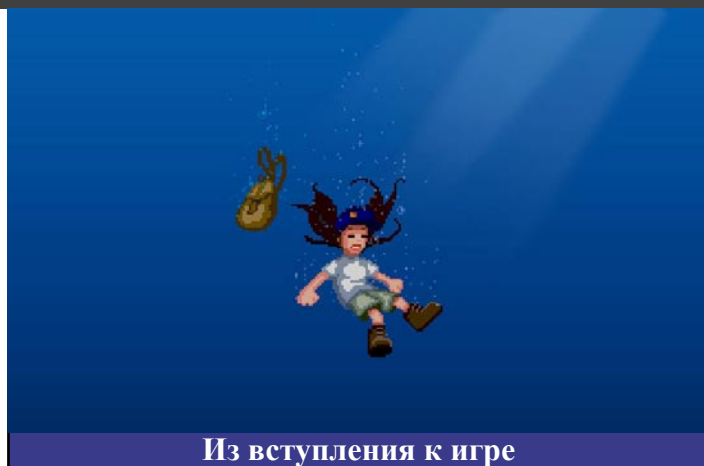
нажей. Главная ее цель – дать людям оглядеться, ввести в курс дела, показать, какие могут быть задачи. Авторы считают, что надо дать игроку освоиться с игрой и персонажами, а также вникнуть в курс происходящих событий как можно раньше.

Графика и юмор будут в стиле LucasArts, но всяких поворотов и изворотов будет достаточно, чтобы игра имела свою самобытность. О графике Дэн говорит так: *“Мы надеемся, что игра будет похожа на шедевры LucasArts, но в сюжете будет много черного юмора. Можно сказать, мы делаем свою интерпретацию LucasArts’овского стиля. Когда дело касается персонажей, моим главным источником вдохновения являются их игры, и я частенько обращаюсь к ним, создавая новых персонажей. Все герои и спрайты сделаны в AppleWorks (офисный пакет на Макинтоше) и анимированы в Adobe ImageReady. Фоны – смесь LucasArts’овского стиля и моего собственного, они создаются путем сканирования картинок и последующей обработки их в Adobe Photoshop. Сейчас жду, когда мне доставят Wacom’овский планшет, с его помощью я в дальнейшем буду рисовать фоны. Такие вещи как шрифты и инвентарь тоже будут в стиле LucasArts (впрочем, вы, наверное, и сами об этом догадались ;)”*.

Поскольку игра пока в стадии разработки, авторы еще не решили, какая там должна быть музыка.



Один из второстепенных персонажей



Из вступления к игре

Дэн приглашает тех, кто хочет сочинять музыку для этой игры, написать ему. Планов делать озвучку пока нет. На данный момент разработчики хотят сосредоточиться на завершении самой игры, однако совсем отбрасывать идею озвучки не собираются.

The Legend of the Lost Lagoon будет классической point’n’click адвенчурой в стиле игры Sam and Max. Глория ходит с рюкзаком, который играет роль инвентаря. Система действий также похожа на ту, что была в Sam and Max. Продумывая геймплей Lost Lagoon, разработчики пытались избежать как слишком простых и очевидных головоломок, так и их противоположности – абсурдных и бессмысленных. Слово Дэну: *“Мы не хотим ударяться ни в “сильно умную” сторону, ни в слишком глупую. Мы за баланс этих двух противоположностей. При написании сценария самым трудным является работа над тем, о чем игрок и не подозревает: так, нужно убедиться, что игрок будет проинформирован об определенных вещах в определенное время и не должен получить эту информацию до того, как сделает то, то и то. Этому-то мы на данный момент и учимся”*.

Также авторы решили разнообразить геймплей. Помимо решения головоломок, Глория будет заниматься сбором карт. Это игра местных ребятишек и, естественно, некоторые карты ценятся больше, чем другие. Так что если какая-нибудь головоломка не решается, вы всегда сможете отдохнуть от нее, занявшись поиском карт – это делает игровой процесс еще более интересным.

В Legend of the Lost Lagoon будут сюрпризы, оригинальные головоломки, старая добрая графика в стиле LucasArts. Что еще надо фанату адвенчур? Дэн и Доменико, чем это вы занимаетесь? А ну-ка немедленно за работу, а то мы уже заждались!

**- Yngvil Runde & Dimitris Manos**  
(перевод Blind Archer)



Обычно, если компания специализируется на выпуске игр для детей, то она либо делает простенькие незамысловатые игрушки и вешает на них какое-нибудь популярное название (на ум сразу приходят Nancy Drew и Spongebob), либо пытается сама придумать новую икону для детишек (тут на ум приходят уже Pajama Sam и Putt-Putt). В такой ситуации еще приятней увидеть, что компания Rebelmind пытается выпустить что-нибудь более значимое, чем очередная продаваемая пустышка, прикрытая известным лейблом. Она смогла произвести на свет Great Journey – приятнейшую игру, которая сможет удовлетворить присущее всем детям желание исследовать и побеждать – и при этом не поступиться своей профессиональной гордостью.

Тони и Энни – десятилетние брат с сестрой, обладающие неумной жадой приключений. Они, вместе со своим другом Капитаном, путешествовали по всему свету, видели много удивительного и повстречали кучу интереснейших людей. Живут они в городе Олдпорте (OldPort), и все у них было хорошо... до того, как они получили письмо от Пингвина, их приятеля из Антарктики. Похоже, кто-то загрязняет его острова, но кто? Пингвин просит друзей приехать и помочь ему, а дети, как всегда, готовые к очередному приключению, конечно же соглашаются и отправляются на Южный Полус.

Поднятая проблема загрязнения окружающей среды немного напоминает Eco Quest от Sierra, но в данном случае этой темой сюжет не ограничивается. Во время своего путешествия Тони (или Энни,

в зависимости от того, кого выберет игрок) посетит множество мест, заведет новых друзей и решит кучу проблем. Тут реализован метод “обучения в игре”, который не заставляет детей изучать что-либо, а затрагивает концепцию дружбы, работы командой и достижения цели. Игра вовсе поощряет любознательность и исследование, делая их необходимыми условиями для решения головоломок; игроки, используя простенький однокликовый интерфейс, должны будут изучить окружающий мир для нахождения подсказок, нужных предметов и т.д. При этом каждая активная зона по-своему оживит картинку на экране. Например, клик на фонарном столбе заставит его сгибаться туда-сюда, как будто он резиновый. Я вспоминаю классическую Cosmic Osmo от Cyan, которая скорее была игрушкой, чем игрой, где не было какой-то определенной цели, а игрой было все то, что игрока окружает.

Задние фоны (и их анимация), тщательно выполненные в мягком мультяшном стиле, создают детскую атмосферу. Все выглядит очень красочно и мило, хотя и не настолько, чтобы сделать это слишком... детским. При этом просто удивительно, что к моделям персонажей отнеслись довольно небрежно. В частности, при приближении можно увидеть, насколько угловаты головы персонажей и как примитивны их текстуры, что сильно контрастирует с отличнейшей детальной графикой фонов.

В настоящее время нет никаких планов насчет издания Great Journey в Америке, что просто позор для такой отлично сделанной игры (я полагаю, издатели просто не могут себе представить, что можно продать что-нибудь, на чем не будет наклеен Spongebob), а в Европе ее распространением займется GMX Media. Но если вы сможете достать Great Journey – эта игра, судя по всему, окажется веселой и познавательной авантюрой для детей.

**- Justin Peeples**  
(перевод Student)



Щелкайте и отправляйтесь куда пожелаете



В Great Journey очень яркая графика





### **Project Jane Jensen заморожен**

Расписавшись в своем бессилии, Dreamcatcher решила заморозить Project Jane Jensen. Just Adventure опубликовал эту, повергнувшую в шок мировое авантюрное сообщество, новость незадолго до начала выставки ЕЗ. Действительно, грустно видеть, как компания, заявлявшая о поддержке авантюрного жанра, отправляет в утиль, вероятно, лучшую возможность, которая когда-либо могла им повернуться, возродить то, чего не найдешь в современных коммерческих авантюрах. Мы желаем Джейн Дженсен удачи в поисках другого источника финансирования для создания игры, которая, наверняка, станет классикой, как это у Джейн получалось всегда. Исходный текст этой печальной новости можно найти на <http://www.justadventure.com/articles/JaneJensenNews/JaneJensenNews.shtml>.

### **Новая игра от создателей The Black Mirror**

Future Games, создатели The Black Mirror, в поте лица трудятся над Nibiru, римейком своей самой первой авантюры. Распространением новой игры на территории Германии займется DTP. Немецкий сайт [www.adventure-treff.de](http://www.adventure-treff.de) недавно взял интервью у Мартина Малика (Martin Malik), исполнительного директора Future Games, в котором речь шла о Black Mirror, Nibiru, а заодно и о Ron Loo – еще одной авантуре, использующей тот же движок, что и Black Mirror. Прочитать интервью на английском можно на <http://www.adventure-treff.de/artikel/interviews.php?id=21&lang=eng>.

### **Microids объявляет о Still Life**

Хотя Бенуа Сокаль (Benoit Sokal) вместе с некоторыми другими ключевыми членами команды Microids недавно покинул компанию, похоже, Microids осталась довольна финансовым успехом обеих частей Syberia, а потому недавно объявила о новом триллере Still Life.

Игра похожа на смесь из двух предыдущих творений Microids: Syberia и Post Mortem. Движок похож на тот, что использовался в Syberia (вид от третьего лица, трехмерные персонажи на пререндеренных фонах), сюжет же относит ее к жанру триллеров. Небольшой ролик можно посмотреть на официальном сайте игры <http://www.stilllife-game.com/>.

### **Скоро появится демоверсия Indiana Jones FOY**

На сайте Fountain of Youth говорится, что вскоре будет выложена демоверсия. На форуме игры Марк Лавгроув (Mark Lovegrove) заявил, что, возможно, музыка FOY будет записана в исполнении живого оркестра.

Команда также ищет человека с голосом Инди, что позволяет предположить появление в скором будущем спич-пака, если, конечно, будут найдены подходящие актеры. Очень амбициозные планы для непрофессиональной команды. Узнать больше об Indy FOY можно на: <http://www.barnettcollege.com/>.

### **Поддержите The Inventory**

Как вы, наверное, уже заметили, начиная с этого месяца, мы ста-

ли размещать в журнале рекламу. Если вы кликнете на рекламный блок, откроется интернет-браузер, и вы попадете в Интернет-магазин. Электронная ссылка построена таким образом, что компания-продавец поймет, что вы пришли с The Inventory. Если вы, попав на их сайт по ссылке в нашем журнале, купите какую-нибудь из этих игр или любую другую, то мы получим процент с продаж. Таким образом, вы приобретете приглянувшуюся авантюру и поддержите наши усилия по ежемесячному обеспечению вас бесплатным pdf-журналом, посвященным авантюрам.

**Важно:** Очень важно, чтобы вы сделали покупку с той страницы, на которую попадете после клика по баннеру. Если вы зайдете на сайт компании, минуя баннер в нашем журнале, и приобретете игру, мы ничего не получим. Поэтому, если вы хотите поддержать нас, кликните на рекламу и сразу делайте покупки. Мы будем очень благодарны за вашу поддержку.

### **Telltale из бывших работников LucasArts**

Telltale Games – это новая компания, созданная бывшими сотрудниками LucasArts, работавшими над играми вроде Grim Fandango. На своем сайте они заявляют, что работают над новой игрой с сильным сценарием. Увидим ли мы от этих парней авантюры? Ответ даст только время. А пока вы можете заглянуть на их сайт <http://www.telltalegames.com/>.

**- Dimitris Manos**  
(перевод Student)

PC  
CD  
Rom

"The Black Mirror excels in providing a suspenseful story, beautiful graphics and some very exciting gameplay!"

B+

Just Adventure +

89%



tiscali.games

89%



HORROR ADVENTURE



HORROR ADVENTURE

# THE BLACK MIRROR

the past is a diverted mirror of your soul

Out May 28th

- an original dark story
- resolution 800x600 true color
- over 150 game locations
- hundreds of realistic animations
- atmos. effects (rain, fog, storm)
- logical riddles and puzzles
- compelling scenic music
- over 1000 sound effects
- branching dialogues
- 5-hours of spoken words
- film sequences
- dark atmosphere

[www.gmxmedia.net](http://www.gmxmedia.net)





# Интервью со Step Creative Group

В начале лета 2004 года компания Step Creative Group, более известная тем российским игрокам, у кого в середине 90-х в качестве домашнего компьютера был ZX-Spectrum, объявила о том, что работает над римейком своей спектрумовской игры “Звездное наследие”, а также над еще одной адвенчурой по мотивам произведений Кира Булычева – “Путешествие Алисы”. Мы, конечно же, не могли оставить эту новость без внимания и пригласили представителей компании в нашу гостиную.

## О себе

### - Расскажите немного о себе.

Наша история начинается еще с тех времен, когда самым лучшим игровым компьютером считался ZX-Spectrum. Именно тогда, почти уже десять лет назад, мы начали выпускать электронный журнал об играх для этого замечательного компьютера. Журнал назывался Spectrofon и пользовался большой популярностью среди любителей детища сэра Клайва Синклера (Clive Sinclair). В 1994 году мы начали работать над своим первым игровым проектом – Звездное Наследие. В свое время игра произвела много шума и открыла целое направление в квестах под платформу ZX-Spectrum. Именно тогда и родилось название нашей группы – STEP.

### - Играете ли вы в адвенчуры в свободное время? Если да, назовите любимые.

**Юрий Матвеев:** К сожалению, в последнее время гейм-девелопмент не оставляет времени на игры. Последнее, что прошел полностью – Full Throttle. В основном же успеваю только просматривать новинки.

**Андрей Школьников:** Да, и часто. Любимые – практически все от Legend Entertainment (особенно Callahan's Crosstime Saloon, Superhero League of Hoboken и Death Gate), а также Curse of Monkey Island и Escape from Monkey Island от Lucas Arts. Со спектрумовских времен осталась нежность к играм от Level 9.

**Сергей Хохлов:** Broken Sword (1-3), Baldur's Gate 2 (конечно, это РПГ, но все-таки...). Не столько играю, сколько слежу за развитием сюжета, перипетиями судеб героев.

## Звездное наследие

### - Расскажите немного о сюжете игры.

Однажды установившееся во Вселенной равновесие было неожиданно и грубо нарушено. До этого двумя основными силами Вселенной были Центральный Союз Человеческих Колоний и насекомоподобная раса таргонов, находящиеся в состоянии перманентного конфликта. Однако неизвестно от-

куда появившаяся раса артангов превосходила военной мощью и людей, и таргонов. Всего лишь через год после начала нашествия артанги подчинили и взяли под контроль все остальные расы.

Действие игры начинается около двух сотен лет спустя. Все эти годы человечество втайне готовилось к войне. Главный герой игры – секретный агент человеческого Военного Совещания – под личиной простого космического торговца перевозит оружие на слабозащищенные планеты. Но на выходе из гиперперхода его перехватывает патруль артангов.

Протагонисту удастся совершить небывалое – захватить состыковавшийся с его кораблем артангский крейсер. В бою гибнут его старый корабль и все три артангских. Но сам протагонист выживает – в спасательной шлюпке он высаживается на планету поблизости. Изначально его цель – выбраться с планеты (которая оказывается под контролем артангов) и продолжить борьбу. Однако скоро он выясняет, что эта планета – совсем не то, чем кажется...

### - Насколько сюжет игры будет отличаться от спектрумовской версии?

В общих чертах сюжет останется тем же. Остров ссыльных, Пульсар, Таран – все это будет в игре. Задачи несколько изменятся, но не сильно. Конечно, в игру будет добавлено много новых деталей, создающих зацепки для следующей части, а также, возможно, и несколько альтернативных линий.



**- Сколько персонажей нам доведется встретить и во скольких локациях побывать?**

Запланированы пара десятков персонажей и около 200 игровых экранов.

**- Сюжет спектрумовской версии был нелинеен. Собираетесь ли вы и дальше пойти по этому пути, увеличить число альтернативных вариантов прохождения?**

Да. Сюжет спектрумовской версии содержал одно принципиальное разветвление (не считая мирной жизни в Аркане – это скорее шутка). В РС-версии все это будет сохранено. Кроме того, есть планы добавить еще более глобально влияющие на развитие событий альтернативные пути. К примеру, может сложиться так, что главный герой, вольно или невольно, станет работать на артангов... Впрочем, пока не будем раскрывать всех секретов и сюрпризов, которые мы готовим для игроков.

**- Игра завершится в том же месте, что и в спектрумовской версии? Если да, есть ли планы выпустить продолжение игры? Если нет, ожидает ли нас несколько концовок?**

Да, игра завершается в том же месте, хотя, если планы относительно альтернативных финалов воплотятся, герой может оказаться там не только как представитель Военного Соперничества. Планы выпустить продолжение, безусловно, есть. Собственно говоря, мы позиционируемся именно на Звездное Наследие-2, а ЗН-1 послужит цели ознакомления игроков с миром.

**- На сайте сказано, что игра будет с видом от первого лица. Что нас ожидает: 360-градусный обзор или статичная картинка?**

Нестатичная картинка :-). Локации игры представляют собой анимированные пререндеренные экраны с видом из глаз. Вид локации изменяется в зависимости от времени суток. (Кстати сказать, иногда



время суток будет влиять на поведение персонажей и игровые события.) Возможно также, что будет отображено изменение погодных условий.

**- Будут ли использованы 3D персонажи, или нас ждет рисованная графика?**

Да, в игре будут 3D персонажи.

**- Много ли в игре будет видеовставок?**

На настоящий момент это не решено. Как минимум их будет три. Планируется, что вступительный ролик станет визуализацией новеллы, которая описывает события, предшествующие началу игры. Безусловно, видеовставки будут интегральной частью игры, а не случайным элементом.

**- Будут ли в игре использованы мелодии из спектрумовской версии игры, или нас ожидает новый саундтрек?**

В саундтрек войдут десять уникальных композиций от студии Strategic Music и пять римейков готовых треков из спектрумовской игры.

**- Будет ли в игре озвучка? Планируете ли вы пригласить на озвучание известных актеров, или мы услышим новые голоса?**

Озвучка в игре, безусловно, будет. Дальнейшие детали будут решены ближе к реализации.

**- Какой интерфейс будет реализован в игре? Не могли бы вы рассказать о нем подробнее?**

На настоящий момент у нас есть несколько вариантов интерфейса. Окончательный пока не выбран.

**- В спектрумовской версии игры были некоторые ролевые элементы, например, нужно было следить за здоровьем, вовремя отдыхать и т.д. Что нас ждет в новой версии?**

Все ролевые элементы спектрумовской версии – здоровье, сила, выносливость – сохраняются. Мы



еще не решили, будут ли внесены в игру дополнительные ролевые элементы. Но система из спектрумовской версии переключается на РС – это точно.

**- Какие задания придется выполнять игроку?**

Задания в игре будут квестовые, диалоговые (необходимость правильно вести разговор) и боевые. Первое квестовое задание необходимо будет решить в первой же локации. Протагонист изранен после жесткой посадки в артангской шлюпке; пока он не добудет из обломков шлюпки регенеративное средство, он не сможет покинуть локацию.

**- Помнится, в спектрумовской версии были, в том числе, и «физические» головоломки (например, учитывался вес предметов). Появятся ли подобные головоломки и в новой версии игры?**

От задачи с листом железа, где учитывался вес предметов, мы отказались – она не оправдала себя: слишком многое пришлось бы учитывать в интерфейсе и в движке только ради нее.

**- Раз уж зашел разговор о головоломках, не могу не спросить про «ошибку в числе Пи». Она останется в новой версии?**

Строго говоря, это была не ошибка, а задача, оказавшаяся слишком сложной. Безусловно, мы учтем это и модифицируем задачу. В игре она останется.

**- Боевая система. Насколько она будет отличаться от той, что мы видели в версиях для ZX-Spectrum и GameBoy Color?**

Пока боевая система разрабатывается. Отличаться будет – это точно. Но основной принцип – попеременный обмен ударами – скорее всего останется.

**- Каким будет диалоговый интерфейс? Станет ли в игре больше диалогов?**

Да, конечно. Серьезное преимущество РС над Спектрумом – это то, что на нем можно разместить гораздо больше текстов. В первой же локации в игру войдут, например, новые диалоги главного героя с компьютером артангской шлюпки, дающие больше информации об игровой Вселенной (разумеется, в подаче артангской пропаганды).

**- Как вы считаете, новая версия станет проще или сложнее, чем спектрумовский оригинал?**

В чем-то проще, а в чем-то сложнее. Мы стараемся «распределить сложность» равномернее, чем в спектрумовской версии, чтобы игрок не застревал месяцами на суперсложных пазлах, но в то же время и не «пролетел» игру за один вечер.



**- Сколько времени займет у среднего игрока прохождение этой игры?**

Если говорить о «свежем» игроке, не знакомом со спектрумовской версией, то, предположительно, около месяца.

**- Когда ожидается выход игры? Нашли ли вы издателя?**

В первом квартале 2005 года. Издатель пока не найден, но предложения уже поступают.

**- Ожидают ли нас какие-либо бонусы на диске?**

Мы подумаем над этим.

**- Планируете ли вы выпустить демоверсию или деморолик?**

Демоверсию – не планируем. Возможно, будет выпущен трейлер.

## Путешествие Алисы

**- Расскажите о сюжете игры. Насколько он будет соответствовать книге или мультфильму?**

Больше книге, чем мультфильму. В отличие от книги, события показываются глазами Алисы, а не Селезнева. Правда, игра в основном будет посвящена линии Трех Капитанов, а не поиску зверей.

**- Будет ли игра линейной?**

Да, полностью.

**- Ожидает ли нас несколько концовок?**

Нет. Однако в конце, уже по окончании приключений, можно будет поговорить с основными персонажами и услышать их взгляд на происшедшие события.

**- Расскажите немного о графике. В игре будет вид от первого или третьего лица?**

Вид от третьего лица.



**- Что нас ждет: 3D, 2.5D (трехмерные персонажи на пререндеренных фонах) или 2D? Почему вы выбрали именно этот стиль?**

2D. Это, на наш взгляд, наиболее оптимальный вариант для мультяшного квеста.

**- Что вы можете рассказать о музыке и озвучке игры? Будете ли вы использовать музыкальные темы из мультфильма?**

Темы из мультфильма – нет, будут оригинальные.

**- Какой интерфейс будет реализован в игре: point and click, управление с клавиатуры? Что вы подразумевали под фразой «удобное, адаптированное для детей, управление»?**

Point and click – осмотр по правой кнопке, а по левой кнопке «взаимодействие» (взять предмет, поговорить, переключить тумблер и т.д.). Предметами из инвентаря можно будет воздействовать на другие предметы. Мы стараемся написать что-нибудь интересное и на нетривиальные «ненужные» комбинации. Для диалога – отдельный экран с портретами говорящих персонажей (наподобие Baldur's Gate 2). Ну и, конечно, у аркадных вставок будет свой интерфейс.

**- Какого рода задания встретятся в игре?**

Классические квестовые задания на взаимодействие предметов, несколько «разговорных» задач и вставные мини-игры.

**- Вы писали на сайте, «Для того, чтобы решить все загадки, вам понадобится не только знания книги, но и выдумка, и чувство юмора». Эта фраза вызывает некоторое опасение, поскольку с юмором в русских адвенчурах, по-моему, огромная проблема, и, видя на коробке слова «юмористическая адвенчура», почему-то зачастую сразу хочется поставить эту коробку обратно на**

**полку. Что вы понимаете под фразой «чувство юмора»?**

Опасение резонное, ибо юмор вообще – штука малопредсказуемая и трудноуловимая. Могу сказать, что по общему стилю игра напоминает «детский детектив»; юмора достаточно в самом сюжете, чтобы не было необходимости прибегать к натужным гэгам. Надеюсь, нам удалось не впасть ни в занудство, ни в фарсовость, но судить об этом игрокам.

**- На сайте значится, что в игре нас ожидает 6 аркадных вставок. Как известно, любители адвенчур не очень-то жалуют подобные вещи. Насколько сложными окажутся эти вставки?**

Аркадные вставки и мини-игры будут равномерно размещены по игровому сюжету. Особо сложных не будет – игра все-таки для юных геймеров. Можно сказать, что аркадные вставки рассчитаны на то, чтобы дать игроку немного отдохнуть от решения квестовых задач.

**- Поуправлять космическим кораблем нам, случаем, не удастся? :-)**

Удастся. Это как раз тема двух аркадных вставок. Алиса сможет поуправлять катером и «Пегасом».

**- Не секрет, что про Алису было написано несколько произведений. Есть ли у вас в планах создание продолжения игры?**

Скажем так, в игре есть зацепки для дальнейших приключений Алисы, тем более что эта девочка с ее любопытством – прекрасный протагонист для квеста или для целой серии. Более точно на этот вопрос ответит только время.

## Обо всем

**- Игра «Звездное Наследие» вышла в 1995 году для компьютера ZX-Spectrum и была довольно популярна в то время. В те дни народ собирался возле точек, где продавалась игра, и обсуждал, спрашивал, как пройти то или иное место, и удивлялся, когда обнаруживалось несколько вариантов прохождения. Скажите, в финансовом плане игра оказалась успешной? Можете приблизительно назвать число проданных копий?**

Было продано примерно 3000 легальных копий. Сколько было пиратских – знают только пираты; возможно, на порядок больше.

**- Игра пользовалась популярностью, с нее делали «левые» копии. Вы боролись с «пиратами»? Как вы вообще относитесь к этой проблеме?**



Диск с игрой был защищен несколько-уровневой защитой. Если хакер пытался взломать игру, не пройдя ее до конца, он снимал лишь первый слой защиты. Как следствие, например, когда игрок во взломанной версии покидал на глайдере остров ссыльных, глайдер тонул.

**- Вам не приходила тогда идея портировать игру на PC?**

В то время – нет, она пришла позже, когда мы ушли со Спектрума.

**- В 2001 году стараниями команды R-Lab вышла версия «Звездного наследия» для GameBoy Color. Вы что-либо знали об этом проекте? Участвовали ли вы в нем?**

О проекте мы знали, но никакого участия в нем не принимали.

**- Как возникла идея воскресить игру?**

Она витала в воздухе уже давно.

**- Не планируете ли покорять с нею заграничные просторы?**

Безусловно, планируем!

**- А для других платформ не собираетесь делать версии (конечно, имеется в виду не ZX-Spectrum, а Palm, Pocket PC, возможно, какие-либо игровые консоли, а быть может, и мобильные телефоны)?**

Пока таких планов нет.

**- Есть ли у вас какие-либо стратегические планы по продвижению ваших игр? Особенно это касается «Путешествия Алисы», ведь эта игра может привлечь неадвенचурную публику.**

Продвижением «Алисы» займется издатель игры.



**- Как вы считаете, тем, кто будет играть в «Звездное наследие», имеет смысл «заранее подготовиться»: прочитать «Темное колесо» Роберта Холдстока («The Dark Wheel» by Robert Holdstock), поиграть в одну из существующих версий «Звездного наследия»?**

Хороший вопрос. :-) Игра «Звездное наследие» рассчитана и на неподготовленного игрока, хотя человек, прошедший «Наследие» на Спектруме, также найдет для себя что-то новое.

Что же касается Роберта Холдстока, то в PC-реинкарнации игры мы решили уходить от мира «Элиты» в собственную Вселенную. Это связано с соображениями авторских прав; кроме того, не каждый нынешний геймер так уж хорошо знаком со Вселенной «Элиты», а мы хотим, чтобы в игру можно было погрузиться сразу. Поэтому будет множество новых информационных начинок, которые будут постепенно погружать игрока в этот мир. Даже если он не знаком со вселенной игры Elite.

**- Что вы думаете о текущем состоянии адвенчурного жанра?**

Если кратко, то жанр жив, несмотря на все мрачные прогнозы.

**- Как вы относитесь к русским адвенчурам? Знакомо ли вам выражение «русский квест»? Как вы считаете, что нужно сделать, чтобы игра оказалась не очередным «русским квестом», а событием? Возможно ли это при наших российских бюджетах? Быть может, виноват вовсе не бюджет?**

**Юрий Матвеев:** Да, это выражение мне знакомо. Если не ошибаюсь, так называют квесты российских компаний с примитивным сюжетом, прямолинейными пазлами, корявыми диалогами и плоским юмором. Как избежать такого явления – вопрос сложный; думаю, что дело не только в бюджете, но и в людях.

**Андрей Школьников:** Определенно, не только в бюджете: спектрумовский Worm in Paradise и многое из нынешнего жанра Interactive Fiction отнюдь не за миллионы сделаны.

**- Сколько копий игры должно разойтись, чтобы вы могли считать ее успешной?**

Ответ на этот вопрос зависит от очень многих факторов. Пока – без комментариев.

**- Хотите еще что-нибудь добавить?**

Возможно, чуть позже, ближе к выходу игры.

# Интервью с Artematica

В прошлом месяце компания GMX Media объявила о том, что купила права на издание трехмерной point and click адвенчуры Martin Mystere. Мы пригласили Риккардо Кангини (Riccardo Cangini), представителя компании Artematica, в нашу гостиную, чтобы он поведал нам о готовящейся игре, создаваемой по мотивам мультсериала и комиксов.

## О себе

### - Расскажите немного о себе.

Artematica была основана в 1996 году в Италии, или если быть более точным, то в Кьявари (Chiavari) – одном из солнечных городов Лигурийской Ривьеры (Ligurian Riviera). Основателями компании явились Риккардо Кангини (то бишь, я) и итальянский историк-разработчик (ведущий графический дизайнер в Simulmondo – первой итальянской софтверной компании). У нас была небольшая команда (та самая, что работала над «I Play 3D Soccer» на Amiga – первым в истории трехмерным футбольным симулятором в реальном времени). С тех пор Artematica стала одной из главных и весьма плодотворных итальянских компаний-разработчиков. Работа над Martin Mystere для PC и XBOX показывает, что: 1) разработка адвенчур является одним из основополагающих факторов развития компании, 2) мы постепенно переходим на разработку игр под несколько платформ одновременно.

### - Играете ли вы в адвенчуры в свободное время? Если да, назовите любимые.

К сожалению, у меня не слишком много свободного времени, чтобы проходить игры, созданные другими компаниями... Но я все-таки поиграл в Broken Sword. Как мне показалось, в ней довольно интересный подход к адвенчурам.

## Martin Mystere

### - Martin Mystere создается по мотивам мультсериала. Насколько он популярен?

Не совсем так. Мультсериал создавался по комиксам, по ним же создается и наша игра. Она ближе именно к комиксам, а не к мультфильмам. Этот мультсериал идет по всему миру. В Канаде он даже поднялся на первое место по популярности. В Соединенных Штатах комикс был издан компанией Dark Horse (он также был издан во Франции, Германии и многих других странах).

### - Если я правильно понял, мультсериал снимался по мотивам комиксов. Вовлечены ли в создание игры авторы комиксов или мультсериала?

К сожалению, авторы сериала, французская компания Marathon, не участвуют в создании игры. Опять же повторяюсь, наша игра ближе к комиксам. Игру, мультфильмы и комиксы связывают главный персонаж, его партнеры, а также странные и загадочные события, происходящие в игре.

### - Как вы считаете, то, что по телевидению идет мультсериал, поможет игре продаваться лучше? Собираетесь ли вы каким-либо способом привлечь поклонников сериала к вашей игре (например, рекламировать игру во время показа)?

Да, мне кажется, это имеет смысл, и мне эта идея нравится. Возможно, при содействии с Альфредо Кастелли (Alfredo Castelli), автором MM, мы придем к какому-нибудь соглашению с Marathon (это нам поможет). В любом случае, мы должны будем все согласовать с GMX.

### - Расскажите немного о сюжете игры.

В основе сюжета лежит неизменная мечта человека: бессмертие и вечная молодость. Метания человеческого разума часто приводят к странным и мрачным ситуациям, разрушающим человеческую этику и универсальные жизненные принципы. Что было бы, если бы кто-нибудь создал машину, способную записать мозг одного человека со всеми его воспоминаниями, ощущениями, сознанием, и перенести эту запись в мозг другого? Профессор Юлемберг (Eulemberg), знаменитый ученый из массачусетского технологического института, был убит в своем загородном доме. Возможно, он открыл нечто, позволяющее воплотить эту опасную и таинственную идею в жизнь.





**- Сюжет игры оригинален или является переработкой комикса или мультфильма?**

Сюжет написан по мотивам одного из лучших выпусков комикса – “Операция «Дориан Грей»”. Чтобы игра получилась более длинной и интересной, он, конечно же, был нами доработан.

**- Расскажите немного о главном герое.**

Мартин Мистэр – частный детектив, специализирующийся на решении всяких загадок. Загадки Авалона, Эскалибура, летающих тарелок, инопланетян, Санта Клауса, путешествий во времени – в его компетенции. Мартин – это собирательный образ, нечто среднее между Индианой Джонсом и невероятным ученым, разбирающимся практически во всем. Кстати, это первый герой итальянских комиксов, стареющий с течением времени.

**- Сколько персонажей нам доведется встретить и во скольких локациях побывать?**

Вы повстречаете порядка 20 персонажей, и еще будет красотка Энджи (Angie) – подружка Мартина.

**- Сюжет будет линейен?**

Практически, да. Большого я пока сказать не могу!

**- Расскажите немного о графике. В игре будет использоваться вид от первого или третьего лица? Будут ли в игре пререндеренные фоны, или игра будет в 3D?**

В игре будет вид от третьего лица, 3D-персонажи будут ходить по пререндеренным фонам. Кроме того, мы хотим, чтобы все смотрелось как в комиксе, не чересчур реалистично, но весьма детально и в «особом» стиле, поэтому все фоновые рисунки, созданные в 3D, мы пропускаем через Photoshop.

**- На какое разрешение будет рассчитана игра?**

Для PC это будет 1024x768, а для Xbox – 640x480.

**- Какое количество полигонов будет использовано для персонажей?**

Большое... Поскольку фоновые рисунки будут созданы заранее, для персонажей мы сможем использовать побольше полигонов. Так, например, на фигуру Мартина уйдет более 5 тысяч штук.

**- Будет ли в игре использована музыка из мультсериала, или она будет написана отдельно?**

Нет, мы ничего не будем заимствовать. И музыка, и озвучка будут сделаны Jinglebell Studio, компанией, хорошо известной на итальянском рынке в качестве локализатора видеоигр, особенно, адвенчур (ими



были локализованы Syberia, Broken Sword: The Sleeping Dragon и многие другие). Конечно же, звуку мы уделяем особое внимание. И музыка, и звуковые эффекты будут сделаны профессионалами и записаны в Dolby Digital.

**- Планируете ли вы для озвучания использовать актеров, «засветившихся» в мультсериале, или это будут совершенно другие актеры?**

Мы планируем использовать других актеров, и буквально недавно нашли подходящий голос для Мартина, типичный голос Индианы Джонса.

**- Поговорим немного о геймплее. Какого рода задания придется выполнять игроку?**

В игре будут разные головоломки, но все они будут довольно типичными для адвенчур. В начале будут попроще, в конце – посложнее.

**- По первым скриншотам видно, что в игре будет point and click интерфейс. Не могли бы вы рассказать подробнее, как он будет работать?**

Наша предыдущая игра, Druuna Morbus Gravis, получила немало критики, так что теперь при попадании курсора на объект мы будем выводить его описание. Нажатие правой кнопки мыши приведет к открытию меню, в котором можно будет выбрать действие, реплику для общения с персонажем или возможность пойти в указанном направлении.

**- Каким будет диалоговый интерфейс?**

Как я уже сказал, можно будет выбрать одну из нескольких фраз. Конечно, игроку нужно будет выбрать правильный подход к персонажу, чтобы добиться от него желаемого результата.

**- Будут ли в игре экшн-элементы?**

Сначала мы думали сделать несколько экшн-вставок, но, похоже, чистые адвенчуры игрокам больше по душе, так что мы решили сделать все-таки чистую адвенчуру, похожую как на классические игры, так и имеющую свой собственный стиль.

**- Одна из проблем, от которых игроки давно устали – пиксель-хантинг. Планируете ли вы с ним бороться? Многие недавние приключения страдали от нелогичных головоломок. Можно ли будет пройти игру, не разбив голову о монитор в поисках решения и не заглянув в прохождение?**

Как я с вами согласен! ;) Все, что придется совершить игроку, будет поддаваться логике. Так, если вы найдете ключ, значит им, что вполне естественно, можно будет открыть сейф. Сама игра построена с учетом того, что любое действие и любая задача должны быть мотивированы, поэтому если в игре попадается объект – для него найдется и соответствующее естественное место применения.

**- Каковы минимальные системные требования?**

Стандартный PC с Windows и 3D-ускорителем. Мы сознательно не стали завышать их, поскольку игра может заинтересовать и случайных игроков. Конечно, чем лучше будет компьютер, тем лучше будет идти игра, тем большее удовольствие вы получите.

**- Когда ожидается выход Martin Mystere?**

К сожалению, из-за внесения некоторых улучшений в игру, мы были вынуждены ненадолго отложить ее выход. Ждите ее в сентябре.

**- Планируете ли вы до выхода выпустить демо-версию или деморелик?**

Все может быть. Мы сейчас обсуждаем это с GMX.

## Адвенчуры/Обо всем

**- Занимались ли вы играми до Martin Mystere?**

Да. В 2001 году мы выпустили Druuna Morbus Gravis на PC. Это еще одна приключение, созданная по мотивам комиксов, и, наверное, первая игра, звук который был сертифицирован на соответствие стандартам THX). Кроме того, мы выпустили несколько детских игр по мотивам известных произведений: Pinocchio, Robin Hood, Alice's Underground Adventures и 20.000 League Under the Sea.

**- Почему вы решили создать приключение?**

Нам нравятся содержательные игры, и приключения – это наилучший способ передать сложный сюжет.

**- Что вы думаете о текущем состоянии жанра?**

Сейчас не так много приключений. Издатели и разработчики не особо рвутся вкладывать деньги в жанр. Но мы верим, что содержательные игры не вымрут. Нам кажется, в ближайшем будущем произойдут сдвиги в самом процессе создания приключений.

**- Многие жалуются на то, что современные игры стали намного хуже игр конца 80-х – начала 90-х годов, особенно в плане геймплея и сюжета. Согласны ли вы с этим? Что, на ваш взгляд, должно измениться, чтобы приключения стали более интересными?**

Да, я согласен с этим утверждением, но современные технологии требуют сейчас больших вложений, чем несколько лет назад, так что в настоящее время заниматься большими проектами затруднительно. Возможно, приключения двинутся в том направлении, куда проторила дорогу Revolution Software со своей Broken Sword III.

**- Вы подписали контракт с GMX Media на издание игры в европейских странах. Что вы можете сказать о сотрудничестве с этой компанией?**

Мы считаем, что GMX – компетентная и надежная компания, и надеемся, что положили начало долгосрочным партнерским отношениям с ней.

**- Нашли ли вы издателя на американском рынке?**

Я пишу эти строки из Лос-Анджелеса, где только что прошла выставка E3. Мы уже побеседовали с некоторыми компаниями, заинтересованными не только в издании игры в США и Канаде, но и в издании версии для Xbox. Как только это станет возможным, мы обязательно об этом расскажем. ;)

**- Планируете ли вы и дальше выпускать приключения?**

Конечно!

**- Сколько копий игры должно быть продано, чтобы вы могли считать ее успешной?**

Ну, мы не витаем в облаках. Если игра будет успешной в финансовом плане, мы это поймем.

**- Хотите еще что-нибудь добавить?**

Ох, надеюсь, вы хотя бы на 50% поймете мой английский. Огромное вам спасибо, и привет всем вашим читателям!





# Интервью с Ребеккой Клементс

В прошлом месяце из ниоткуда выпрыгнула Cirque De Zale и самым наглым образом отобрала титул «игра месяца» у Syberia 2. Игра получила большой отклик у любителей адвенчур. Ей удалось возродить былой дух таких шедевров, как Monkey Island и Simon the Sorcerer. В этом месяце мы пригласили в нашу гостиную создательницу Cirque De Zale – Ребекку Клементс (Rebecca Clements). Мы рады сообщить вам, что Ребекка уже работает над продолжением игры. Давайте послушаем, что она рассказала нам о Cirque De Zale, об играх независимых разработчиков вообще и о состоянии адвенчурного жанра в целом.

## О себе

### - Расскажите немного о себе.

Я – сексуальная коммунисточка, изучающая в настоящее время японский язык в австралийском университете города Брисбен (Brisbane). В свободное от занятий время я ухаживаю за больными котятками и совершенно бескорыстно рисую анимешные комиксы. Однажды, строя башенки из стоцолларовых купюр, я открыла для себя AGS, и в результате написала весьма успешную игру. Теперь я брожу по миру и учу всех желающих тому, как нужно делать игры и как продвигать их на рынке. Иногда я склонна обманывать, иногда – нет. Просто я – одна из Избранных, которым было даровано знание, что Queen – это самая великая группа. Я без ума от регби и караоке (впрочем, иногда у меня возникают подозрения, что караоке просто играет моими чувствами).

### - Ваши любимые игры?

Хорошо, что не ограничили меня одной. Конечно, я без ума от первых двух Monkey Island и Grim Fandango. Также нравятся старые игры Sierra, в особенности Quest for Glory и King's Quest. Особою любовью я пылаю к Simon the Sorcerer.

### - Ну а среди недавних адвенчур?

Поскольку среди коммерческих адвенчур ничего приличного давненько не попадалось, я, пожалуй, назову игры, сделанные на движке AGS. Самая атмосферная – Odysseus Kent, моя самая любимая игра. Впрочем, недавно я прошла 5 Days a Stranger (еще одна игра от создателей Odysseus Kent) и Pleurghburg, и могу уверить вас, что они дадут фору многим коммерческим проектам.

## Cirque De Zale

### - Когда вы впервые задумались о создании адвенчур?

Мне кажется, любой человек, игравший в старые добрые адвенчуры, не раз лелеял тайную мечту когда-нибудь сделать свою собственную

игру. Роберта Уильямс (Roberta Williams) стала одним из моих первых кумиров, и в результате мне захотелось понять, что за зверь такой – программирование (ох, как я была разочарована, когда, наконец, поняла, насколько скучное это занятие). В декабре прошлого года я всерьез стала подумывать о том, чтобы сделать свою собственную игру, хоть и не представляла, как я буду ее программировать. По счастью, нашлась пара друзей, подсказавших мне взглянуть на AGS, и вот, спустя пару часов после скачивания этого движка, я уже начала делать наброски для Cirque.

### - Сколько времени ушло на разработку Cirque De Zale?

Всего? Трудно сказать, потому что если в очередной раз всплывет какой-нибудь глюк, мне придется его исправлять. Ну а если не брать это во внимание, то со времени написания концепции игры до ее релиза прошло 4 месяца. Само создание игры заняло где-то три месяца из четырех, впрочем, я работала над ней не покладая рук во время летних каникул.

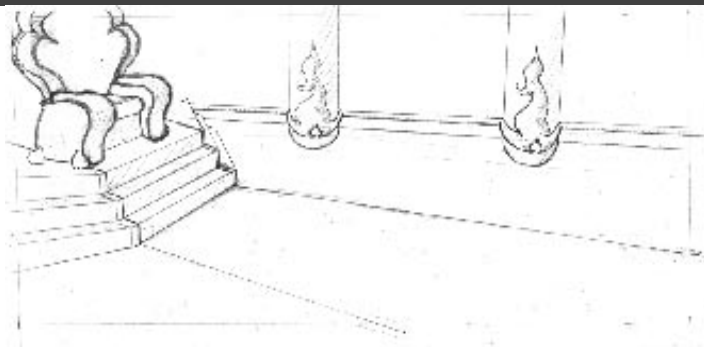
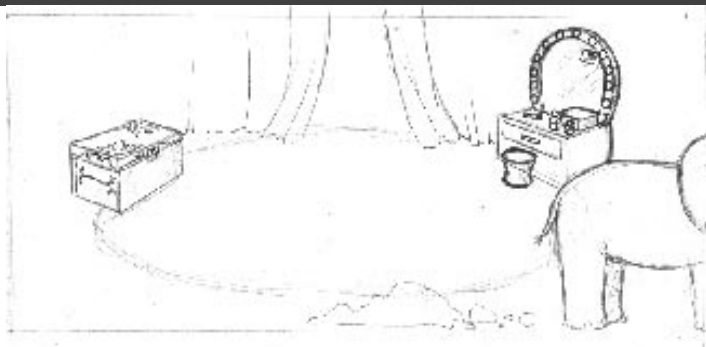
### - Как вам пришла в голову идея сделать главного героя уборщиком?

Всегда приятно издеваться над своими героями. Мне пришлось устроить Александра на эту работу в цирк, чтобы у него родилась идея стать хозяином цирка. На мой взгляд, уборка дерьма – самое подходящее занятие, способствующее деградации. Ой, ребята, я ни в коем случае не хотела обидеть тех, кто занимается этим делом.

### - Что вдохновляло вас во время работы над Cirque De Zale?

Наверное, не нужно говорить, что я черпала вдохновение в Monkey Island, и Гайбраш Трипвуд (Guybrush Threepwood) был моим любимым героем. Не обошлось и без воспоминаний о Simon the Sorcerer, особенно об анти-геройских настроениях во второй части этой игры. Остальное, пожалуй, пришло из разных игр и фильмов, попадавших мне на глаза в течение многих лет.





**- Александр Заль – несносный и подленький молодой человек. Он стал таким в противовес стереотипу героя, или вы просто посчитали, что так будет веселее?**

Хм, и то, и другое. Мне всегда нравились истории, в которых подсмеивались над стереотипами, вот и мне захотелось создать что-либо подобное. Наверное, у меня такое чувство юмора, и те, кто знает меня лично, с этим согласятся. Быть может, когда я разменяю девятый десяток, я стану похожей на Александра (с нетерпением жду этого времени).

**- Зачастую во время работы над игрой сценарий претерпевает различные изменения (из-за ограничений по времени, из-за того, что автор неожиданно понимает, что какая-либо часть игры совершенно неуместна и т.п.) Случалось ли что-либо подобное в вашем проекте? Изменился ли в конечном итоге первоначальный сценарий?**

В основном, все как было, так и осталось. Иногда во время долгих бессонных ночей, которые я проводила возле монитора, у меня был соблазн выкинуть пару-тройку сцен и немного урезать игру, но я рада тому, что эти мысли не возымели надо мной верх, поскольку большинство жалоб игроков было на то, что игра коротка. Иногда приходилось немного подправлять сценарий, но я не думаю, что игра от этого сильно пострадала.

**- Почему вы выбрали интерфейс а la LucasArts?**

Не знаю, насколько стиль от Sierra импонирует мне. Несмотря на то, что я люблю их игры, мне хотелось, чтобы Cirque был похож на Monkey Island. Мне хотелось, чтобы игроки с умилением припомнили те времена, вот потому я использовала тот же GUI, что и в MI, и постаралась стилизовать спрайты и фоновые рисунки. И раз уж зашел разговор на эту тему, я от всей души хочу поблагодарить Proskrito за созданный им темплейт, поскольку сама бы я ни за что не смогла реализовать подобный интерфейс.

**- Какие программы вы использовали для создания персонажей и фоновых рисунков?**

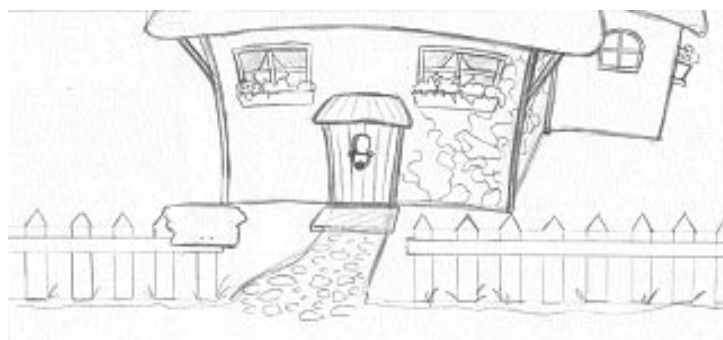
Paint Shop Pro! Увы, до других программ я, наверное, не доросла. В частности, Photoshop мне показался слишком сложным. PSP прост и обладает достаточной функциональностью, короче, он великолепно подошел для того типа работ, которых мне пришлось выполнять.

**- Дождемся ли мы озвучки к этой игре?**

Всегда есть шанс, что я могу сойти с ума. А до тех пор – не думаю. Время от времени мне приходят предложения сделать озвучку. В будущем, возможно, я и сделаю какую-нибудь игру, где персонажи будут озвучены актерами, и я даже знаю, кого бы я хотела пригласить на озвучание, но, как я уже говорила, Cirque во многом следовал традиции Monkey Island и других игр от LucasArts, так что мне кажется, озвучивать персонажей этой игры было бы неправильным. Мне кажется, лучше самим домысливать, как бы звучал голос того или иного персонажа. Забавно слышать, как иногда друзья цитируют фразы из игры, причем так, как я себе и представить не могла. Именно в этом, на мой взгляд, и есть преимущество неозвученных игр.

**- Какие отзывы вы получили?**

Честно говоря, я даже немного застенялась от такого количества положительных отзывов. Я не ожидала, что игрой заинтересуется так много людей, особенно не из сообщества AGS. Мне казалось, что критики будут хоть отбавляй, но многие приняли во внимание, что это любительская игра и, кроме того, моя, так сказать, проба пера, а потому простили мне некоторые ошибки и недочеты. Критика тоже оказалась кстати – теперь я знаю, над чем мне нужно больше работать. Мне кажется, до сих пор никто не





сказал, что моя игра – это полный отстой, и я этому безумно рада.

**- Если бы вам выпал шанс сделать игру заново, что бы вы в ней изменили?**

Опять пройти через весь этот ужас? О, господи! Я бы, наверное, уделила больше внимания тестированию игры и анимации ходьбы Александра. Надеюсь только, что это никогда не произойдет!

**- Сколько раз была скачана игра?**

Понятия не имею. Игра выложена на многих сайтах, так что сказать что-либо определенное невозможно. Единственная ссылка, где ведется учет скачанных копий – на AGS. Там сейчас счетчик показывает 1432. Мне кажется, что на самом деле игру скачало во много раз больше человек, особенно учитывая то, что игра выложена и на The Underdogs (хотя когда я последний раз туда заглядывала, она там почему-то называлась Cirque DU Zale).

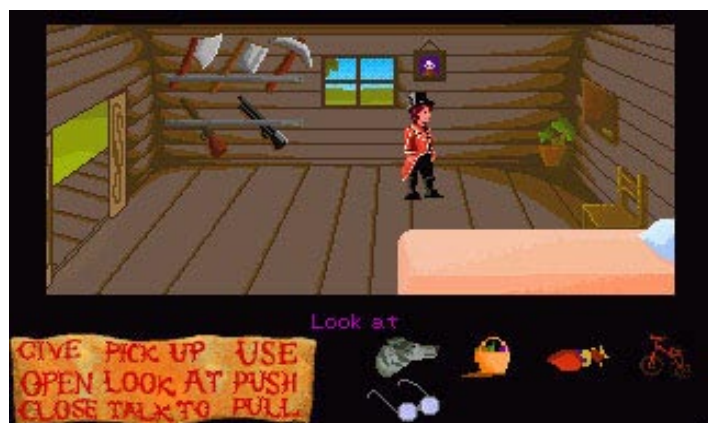
**- Увидим ли мы Cirque De Zale 2?**

Скорее всего, да! У меня уже есть некоторые наброски, и на этот раз игра должна получиться более продолжительной и профессиональной. Я бы уделила больше внимания и первой части, если бы знала, что она привлечет к себе такое внимание. Кто знает, что взбредет Александру в голову в продолжении?

## Игры на движке AGS

**- Назовите 5 лучших на ваш взгляд игр, созданных на движке AGS. Какая из них является самой лучшей и почему?**

Ох... Хорошо. Вот вам абсолютно неотсортированный список: Odysseus Kent, Pleurghburg, 5 Days a Stranger, Kings Quest II+ и Garfield. Выбирать лучшую из них я не буду, поскольку все они немного отличаются. Odysseus Kent – самая крутая и ностальгическая, Pleurghburg – самая длинная и наиболее интересная для повторного прохождения, 5 Days a Stranger – лучшая любительская (и немного



пугающая) игра, Kings Quest II+ – лучший прототип коммерческой игры, ну а Garfield – бесспорно, лучшая игра про Гарфилда, особенно если вы фанат комиксов про этого кота. К сожалению, выделить какую-то одну из этих игр и дать ей пальму первенства я не могу.

**- В чем игры, созданные на движке AGS, могут стать лучше?**

Мне кажется, Крис (Chris Jones) в предыдущем номере великолепно ответил на этот вопрос. Более всего отталкивают орфографические, пунктуационные и стилистические ошибки. Не так страшно, если за всю игру таких ошибок одна или две (я даже больше чем уверена, что в Cirque они тоже есть), но все равно это сказывается на атмосфере игры. Ну а графика – если игра сама по себе интересна, игроки на нее не так обращают внимание.

**- Нам довелось видеть несколько попыток организовать продажу игр независимых разработчиков. Как вы считаете, возможно ли в будущем появление компаний, которые будут продавать игры независимых разработчиков?**

К сожалению, не могу утвердительно ответить на ваш вопрос. Я не вижу радужных перспектив для адвенчур в наши дни... простите, я хотела сказать, для любительских адвенчур. Я бы очень хотела увидеть возрождение жанра, но, мне кажется, этому не суждено сбыться. Как бы мне хотелось, чтобы я ошибалась...

**- На форуме AGS разработчики частенько размещают превью создаваемых ими игр. Вы следите за этими проектами? Какие из них кажутся вам наиболее интересными?**

Конечно, я не оставляю их без внимания. Однако я никогда не смотрю демки, предпочитаю видеть готовые игры. Жду игру, действие в которой будет происходить в мире Monkey Island от FantomeLeChiekh (картинки там просто супер), Quest for Infamy от Blackthorne (главным образом, потому, что он, редиска, спёр мою идею) и Sam & Max: The Case Gilbert от Mar (потому что давно скучаю по S&M).

## Обо всем

### - Не хотите открыть свой собственный сайт?

Надеюсь, у меня дойдут до этого руки. Только вот обновлять его чаще, чем раз в год, у меня не получится. Мне и со своими страничками-то едва удается разобраться.

### - Не собираетесь ли вы объединиться с другими разработчиками из сообщества AGS и организовать какой-нибудь большой проект, или вы любите работать в одиночку?

Люблю быть руководителем. Не обязательно в одиночку. Возможно, соберусь с талантливыми друзьями сообразить какую-нибудь игру на троих.

### - Планируете ли вы и в дальнейшем заниматься адвенчурами?

Конечно. Я уже сказала пару слов о продолжении Cirque и об игре, которую буду делать с друзьями. У меня в голове крутится еще несколько идей, так что будем надеяться, что у меня дойдут руки и до них.

### - LucasArts против Sierra. Кто из них круче?

О, нет! Это же совершенно разные компании. Это как если спросить меня, которого из своих детей я люблю больше, если и LucasArts, и Sierra – чужие дети, а я, кроме всего прочего, никогда не смогу завести ребенка из-за того, что упала с сеновала. Скажу так: у LucasArts игры, как правило, смешнее, а у Sierra в них больше «приключенческого».

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

Я, безусловно, скажу point and click? Но есть единственное исключение – Grim Fandango. Эта игра совершенна в том виде, в каком она есть.

### - Поскольку у вас за плечами уже есть игра, что вы можете посоветовать новичкам?

Планируйте ВСЕ заранее на бумаге, но оставляйте место и для импровизации. Не закливайте

на том, что вы должны сделать совершенную игру – лучше сделайте такую, в которую вам самим будет интересно играть.

### - В последнее время коммерческие адвенчуры все больше разочаровывают игроков. Из них исчезло какое-то «волшебство», присутствовавшее в играх конца 80-х – начала 90-х годов. Все чаще игроки соглашаются с тем, что сейчас игровые компании больше уделяют внимания зрелищности, а не геймплею и сюжетной линии. Что вы думаете по этому поводу? Чего не хватает современным адвенчурам?

Я как раз из тех, кто с большим удовольствием в сотый раз сыграет в King's Quest 1, чем отдаст деньги за то, что нынче называют «адвенчурами». Мне кажется, частично проблема кроется в том, что разработчики, в первую очередь, смотрят на доступные им инструментальные средства и думают, что за игру с помощью них они смогут сделать. Лучше было бы сначала представить себе, что за игру ты хочешь сделать, и лишь потом подбирать подходящие средства. Да, возникают некоторые сомнения, будут ли адвенчуры сегодня успешно продаваться на рынке. Я не очень-то в это верю, но, тем не менее, мне кажется, LucasArts все же следовало попробовать выпустить Sam & Max 2. Если уж какая адвенчура и стала бы успешной, так это именно она.

### - Как вы считаете, адвенчуры, созданные на основе движка AGS способны возродить интерес к жанру?

Мне кажется, они уже сделали это. За прошедшие полгода я неоднократно видела потрясающие игры, созданные на основе этого движка, и некоторые из них, на мой взгляд, были очень близки к коммерческим играм прошлых лет. Давайте же поддержим это начинание!

### - Что-нибудь добавите напоследок?

43 + 106 = 149. Ой, нет! Ждите выхода Cirque de Zale II и других игр от Mushroom Republic. Удачи!





# Интервью с DTP

Некоторое время назад мы опубликовали интервью с одним из крупнейших издателей в Европе – компанией DTP. DTP занимается распространением игр в странах, где основным языком считается немецкий. Недавно компания издала *The Westerner* и *The Black Mirror* – две игры, оказавшиеся успешными для компании как в плане продаж, так и в плане отзывов.

В этом месяце нашу гостиную посетил Крис Кельнер, и мы поговорили с ним об этих двух играх. В следующем месяце он пообещал рассказать о планах компании. Кстати, если эти строки читают разработчики, мы рекомендуем им написать письмо в DTP – эти ребята знают, как нужно продавать адвенчуры.

## The Westerner

**- Говорят, *The Westerner* была тепло встречена в Германии. Расскажите, какие отзывы она получила в прессе?**

*The Westerner* получила чуть ли не самые высшие оценки – от 85 до 90 баллов. Это даже превосходит оценки, полученные игрой *Runaway*. Вдобавок, игра получила множество наград, даже от таких известных немецких журналов как *PC Games*, *Gamestar* и *PC Action*, которые обычно весьма придирчиво относятся к адвенчурам. *ComputerBild Spiele*, один из крупнейших немецких журналов, дал игре 2,44 балла (что означает, «хорошо», поскольку самая высшая оценка в их системе – 1.), да и то только потому, что в игре нельзя использовать клавиатуру, ведь *The Westerner* полностью управляется мышью.

**- Что говорили сами игроки? Что им понравилось, и чем они остались недовольны?**

Главным образом, игроки оценили юмор. В игре столько забавных деталей, что не смеяться вам попросту не удастся. Не понравилась лишь предсказуемость развития сюжета, но ведь это же пародия на вестерны, что же они еще ожидали увидеть? Французский арт-хаус?

**- Сколько времени прошло с выхода игры?**

Игра вышла в конце февраля.

**- Сколько копий уже продано? Вы довольны продажами?**

Да, мы довольны уровнем продаж. Только не спрашивайте у меня конкретных цифр – я не могу их вам сказать, ведь мы сейчас ведем дела с зарубежными партнерами. Но как показывают немецкие чарты, *The Westerner* очень успешная игра.

**- Пожалуйста, для тех читателей, кто не слышал еще об этой игре, расскажите, о чем она.**

Это трехмерный вестерн с видом от третьего лица и point and click интерфейсом. Вы выступаете в роли

ковбоя Фенимора Филлмора (Fenimore Fillmore), решившего поддержать фермеров в борьбе со злым землевладельцем, выживающим их со своих территорий. В общем, типичный вестерн. Но играя, вы поймете, что он не только типичный, но и довольно смешной.

**- *The Westerner* – это юмористическая адвенчура, каковых в наше время не так уж и много. Как вы считаете, ее успех доказал то, что юмористические адвенчуры востребованы рынком?**

Безусловно, причем не только успех этой игры, но и *Tony Tough*. Но если быть откровенным, серьезные адвенчуры продаются чуточку лучше. Мне кажется, и те, и другие имеют своих поклонников, а потому будущее есть у обоих видов.

**- Первая версия, изданная в Испании, содержала множество ошибок. Вам удалось устранить их до выпуска игры на немецкий рынок?**

Мы отстреляли большинство ошибок и даже умудрились чуть улучшить графику. Так, в испанской версии игры не было эффекта отражения в воде.

**- Не знаете ли вы, суждено ли нам увидеть продолжение *The Westerner* в ближайшем будущем?**

Поскольку я не хочу, чтобы с меня заживо сняли скальп, я пока промолчу. (*Летом Revistronic объявила о начале работ над третьей частью сериала. Подробности пока не разглашаются - прим. ред.*)



- Для The Black Mirror вы на официальном сайте опубликовали комикс (его первую часть можно найти в этом номере). Вы планируете что-нибудь подобное для The Westerner?

Судя по тому, что немецкая публика и без того бурно реагирует на игру, вряд ли. Впрочем, кто знает...

## Black Mirror

- Для тех читателей, кто не слышал о The Black Mirror, расскажите, пожалуйста, о чем она.

The Black Mirror – классическая двухмерная point and click адвенчура, к каким все давно привыкли и какие любят. Вы выступаете в роли Сэмюэля Гордона (Samuel Gordon), молодого английского аристократа, покинувшего родовое гнездо – замок «Черное зеркало» 12 лет назад и более не стремившегося туда вернуться, поскольку его жена умерла во время случившегося там пожара. Но вот при весьма странных обстоятельствах умирает его дед, и Сэмюэль, несмотря на старания обитателей замка, не может поверить, что это самоубийство. Он возвращается и начинает расследование. Ему предстоит побродить по красивому мрачному замку и его окрестностям и попытаться разгадать старинный и ужасный семейный секрет.

- Какую оценку получила игра в Германии?

От 80 до 90 баллов. С точки зрения технологии это не столь революционная игра, как The Westerner, и крупные игровые журналы дали ей от 80 до 83 баллов. По Интернет-опросам получилось чуть больше. Обозреватели особо отметили восхитительный сюжет, красивую и мрачную графику и атмосферу.

- В The Black Mirror есть несколько взрослых сцен. Было ли вами при продаже рекомендовано какое-либо возрастное ограничение?

Игра получила USK 12, то есть, было запрещено продавать ее детям до 12 лет. Я считаю, что это нормально. Во игре вы никого не убиваете, в ней не слишком много крови и расчлененки.

- Сколько времени прошло с выхода игры?

Игра вышла в начале апреля.

- Сколько копий игры было продано?

Игра продается хорошо, но, как и с The Westerner, точную цифру я вам назвать не могу.

- Довольны ли вы продажами?

Мы очень довольны ими. The Black Mirror оказалась неожиданностью для стран, говорящих на не-



мецком, и сразу же заняла в чартах место между Battlefield Vietnam и Far Cry, которые стали там чуть ли не бестселлерами. В первую неделю апреля мы даже стали лидерами по продажам игр для PC на <http://amazon.de>.

- В английской версии игры была ужасная озвучка. Игроки неоднократно жаловались на нее. Вам удалось подобрать хороших актеров для немецкой версии? Что о проделанной ими работе говорила пресса и сами игроки?

Мы знали о том, что озвучка английской версии многим пришлась не по душе, и постарались не повторить этой ошибки. Мы даже провели Интернет-опрос, голосом какого актера, дублировавшего в фильмах звезд с мировым именем, игроки хотели бы, чтобы был озвучен Сэмюэль. Среди претендентов были «немецкие голоса» Роберта де Ниро, Аль Пачино, Курта Рассела и Джонни Деппа. Как мы и ожидали, победил Дэвид Натан (David Nathan), актер, дублировавший Джонни Деппа.

Если вы повнимательнее посмотрите на Сэмюэля, он даже чем-то напоминает Деппа в фильме «Sleepy Hollow» («Сонная лощина»). В общем, это был правильный выбор. Натан превосходно справился с работой, впрочем, как и остальные актеры – все они не первый год занимаются этим делом. И их высококлассная работа по достоинству была оценена как прессой, так и игроками.

- Как я уже говорил, вы опубликовали комикс к игре The Black Mirror. Как поклонники отнеслись к такому виду маркетинга? Планируете ли вы и в будущем делать что-либо подобное?

Практически для любой игры мы готовим какой-либо сюрприз. Для Robin Hood: Defender of the Crown мы выпустили колоду карт с изображением старинных германских замков. Для The Black Mirror это был комикс. Для Tony Tough мы ежедневно публиковали «мудрые изречения» Тони типа «Свиней никогда не тошнит».



Фанатам нравятся подобные штучки, а у тех, кто еще не приобрел игру, это «подогревает аппетит». DTP планирует проводить подобные акции и для других крупных проектов, но мы пока не знаем, будет ли это комикс или что-либо еще.

**- Какие отзывы вы получили от игроков? Что им понравилось больше всего, а чем они остались недовольны?**

Практически на всех немецких форумах мы получили великолепные отзывы. Похоже, игра понравилась практически всем. Понравились мрачноватая и в то же время красивая графика, атмосфера, перевод и озвучка. Некоторым, правда, не понравилась концовка. Мне кажется, Black Mirror – это загадочная игра, и не все загадки разрешаются в самом конце. Об этом люди писали на форумах. Но другие сочли это «анти-голливудской» концовкой, им она понравилась.

## Адвенчуры/Обо всем

**- Похоже, вы успешно обосновались на рынке адвенчур в странах, говорящих на немецком. В прошлой нашей беседе на вопрос, собираетесь ли вы расширять географию деятельности, вы ответили, что у вас есть партнеры. Что-нибудь изменилось с того времени? Планируете ли вы продавать игры в других странах?**

Мы по-прежнему работаем для стран, чей язык является немецким, и сотрудничаем с другими партнерами, такими как GMX в Англии и Focus во Франции.

**- Есть какие-нибудь адвенчуры, на которые вы уже положили глаз, но контракт с разработчиками которых у вас пока не подписан?**

Вы определенно решили лишить меня головы! Есть, конечно, но я не скажу пока, какие.

**- Существует большое количество независимых разработчиков, чьи игры, может быть, и не столь совершенны в плане технологий (у них нет озвучки, маловато разрешение), но очень интересны в**



**плане прохождения, возможно, даже интереснее, чем некоторые коммерческие адвенчуры. В качестве примера можно привести Cirque De Zale, о которой мы рассказывали в прошлом месяце, или No-Action Jackson, рассказ о которой можно найти в этом номере. Как вы считаете, смогут ли однажды разработчики подобных шедевров подписать контракт с издателем на выпуск их творений в качестве малобюджетных игр (возможно, с продажей через Интернет-магазины)?**

Мне кажется, это возможно, но не так просто, как кажется на первый взгляд. Дело в том, что каждый издатель следит за своей репутацией, и поэтому выпускает лишь самые лучшие адвенчуры. Идет постоянная борьба, чтобы ваша торговая марка ассоциировалась у покупателей и прессы со словами «высокое качество».

А теперь представьте, что этот издатель выпустит малобюджетную адвенчуру, не дотягивающую по графике и звуку. Это моментально уничтожит репутацию в прессе. Так что все не так просто. Многие игроки будут рады новой игре, но не меньшее их число обвинит нас в том, что мы выпускаем игры, не соответствующие высоким стандартам, которые мы себе поставили.

**- Хотите ли что-нибудь добавить напоследок?**

Если вы являетесь разработчиком и ищите немецкого издателя – напишите мне письмо и отправьте на [c.kellner@dtppag.com](mailto:c.kellner@dtppag.com). Мы всегда заинтересованы в новых играх и оцениваем их по достоинству. Ну а остальным я желаю увлекательных приключений!

Комикс по мотивам The Black Mirror, который вы можете увидеть на следующей странице, был любезно предоставлен нам компанией DTP. Сначала он был опубликован на официальном сайте немецкой версии игры (на немецком, конечно же), здесь же мы публикуем переведенную версию. Чтобы не сильно увеличивать размер файла журнала, мы разделили комикс на две части. Вторую часть мы опубликуем в следующем номере. Те из вас, кто захочет побольше узнать об этой игре, могут прочитать обзор в 11 номере The Inventory. Если вы хотите купить английскую версию игры, то можете кликнуть по рекламному блоку на шестой странице журнала и заказать ее в Интернет-магазине компании GMX Media (игра вышла 28 мая), тем самым финансово поддержав The Inventory.



1970



НЕТ!!

Ах... Эти зертовы кошмары... Моя голова...



О, нет... Уильям... Боже, почему он? Но я больше ни за что не вернусь в "Черное зеркало"...



Размышляя о смерти своей жены, я смотрел на маленький столик, находившийся возле моей кровати. На нем лежало письмо с некрологом. Конверт еще не был вскрыт...

# BLACK MIRROR

## Пролог

#2



by Gishin



Это был еще один пасмурный день, когда мне предстояло принять серьезное решение.



Чем больше я размышлял об этом...



Почему Уильям решил покончить жизнь самоубийством?

...тем чаще приходил к выводу, что должен вернуться в замок



Мое мрачное прошлое...

...вновь звало меня к себе.



WWW.BLACKMIRROR-GAME.DE





чем занять ваше серое вещество, но не чрезмерно мудреные, чтобы задержать надолго. Несмотря на вышесказанное, не стоит делать вывод, что игру пройти легко. Все головоломки и проблемы, которые встретятся вам (за исключение одной задачки, решая которую я чуть не сошел с ума), абсолютно логичны и решаемы.

Лучшая особенность этой игры – ее структура, и если вы с головой погрузитесь в игру, то, возможно, даже не заметите, как, собственно, она устроена. В игре используется ретроспективный подход – каждый ролик продвигает вас вперед к следующему по времени эпизоду. Другими словами, Джексон с самого первого ролика рассказывает историю, которая уже произошла. Я понимаю, это немного трудно объяснить. Но сколько сценаристов из любителей хотя бы попыталось сделать что-нибудь подобное? Я встречался с таким построением сюжета только в профессиональных играх с бюджетом в миллионы долларов.

Если вы любитель пораскинуть мозгами, то получите большое удовольствие от игры. И хотя некоторые ветви диалогов никуда не ведут, очень важно поговорить со всеми встречающимися персонажами, потому что в качестве вознаграждения вы можете получить какой-нибудь предмет или подсказку для решения очередной головоломки.

В игре множество персонажей, имеется даже кот Руфус (Rufus), но самый интересный из них – сам Джексон. Это довольно непростой молодой человек, который свою злобу, беспокойство и бунтарскую натуру выражает довольно необычно. Он не менял свою простыню уже... хм, в течение долгого времени. А если вы попросите его открыть окно в своей спальне, он заупрямится, сказав, что свежий воздух разрушит настоящий аромат. Когда ему говорят, что скоро приедут бабушка с дедушкой, он



Кот Руфус



заявляет: “Я не могу тратить время на присмотр за родственниками”. Если вы тинэйджер или имеете такового в качестве ребенка, вам это ничего не напоминает?

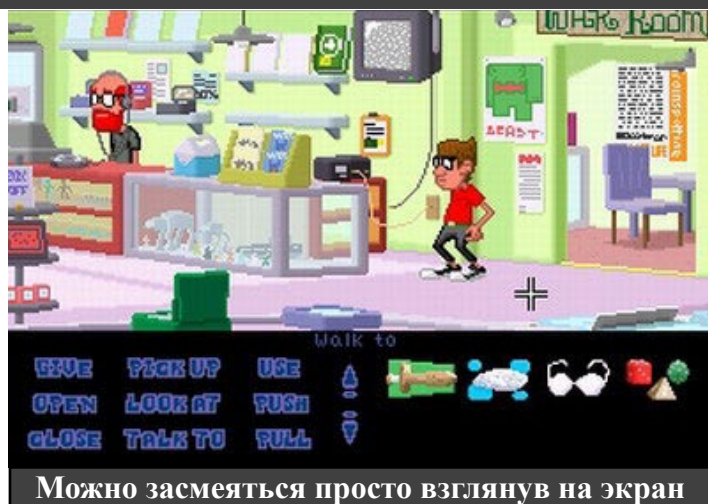
**Графика:** Игра идет в полноэкранном режиме и обладает детальной двухмерной графикой. Нет, это не та графика, от которой трудно отвести взгляд и которая устанавливает новые стандарты в играх – потому что она и не должна быть такой. Графика похожа на ту, что использовалась в играх LucasArts образца 1993 года, и она отлично смотрится здесь, как смотрелась и в “Day of the Tentacle”. No-Action Jackson производит впечатление мультлика, что поразительно, учитывая любительский уровень игры. Я использую слово “любительский” в том смысле, что автор не просит никаких денег за игру, а уровень качества сценария и графики вплотную приближается к профессиональным стандартам. В графике вложено столько усилий и труда, что остается только апплодировать.

Анимация превосходна. Особенно хороша анимация самого Джексона при перемещении, хотя он и выглядит так, будто сидит верхом на лошади. Если же говорить о недостатках – мне кажется странным, что при разговоре двигается только половина лица



В игре уйма персонажей





персонажа. Еще одна странная аномалия: если персонаж одновременно говорит и перемещается, текст с его репликой перемещается вместе с ним – это немного необычно и потребует некоторого времени на привыкание.

Я уверен, что автор игры – большой поклонник DOTT, потому что Джексон – это почти полная копия Бернарда, вплоть до вида зануды-зубрилы, но кто на это жалуется?

**Звук:** Звук в игре достоин внимания. Музыки почти нет, за исключением странного звука флейты (?) или постукивания барабанных палочек – сложно сказать, что это за инструмент. (Ладно, Бриттон, я сдаюсь, признавайся, что это было?).

Но со звуковыми эффектами все обстоит совершенно иначе. В одном месте мама Джексона пылесосит пол, так что бы вы думали – звук работающего пылесоса изменяет свою громкость в зависимости от того, насколько далеко от него находится Джексон. Это не просто удачный эффект – это ведь атмосфера игры, не так ли?

**Геймплей:** Все в игре отлично продумано и выведено. Если вы будете руководствоваться логикой, то

никогда не застрянете и не потеряетесь – подсказки есть повсюду, надо только научиться замечать их.

В качестве интерфейса используется обычный LucasArts'овский вариант, отлично известный целому поколению любителей адвенчур. Щелчок левой кнопкой мыши – для выбора действия из списка внизу, щелчок правой кнопкой – осмотреть предмет. Клавиша Esc вызывает меню Сохранить-Загрузить-Выйти. К сожалению, для сохранения есть только один слот – значит, вы не сможете выбрать момент, с которого хотите вернуться в игру.

Иногда стоит только сесть за адвенчуру, и сразу интуитивно понимаешь, что окружение, общение с персонажами, сюжет и все прочее сделано правильно. И стоит только увидеть Джексона и то, как он играет в Slackmaster – сразу понимаешь, что это именно такая игра...

**Общая информация:** К сожалению, в игре есть несколько ошибок. В некоторых локациях игра неожиданно зависает. Например, попробуйте взять бабушкину кухонную доску – программа вылетит в Windows с сообщением об ошибке в логике игры. Но сразу стоит оговориться: для скачивания выложена бета-версия. Скорей бы вышел релиз, что ли.

**В нескольких словах:** Не так уж часто игроки и матерые критики вроде меня имеют счастье быть свидетелями рождения истинного таланта. С выходом No-Action Jackson, хоть пока игра находится в стадии бета-тестирования, думаю, мы увидели начало перехода адвенчур в качественно новое состояние. Да, ребята, этому жанру нужны новые таланты! Если вы считаете себя поклонником адвенчур, безо всяких колебаний скачивайте эту игру. Найти ее можно на <http://66.96.236.220/noaction/>.

**- Rob Hamilton**  
(перевод Student)

## NO-ACTION JACKSON

### Информация об игре

Разработчик: Britton O'Toole

Управление: point'n'click

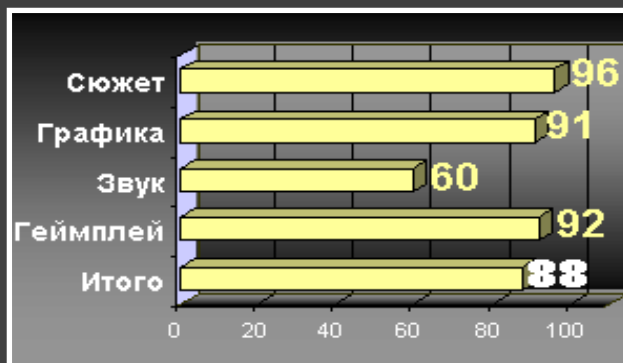
Вид: от 3-го лица

Сложность: средняя

Сайт: <http://66.96.236.220/noaction/>

### Системные требования:

VGA-совместимый видеоадаптер, Windows





# MIDNIGHT NOWHERE

Midnight Nowhere – point and click адвенчура с видом от третьего лица от российской компании Saturn+, изданная российской же Buka Entertainment. Я только что прошел ее, и должен сказать, что весьма удивлен. Я не слышал об этой игре кучи хвалебных отзывов, но она оказалась одной из немногих весьма неплохих адвенчур, что продаются ныне. Однако будьте осторожны, если вы не приемлите вид обнаженных тел, крепкие выражения и расчлененку – эта игра не для вас. Итак, давайте немного поковыряем игру.

**Сюжет:** На дворе 2015 год, и находитесь вы в городе Black Lake (Чернозёрск), некоем городе будущего с весьма жесткими правилами, где правительство осуществляет надо всем очень жесткий контроль. В городе объявился серийный преступник, наводящий ужас на всю округу. Всеми мыслимыми и немыслимыми способами люди пытаются покинуть это место, однако на пути у них встает стена, через которую никто не в силах пройти. Ходят слухи, если человеку удастся через нее перебраться, он попадет в карантин, хотя некоторые верят в то, что перебравшихся попросту убьют, дабы местные шишки были уверены, что серийному убийце не удастся живым покинуть город.

Вы просыпаетесь в морге. Вы не помните ни кто вы, ни почему вас засунули в мешок, как и остальных мертвецов. Пытаясь выбраться из госпиталя, вы видите все больше и больше мертвых тел, и никто из них, в силу естественных причин, не может вам помочь прояснить ситуацию. Итак, ваша основная задача – выбраться из этого госпиталя-морга и понять, кто вы такой и как сюда попали. Сюжет игры просто потрясающий (опять же, если вам не претят вид обнаженных тел, крепкие выражения и расчлененка). Он – изюминка всей игры. Шаг за шагом вы

будете обнаруживать новые кусочки информации: некоторые из них дадут ответы на ваши вопросы, некоторые, наоборот, породят новые.

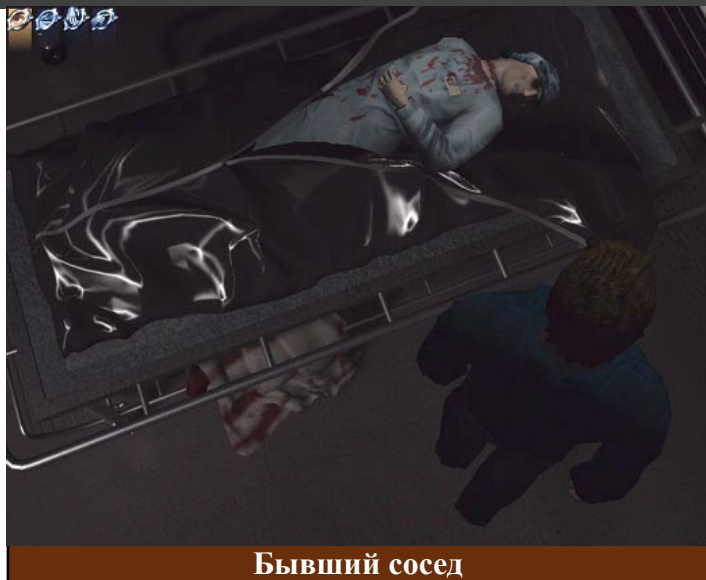
Несмотря на то, что в игре не так уж много персонажей, главный герой не страдает молчаливостью. Практически обо всем он может бросить пару фраз, и это способствует погружению в игру. Возможно, некоторые комментарии кое-кому (в особенности, игрокам женского пола) покажутся притянутыми за уши и сексистскими, но если вы к этому относитесь спокойно, то обнаружите, что они насыщены шуточками на тему ужасиков.

Как уже говорилось выше, в игре не очень много персонажей, но полно мертвецов, секреты которых вам придется раскопать, роаясь в бумагах покойных и исследуя их пожитки. Ну а разговоры с живыми, мне думается, будут вам не менее интересны.

Что касается игровой атмосферы, то Midnight Nowhere тут на высоте. Мастерское повествование вкупе с мрачноватой обстановкой, в которой разво-



Зачем было заваливать проход?



Бывший сосед

рачивается действие, напомнят вам такие игры, как Dark Seed и Shadow of the Comet. Эта игра, безусловно, понравится тем, кто любит игры в жанре survival-horror наподобие Silent Hill и Resident Evil, так что ежели кто из таких ваших знакомых попросит вас посоветовать им какую-нибудь адвенчуру – можете смело предлагать им Midnight Nowhere. Что мне больше всего понравилось в игре, так это то, что вместо того, чтобы пугать игрока выпрыгивающими из темноты монстрами и резкими звуками, что зачастую можно наблюдать в голливудских подделках, пытающихся устроить двенадцатилетних подростков, разработчики для создания беспокойной атмосферы использовали эмбиент.

Не ждите, что я расскажу вам, чем закончится игра, но будьте уверены, что финал заставит вас подумать о том, не пройти ли игру во второй раз, поскольку то ли разработчики не до конца раскрыли все карты, то ли я чего-то недопонял.

Сюжет игры полон символизма и отсылок на книги, фильмы, конкретных авторов и на компьютерные

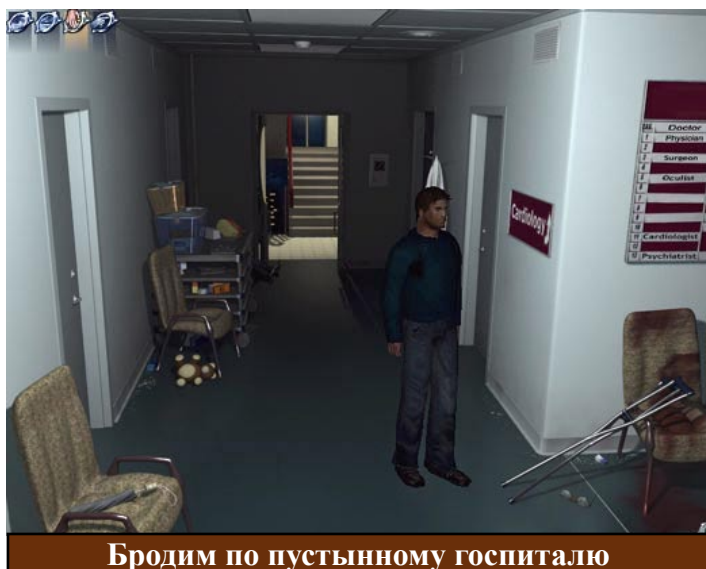


Уж поверьте - он не задремал

игры, среди которых есть даже сериал про Ларри (Leisure Suit Larry). Глаз ваш заметит пародии на логотипы некоторых известных компаний. Так, например, вам встретится телефон от фирмы Хокия (Nokia), а также компания Айсберг, чей логотип напоминает небезызвестное изображение горы (Sierra).

**Графика:** Графика в Midnight Nowhere хоть и не потрясающая, но вполне справляется со своей задачей. В игре используются трехмерные персонажи на пререндеренных фонах. В каждой локации обычно используется не менее двух положений камер. Как правило, камера расположена вблизи от того места, где будет происходить действие, а потому вам не придется долго идти из одного конца локации в другой, и это способствует погружению в игру. Примером неудачного расположения камер могут служить игры Syberia и The Longest Journey, где камеры располагаются вдали от места событий, и вам зачастую приходится наблюдать крошечную фигурку, мучительно долго пересекающую экран.

Трехмерные модели не самые лучшие из тех, что встречались в играх. Иногда кажется, что тело и голова персонажа созданы из блоков. Хотя графика в этой игре и не шедевр, она выполняет задачу, возложенную на нее разработчиками – пугать игрока. Фоновые рисунки выполнены в темных тонах. На стенах зданий, которые вам придется посещать, можно увидеть множество причудливых и провокационных плакатов и картин, на которых изображены как обнаженные женщины, так и уродцы с деформированными частями тела. В игре не так уж много неинтерактивных роликов, но те, что вам встретятся, выполнены на очень высоком профессиональном уровне. Будь их чуть больше, игра бы от этого только выиграла.



Бродим по пустынному госпиталю

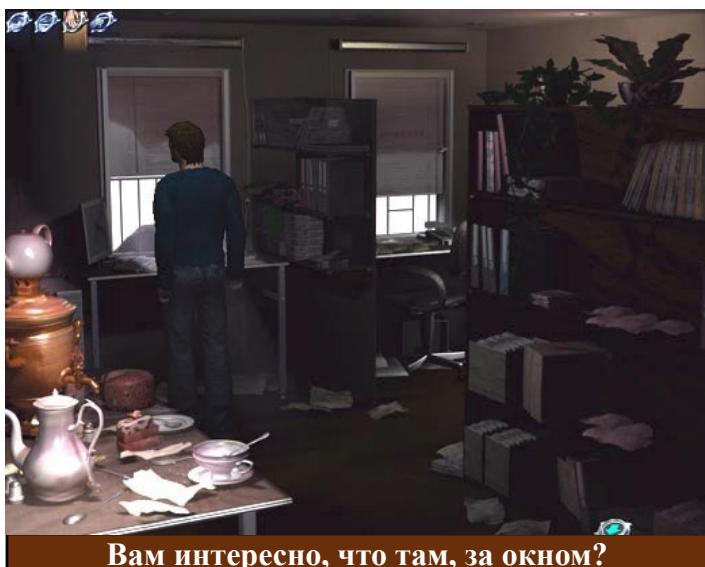


**Звук:** Приятным сюрпризом для меня оказался великолепный подбор актеров. Saturn+ показала, что не столь важно, сколько денег вкладывается в озвучку, а важно то, сколько времени и усилий ты готов вложить в подбор актеров.

Саундтрек, в основном, представлен эмбиентом. Особо могу отметить музыкальную тему в комнате с вентиляторами – это самая классная музыкальная тема из тех, что мне доводилось слышать в последнее время. Немного раздражает то, что мелодии зациклены, и в результате через какое-то время они начинают надоедать, особенно если вам приходится проводить довольно много времени в одной комнате в поисках подсказок для решения очередной головоломки.

**Геймплей:** Как и во многих современных играх, геймплей Midnight Nowhere оказался не на высоте. Во-первых, интерфейс получился очень неудобным. Расскажу немного о том, как он работает. У вас есть четыре иконки, расположенные в левом верхнем углу экрана. Они отвечают за команды Осмотреть, Говорить, Взять, Использовать/Толкнуть. **\*Спойлеры\*** Позже добавится еще одна иконка для работы с наладонником, который можно использовать для хранения записок по ходу игры. **\*Конец спойлеров\***

По какому-то странному недоразумению, разработчики решили, что активные области должны подсвечиваться в зависимости от выбранной команды. К примеру, если есть, скажем, кнопка, которую нужно нажать, а у вас выбрана команда «Взять», то при попадании курсора на эту кнопку игра никак не даст знать, что это объект, с которым можно взаимодействовать. И только если вы выберете команду «Использовать/толкнуть» и еще раз наведетесь



Вам интересно, что там, за окном?



Становится чуть светлее - но это ненадолго

на это место, игра даст вам знать, что это кнопка, которую можно нажать.

Более того, во время игры бывают случаи, когда команда «Взять» перепутана с командой «Использовать/толкнуть». Иногда для того, чтобы обыскать тело и взять объект, требуется использовать команду «Взять», а иногда – «Использовать/толкнуть». Это весьма раздражает, поскольку если ты обыскал тело и ничего не нашел, то это либо означает, что у него ничего нет, либо что ты выбрал неверную команду, и тебе придется заново осматривать тело. И уж чтоб окончательно вас добить, даже если вы использовали правильную команду, вам придется щелкать мышью по разным точкам на объекте, и даже несколько раз по одному и тому же месту, чтобы получить все предметы. Так что пропустить предмет, который потребуется вам в дальнейшем, очень и очень просто.

Задачи в игре довольно интересные и иногда даже оригинальные, но через какое-то время они начинают повторяться, и все ваше восхищение ими может сойти на нет. Чаще всего вы будете искать пароли, ключи, коды доступа, чтобы получить конфиденциальную информацию или отпереть очередную дверь. К концу игры вы попросту устанете от всех этих паролей и ключей. Что еще достает, так это то, что подсказки зачастую запрятаны в самые темные уголки, и не всегда являются объектами, так что их легко и не заметить.

Ну и еще, в этой игре реализовали, одну из самых отвратительных, на мой взгляд, головоломок, и если бы у меня не было под рукой прохождения, я бы застрял в этом месте надолго. **\*Спойлеры\*** Есть в игре комната с четырьмя кроватями и парочкой парней, где нужно сначала осмотреть левую верх-



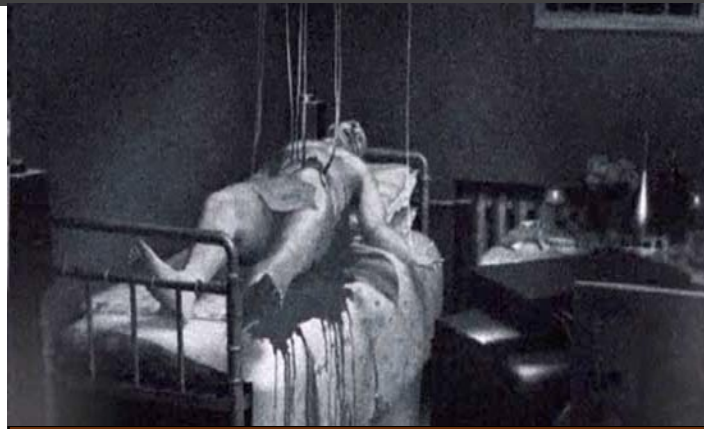


Кадр из вступительного ролика

нюю кровать, затем левую нижнюю, затем правую нижнюю, затем выйти из режима осмотра и тут же поговорить с одним из парней. Никаких указаний на то, в каком порядке нужно осматривать кровати, в игре нет. Ну а если вы попытаетесь заговорить с парнем, не выполнив осмотр кроватей в указанном порядке, он вам просто ничего не скажет. **\*Конец спойлеров\***

Но геймплей не во всем столь плох. Перемещаться из локации в локацию очень удобно, поскольку камеры расположены вблизи от места действия. Некоторые головоломки по подбору пароля весьма заняты, особенно, в самом начале игры, но уж больно часто они потом начинают повторяться, что делает игру немного однообразной.

Помимо открывания дверей и подбора паролей, в игре есть весьма инновационные задачки. Скажем так, вам придется делать нечто такое, чего не доводилось делать ни в одной адвенчуре (а может быть, и вообще в жизни). Подводя итог, скажу, что иногда геймплей будет вам нравиться, даже несмотря на неудачный интерфейс, но все же Saturn+ в своих будущих играх должна уделить больше внимания геймплею.



Еще один труп

**Общая информация:** Игра занимает 2 CD. Во время игры мною было замечено 2 бага, и оба относятся к графике: 1) Во время игры я не мог детально осмотреть предметы, находившиеся в инвентаре (это мне удалось преодолеть, поигравшись с настройками графики); 2) В парочке локаций что-то происходило с анимацией персонажа, и он начинал перемещаться, не шевеля ни руками, ни ногами (быть может, это была шутка разработчиков, решивших спародировать Майкла Джексона?) Странно, но забавно.

**В нескольких словах:** Midnight Nowhere, наверное, нельзя отнести к разряду самых лучших игр, да и тем, кто не любит черный юмор, кому не по нраву обнаженные тела, использование наркотиков, кто в ужасе отшатнется при виде окровавленных останков, она вряд ли подойдет. В общем, эта игра не из тех, что можно подарить ребенку на день рождения. Ну а остальные найдут там и великолепный сюжет, и потрясающую атмосферу. Жаль, что геймплей не дотянул до уровня сюжета, а то мы имели бы все шансы говорить сейчас об очередном шедевре. Надеюсь, Saturn+ подарит нам в будущем игры с не менее интересным сюжетом и гораздо лучшими интерфейсом и геймплеем.

- Dimitris Manos

## Midnight Nowhere

### Информация об игре

Разработчик: Saturn+

Управление: point'n'click

Вид: от 3-го лица

Сложность: средняя

Сайт: <http://www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=132>

<http://www.buka.com/cgi-bin/show.pl?id=13>

### Системные требования:

Windows, Pentium II 400Mhz, 64 Mb RAM,  
1 Gb HDD, DirectX-совместимая видеокарта



# SCHIZM

## II

### CHAMELEON

Дорогие поклонники авантюры! Давайте-ка соберемся вместе, разведем где-нибудь костерочек и обдумаем одну вещь. Вам нравятся цветковые головоломки? А числовые? А любите ли вы блуждать по монотонным пустынным лабиринтам? А может, вы доктор математических наук или же занимаетесь статистическим анализом? Ну, на худой конец, быть может вы закончили институт, где усердно занимались линейной алгеброй или численными методами? Если вы хотя бы на один из этих вопросов ответили «нет», значит Schizm II. Mysterious Journey II: Chameleon заставит ваши мозги растечься лужицей по асфальту. Не верите? Читайте дальше.

**Сюжет:** Вы выступаете в роли Сэна (Sen), очнувшегося на борту пустынной космической станции. Естественно, ничего про свое прошлое он не помнит, но, возможно, это и к лучшему, потому как голограмма, появившаяся из ниоткуда, попеняет ему за то, что он, и только он стал причиной того, что его мир был уничтожен. Вот так-то!

За такой нехороший поступок Сэн проболтался в криогенной камере аж целых 200 лет. И вот теперь, когда он проснулся, ему радостно сообщают, что космическая станция, на которой он находится, теряет высоту и вот-вот упадет на находящуюся поблизости планету. Так что самое время взять ноги в руки и отправиться на планету, чтобы разобраться с тем, что Сэн натворил. Да уж, если бы все было так просто...

Приключенческая часть заключается, главным образом, в просмотре длительных видеороликов, так что особо не надейтесь, что вам придется провести время в интересных странствиях. Вы не для этого сюда попали. Для чего? Для того чтобы решать головоломки. Это и есть одна из главных проблем игры. В детстве я не очень-то жаловал математику, и как только кто-нибудь заводил разговор об основаниях систем счисления, мой взгляд сразу же стекленел. В этой игре цветковые головоломки покажутся вам неподатливыми, числовые головоломки, где ис-

пользуются четверичные и двенадцатеричные системы счисления – непонятными (по крайней мере, мне они показались именно такими), а загадки, связанные с отпиранием дверей, для среднестатистического игрока, который, ну надо же, решил всего лишь поиграть, покажутся неразрешимыми.

С первого же мгновения, как только вы ступаете на планету, вас сразу же дожидается целая куча головоломок, да еще и сделанных инопланетянами, о языке которых вы не имеете вообще никакого представления. И не надейтесь найти какие-нибудь подсказки. Вы должны либо решить головоломки сами, либо дальше попросту не пройдете. Что, уже тянетесь к солюшену? Ан нет, не поможет, поскольку многие головоломки используют случайные последовательности, и каждый раз решение головоломок будет разным. Один мой друг как-то сказал, что на решение одной такой головоломки у него ушло порядка пяти часов. Уфф!

Сюжет игры был написан профессиональным писателем в жанре научной фантастики Терри Даулингом (Terry Dowling), и хотя сама идея не нова (природа против технологии), вполне могла получиться неплохая авантюра. Однако этого не произошло, потому что гейм-дизайнеры, похоже, немного двинулись рассудком во время работы над игрой. Вот



Инопланетный мир



что, наверное, они говорили друг другу: «Эй, ребята, тот сюжет, который принес нам Терри, тянет где-то на 5 часов игрового времени. Нужно воткнуть в него каких-нибудь странных, безумных, абсолютно нелогичных головоломок, чтобы среднестатистический игрок затратил на прохождение чуть больше вечности».

И они в этом преуспели. Эта игра – просто ужас, и ее прохождение действительно может занять у вас вечность. Если, конечно, это занятие не надоест вам раньше. Голову даю на отсечение – создатели просто из кожи вон лезли, чтобы не дать вам пройти игру до конца. Если бы это было не так, стали бы они делать головоломки столь сложными?

Сюжет любой адвенчуры должен затягивать. Игрок должен думать только о том, что происходит на экране. В нашем случае, это не так. Предметов, которые можно подобрать, раз-два и обчелся. Вам даже не придется их комбинировать в инвентаре. Все, что вам оставили – это решать головоломки. Решать, решать и еще раз решать... Их такое множество, что через какое-то время вы поймаете себя на том, что безо всякой надежды блуждаете в отчаянии в этом разрывающем голову на части безумном мире.

Игре недостает и общения с персонажами. Частенько вы будете чувствовать себя одиноким, переходя из одной пустынной комнаты в другую. Разговаривать вы будете только во время видеороликов, и хотя вам дарованы способности хамелеона, вам будет очень не хватать простого человеческого общения. Обычно игрокам нравится исследовать окружающий мир, находить предметы, разговаривать с интересными персонажами, ощущать то, что они продвигаются к конечной цели. В этой игре вы такого не увидите. Все что здесь есть – это скрипение



Мир во все своей трехмерной красе



Странные объекты

мозгами ради очередного малозаметного движения вперед.

**Графика:** Трехмерная графика этой игры просто поражает. Экран может быть настроен практически на любое разрешение. К несчастью, во всей своей красе графику можно увидеть лишь на тех видеокартах, то поддерживают T&L.

*(Что такое T&L? Ответ нашего коллеги из англоязычной версии The Inventory мы оставим на его совести, а для остальных объясним, что T&L – это блок, отвечающий за текстурирование и освещение. Поддержка аппаратного T&L реализована на видеокартах начиная с GeForce 256 и Radeon 7500. То есть, на более-менее современных компьютерах игра должна идти нормально – прим. ред.)*

**Звук:** Звуковые эффекты в игре превосходны. Если, решая очередную головоломку, ваш возмущенный разум закипит, подымет вой, остановитесь на секунду и прислушайтесь. Вы услышите звук ветра, крики птиц, шум воды. Пожалуй, в том, что касается фоновых звуков, эта игра одна из лучших.

Великолепная оркестровая музыка лишь усиливает впечатление от игры. Музыка – это такая штука, которая может как многое привнести в игру, так и убить ее окончательно. Чуть переборщишь – и она станет навязчивой, пожадничаешь – исчезнет вся атмосфера. В этой игре музыки именно столько, сколько нужно. Как-то решая очередную головоломку, я заметил, что музыка стихла, и единственным звуком был ритмичный стук – то моя голова билась о ближайшую стену.

Озвучка в игре, в целом, выполнена неплохо. Был, правда, один персонаж, на озвучку которого поставили, похоже, первого, кого удалось поймать на улице за руку, но, в остальном, все было неплохо.





**Вы можете ходить, а не “телепортироваться”**

**Геймплей:** Игра с видом от первого лица. В ней используется простенький, но удобный интерфейс, на который, я надеюсь, обратят внимание разработчики новых адвенчур подобного рода. Управление осуществляется либо мышью, либо с клавиатуры (комбинация клавиш WASD, столь привычная по бегалкам-стрелялкам), но мне кажется, многие все же отдадут предпочтение мыши. Интерфейс нельзя напрямую отнести к point and click, хотя для того, чтобы решить очередную головоломку, пощелкать мышью придется.

Клавиша Esc вызывает меню, которое, помимо прочего, позволяет сохраниться или восстановить игровое состояние. На тот случай, если вы забыли, о чем шла речь во время видеоролика, есть возможность прочитать текст происходившего во время него диалога. Неплохо было бы завести какой-нибудь журнал/ноутбук, которым можно было бы пользоваться во время игры, вместо того, чтобы убеждаться в том, какой плохой ты математик, глядя на груды исписанной бумаги возле клавиатуры.

**Общая информация:** Похоже, у создателей возникли проблемы даже с поименованием своего де-



**Один из немногих персонажей игры**

тища. Они настолько устали от придумывания головоломки, что взяли самый странный и нелогичный эпитет и воткнули его в название. Впрочем, чего еще ожидать...

Мне так и осталось непонятным, на какую аудиторию рассчитана игра. Наверное, на профессора продвинутой логики, раскошелившегося на видеокарту с поддержкой T&L. Поклонники адвенчур обычно ценят интересный сюжет, возможность исследовать окружающий мир, поболтать с интересными персонажами. В этой игре ничего подобного нет. Да, графика ошеломляющая, управление приятное, но этого не хватит, чтобы перекрыть отвратительный геймплей и банальный сюжет.

**В нескольких словах:** Schizm II. Mysterious Journey II: Chameleon стоит что-то порядка 20 долларов. Если вы можете перевести это число в двенадцатеричную систему, затем возвести получившийся результат во вторую степень, пользуясь при этом инструкциями на инопланетном языке, которого вы не знаете – эта игра для вас.

**- Rob Hamilton**

## SCHIZM II: Chameleon

### Информация об игре

**Разработчик:** Detalion

**Категория:** point'n'click

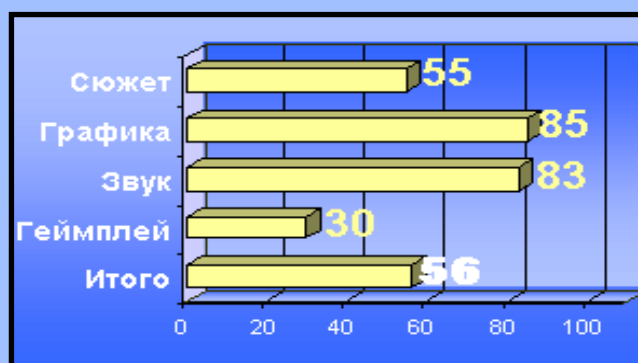
**Вид:** от 1-го лица

**Сложность:** чрезмерная

**Сайт:** <http://schizm2.tacgames.com>

### Системные требования:

Windows 98/ME/2000/XP, Pentium 3 800 Mhz,  
128 Mb RAM, 64 Mb видеокарта



Пришло время узнать, что же хотят рассказать наши читатели. Если и у вас есть, чем с нами поделиться, пишите на [theinventory@yahoo.com](mailto:theinventory@yahoo.com). Как и обычно, сегодня у нас будут письма и от тех, кому нравится наш журнал, и от тех, у кого на это иная точка зрения. Но начнем мы, пожалуй, с письма Гарри Фугиаксиса из Греции, оказавшего спонсорскую помощь нашему журналу.

*Здравствуйте! Я перевел на ваш счет энную сумму. Хочу сказать, что при переводе PayPal выдал сообщение, что переводы с кредитных карт возможны только для аккаунтов с уровнем Premier или Business, и получателю придется поднять уровень аккаунта.*

*С наилучшими пожеланиями, Гарри Фугиаксис (Harry Fougiaxis)  
Афины, Греция.*

*The Inventory:* Огромное спасибо, Гарри, за вашу поддержку. К сожалению, люди, подобные вам, встречаются редко, а потому с этого номера мы вынуждены заняться рекламой. Мы изо всех сил стараемся сделать так, чтобы The Inventory остался бесплатным журналом. На выпуск каждого номера уходит много сил, а нам, вдобавок, как-то приходится зарабатывать на жизнь. Поэтому я надеюсь, что читатели поддержат нас. Нужно всего лишь кликнуть по рекламному блоку в журнале и на открывшейся странице купить себе адвенчуру. Тем самым, вы не только приобретете себе новую игру, но и поддержите The Inventory. Ну а если вы хотите просто оказать нам спонсорскую помощь, то можете перевести любую сумму при помощи системы PayPal для [theinventory@yahoo.com](mailto:theinventory@yahoo.com) (мы-таки подняли уровень аккаунта до Premier). Еще раз большое вам спасибо, Гарри! Надеемся, вам понравятся и следующие номера нашего журнала!

*Здравствуйте! Открыв предыдущий номер The Inventory, я с удивлением обнаружил обзор игры Patrimonium. Мы выпустили английскую версию совсем недавно, и раз вы опубликовали ее обзор, вы, наверное, внимательно следите за тем, что происходит в адвенчурном сообществе. Хотелось бы уточнить название нашего официального сайта – <http://www.patrimonium.de>. Там же вы можете найти страничку и на английском языке. К сожалению, работа над второй частью игры немного затянулась, поскольку нас ждут экзамены, но как только мы сдадим их (а это произойдет где-то через месяц), так сейчас же возьмемся за игру с новыми силами.*

*Искренне ваш, Бернард Альтанер (Bernhard Altaner)*

*The Inventory:* Здравствуйте, Бернард. Спасибо, что нашли время написать нам. Нам очень понравилась первая часть Patrimonium, и мы с нетерпением ждем продолжения. Я, как и вы, являюсь руководителем игрового проекта и прекрасно понимаю, насколько тяжело делать игры. Мы ценим ваши усилия и надеемся, что вам хватит сил довести сериал до конца.

*Здравствуйте! Я только что пролистал 13-й номер The Inventory, и могу сказать, что немного разочарован. Хоть идея посвятить целый номер любительским адвенчурам и неплоха, ее реализация оказалась не самой лучшей, по крайней мере, на мой взгляд. Когда вы оценивали игры, вы исходили из того, что эти игры бесплатны, а потому завышали им оценку. Так, игре The Black Mirror вы дали 83 балла, а The Apprentice и Out of Order получили более высокую оценку. Какая из этих игр лучше – судить вам. Также в статье «Заповеди» вы писали, что не любите клише в сюжетах. Но разве не являются такими сюжеты в The Apprentice и в JP and Cosmo? Тем не менее, вы дали им довольно высокую оценку за сюжет. Ну и, наконец, мне кажется, что обзор любительских адвенчур – дело, безусловно, нужное, но не стоит с эти перебарщивать. Стоит рассказывать только о лучших из них, как, например, о King's Quest II VGA. Кроме того, я был огорчен тем, что не увидел ни одного обзора коммерческой игры.*

*P.S. НИ В КОЕМ СЛУЧАЕ НЕ ПИШИТЕ ОБЗОР ИГРЫ FLASHBAX, НЕ ПРОИДЯ ЕЕ ДО КОНЦА. Мой обзор этой игры вы можете найти на [http://www.twin-design.com/agsezone/issue4\\_flashbax.cfm](http://www.twin-design.com/agsezone/issue4_flashbax.cfm). Надеюсь на ваш ответ.*

*The Inventory:* Мы получили самые разнообразные отзывы о выпуске, посвященном играм независимых разработчиков. Одни говорили, что мы завышали оценки играм, другие – что занижали. Нельзя угодить всем, да мы к этому и не стремились. И хотя журналисты все время дают высокие оценки последним коммерческим играм, у которых поклонников хоть отбавляй, мы решили пойти другим путем.

Мы представляем собой команду увлеченных любителей адвенчур, главная цель которой – донести до вас наше искреннее мнение о тех играх, в которые нам довелось сыграть. В отличие от других журналов, мы оцениваем адвенчуры не только по графике и музыке. Больше внимание мы уделяем сюжету и геймплею. Если вы согласны с нашим мнением – здорово. Если не согласны – тоже неплохо. Нашей целью является донести до вас наше мнение, а уж согласиться с ним или нет – решать вам.

Ну а теперь о «любительских» адвенчурах, хоть мне и не очень нравится этот термин, поскольку многие игры независимых разработчиков бывают более профессионально выполнены, нежели коммерческие игры. Большинство игр независимых разработчиков распространяется бесплатно, а коммерческие игры стоят от 30 до 50 евро. Суть тут в простом соотношении цена/качество. Конечно, мы не берем в рассмотрение случай с пиратским копированием игр.

Вы говорите, что мы оценили The Apprentice и Out of Order выше чем The Black Mirror. Во-первых, следует заметить, что все три обзора были написаны разными людьми, а у разных людей мнение может отличаться. Я не могу говорить от имени остальных авторов – они все сказали в своих статьях, но повторяю, что The Apprentice и Out of Order можно скачать бесплатно, а за The Black Mirror придется выложить некоторую сумму. Статью «Заповеди» писал не я, а Джастин Пиплз (Justin Peeples), но я согласен с ним, что клише в сюжетах уже попросту достали. Что касается JP & Cosmo, тут, мне кажется, вы не поняли, что это пародия. Ну а если говорить о The Apprentice, ее я не прошел до конца, но пока играл, клише в сюжете не заметил.

Также хочу отметить то, что мы не публикуем обзоры тех игр, которые мы не прошли до конца. Я прочитал ваш обзор игры Flashbax и должен не согласиться с вами. На мой взгляд, Flashbax – великолепная адвенчура. Просто, мне кажется, вы должны помнить, что некоторые игры предназначены для более взрослой аудитории, а потому могут быть слегка провокационными.

*Здравствуйте, Димитрис!*

*Во-первых, я хочу сказать, что мне очень нравится ваш журнал. Статьи в нем всегда написаны хорошо, они интересны и точно отражают суть. Да и само существование подобного журнала наглядно доказывает, что адвенчуры не умерли, что они будут жить. Огромное вам спасибо за те усилия, что вы вкладываете в создание журнала. Без таких людей, как вы, адвенчуры были бы давно мертвы.*

*Ну а теперь перейдем к делу. В одном из прошлых номеров вы опубликовали обзор In Memoriam (если вы не помните, эта игра тогда получила 10 баллов из 100 из-за того, что у вас работала не совсем корректно). На момент опубликования обзора я еще не купил эту игру, но мне казалось, что эта игра – именно то, что мне нужно, поэтому, прочитав обзор, я был разочарован. И, тем не менее, я все же рискнул купить эту игру. И я не пожалел! Странно, но я не обнаружил в игре никаких багов. Все работало нормально. Единственная проблема у меня была со звуком, но с ней мне удалось справиться.*

*Лично я считаю In Memoriam одной из лучших игр. Головоломки в ней относительно трудные (что нынче редкость), и для того, чтобы их решить, требуется немного пошевелить извилинами. Кроме того, использование Интернета дает возможность прийти к верному решению различными путями (были случаи, когда я находил верное решение совершенно иным образом, чем мои друзья), а также дает возможность узнать много нового, чего бы я никогда не узнал, если бы не играл в In Memoriam. Использование электронной почты для общения с игроком, на мой взгляд, делает игру еще более интересной. Сюжет просто захватывающий, мне кажется, авторы проработали даже мельчайшие детали. Да и вообще игра выполнена на высоте. Графика и звук просто потрясающие, видео отлично встроено в игру, актеры играют правдоподобно. Единственный минус – через несколько лет играть в нее будет проблематично, поскольку игра во многом зависит от постоянно изменяющегося Интернета.*

*В чем суть? Просто я хотел сказать всем тем, кто прочитал ваш обзор и засомневался – не стоит отказывать себе в удовольствии пройти эту игру. На мой взгляд, это настоящий шедевр, так неужели он не заслуживает того, чтобы вы дали ему второй шанс?*

*Таково мое личное мнение.*

*Удачи вам. Рачели (Racheli)*

*The Inventory:* Мы получили немало писем по поводу обзора In Memoriam. Мне кажется, настало время кое-что прояснить. Итак, я проинсталлировал игру, создал аккаунт и начал играть. Где-то через 30-40 минут игра начала постоянно вылетать в разных локациях. Я деинсталлировал игру и поставил



ее заново, создал еще один аккаунт, поскольку с первым творилось непонятно что. Я начал играть заново, и через какое-то время игра опять начала вылетать. Я решил еще раз переустановить игру и перед тем, как создавать новый аккаунт, поставить патч, о существовании которого я прочитал на форуме Just Adventure. Я зашел на сайт, щелкнул ссылку на патч и получил сообщение о том, что файл не найден.

У меня не получилось пройти игру, хоть я и пытался начать заново три раза. Если вам интересно, я купил (!) эту игру, как и многие другие, обзоры которых вы могли видеть в нашем журнале. Так что я не понаслышке знаю, что чувствует человек, отдавший деньги за игру, в которую нельзя играть. Вот потому-то я и дал ей 10 баллов из 100. Я слышал, что подобные проблемы возникали, в основном, у пользователей Windows 2000. У тех же, у кого стоял Windows XP, все шло нормально. Но поскольку на коробке в системных требованиях была указана Windows 2000, мне кажется, это не является оправданием.

Поверьте, я ничуть не меньше вас ожидал выхода этой игры, поскольку я безумно люблю FMV адвенчуры. А получилось-то все не очень хорошо. Ну скажите, какая человеку радость в том, что игра-то хорошая, да он не может в нее поиграть? Возможно, в ближайшем будущем мы все же еще разок попробуем пройти эту игру, поскольку, возможно, для нее появились новые патчи, но, согласитесь, ужасно неприятно, что все усилия разработчиков были сведены на нет отвратительной работой отдела тестирования. Спасибо, что поделились с нами своим мнением об игре, и надеюсь, что вам понравятся следующие номера нашего журнала.

*Привет! Я хотела вам сказать, что безумно люблю читать The Inventory. Как здорово, что существует журнал, посвященный адвенчурам. Я так счастлива, что вы не прекратили его выпускать, иначе я бы просто долго редела. С нетерпением жду новых номеров.*

*С благодарностью, Лиза Хэмблин (Lisa Hamblin),  
Нова Скотия, Канада*

*The Inventory:* Здравствуйте, Лиза. Большое спасибо за ваше письмо. Как я уже писал, в том, что наш журнал продолжил свое существование, «виноват» Рэнди Слугански (Randy Sluganski), так что если кого и надо благодарить, так это его. Надеюсь, вы получите не меньшее удовольствие и от следующих номеров нашего журнала.

## Не парься, будь счастлив!

Если что и можно сказать с уверенностью, так это то, что сегодня адвенчуры независимых разработчиков стали намного лучше, чем когда бы то ни было. Четыре года назад, новая самостийная игра выпускалась где-то раз в два месяца, а четыре года спустя, то есть, сейчас – каждую неделю выходят три-четыре игры, причем некоторые из них такого высокого качества, что сделали бы честь и коммерческой компании. Так почему же люди до сих пор говорят, что адвенчуры с point and click интерфейсом мертвы? Как так?

Конечно, сегодня дела обстоят лучше, чем когда бы то ни было, потому что 90% выпускаемых адвенчур бесплатны! Такой резкий взлет независимых адвенчур объясняется распространенностью Интернета. Сейчас практически каждый может найти движок, подходящий для его нужд, к примеру, AGS, Sludge или AGAST. Практически каждый может найти людей, готовых ему помочь в рисовании картинок, создании музыки, сюжета и так далее и тому подобное. Форумы позволяют командам более эффективно организовывать совместную работу, а интернет-сайты способствуют распространению игровых проектов. Но многие ли команды собираются поставить производство адвенчур на коммерческую основу?

Мертвы ли point and click адвенчуры в коммерческом плане? Коммерческих разработок такого жанра не так уж много – но я чувствую, что их число будет расти. Все больше независимых разработчиков хотят узнать: а насколько же хорошо будут продаваться их творения? Будущее point and click адвенчур более чем многообещающее. В последующие несколько лет мы увидим больше коммерческих проектов, сделанных разработчиками-любителями, и я уверен, что это породит еще больший интерес к жанру – в том числе и у издателей.

Число разработчиков за последние четыре года увеличилось в десятки раз, и то же самое происходит с количеством фанатов. И если кто-нибудь говорит, что point and click мертв – он или лжет, или просто продвигает свою стрелялку.

**- Mark Lovegrove**  
(перевод Blind Archer)



Гидра – ужасный монстр из греческой мифологии, обладающий несколькими головами. Если одну из них отрубить – на ее месте вырастут две новые. Гидра воплощает в себе авантурный жанр, который, несмотря на самые кровавые схватки, просто не может погибнуть. Этот раздел посвящен мнениям разных людей о текущем состоянии жанра. Тема этого номера –

## Так умирают ли авантуры?

Заморозка проекта Джейн Дженсен (Jane Jensen) компанией Dreamcatcher, пожалуй, самая худшая новость за последние 5-6 лет в авантурном сообществе. Пожалуй, нет такого форума в Интернете, где игроки бы не жаловались на то, что они разочарованы последними коммерческими авантурами. Все чаще, вместо того, чтобы покупать новые коммерческие продукты, они обращаются либо к играм независимых разработчиков, либо заново проходят старые игры. Не нужно быть ясновидящим, чтобы понять: что-то пошло не так. Быть может, настало время взглянуть в зеркало и попытаться понять, в чем причина?

Итак, если мы все же пришли к выводу, что авантуры становятся все хуже и хуже, кто в этом виноват? Виноваты в этом все: и издатели, и разработчики, и пресса, и сами игроки. Давайте же рассмотрим, в чем именно вина каждого.

### Издатели

Скажем честно, когда дело доходит до маркетинга авантур, издатели работают весьма и весьма плохо. За редким исключением (к ним, например, относится немецкая DTP) издатели фокусируются не на той аудитории. Ну скажите, сколько лет нужно потратить на исследование рынка, чтобы понять, что даже один из десяти человек, регулярно заходящих в магазин, чтобы купить себе очередной Far Cry или Max Payne, вряд ли заинтересуется играми, главной составляющей которых является повествование?

Быть может, настало время изменить рынок, вместо того, чтобы соответствовать ему? Быть может, пришла пора испробовать новые PR-кампании, которые привлекут тех, кто интересуется другими видами развлечений, в основе которых также лежит повествование? Быть может, хватит давать рекламу в Gameagents, Gamefanatics, Gameplayers и Gamestars (названия, конечно, вымышленные). Как насчет того, чтобы попробовать разместить рекламу в газетах или журналах, в которых речь идет о фильмах и книгах? Пытались ли вы когда-либо привлечь новую аудиторию, или же вы довольствуетесь весьма средним уровнем продаж средненьких же авантур? Задайтесь вопросом, что произойдет, когда рынок насытится пирогами, созданными по одному и тому же старому рецепту?

### Разработчики

Всем известно, что создание авантур в наши дни требует больших затрат, чем несколько лет назад. Но проблема, существующая в авантурном жанре, кроется не в деньгах. Неужели много денег уйдет на то, чтобы придумать головоломки, отличные от подсовывания газеты под дверь, чтобы получить ключ, головоломки, в которых не нужно будет оперировать десятками рычагов безо всякой возможности понять логику, которую заложили в это устройство авторы? Неужели много денег уйдет на то, чтобы придумать историю не про Атлантиду или Египет, или такую, в которой бы не было тамплиеров? Неужели безумно дорого сделать интерфейс, который бы работал? Если вам это не под силу, тогда попробуйте реализовать тот, что успешно использовалось на практике. Интерфейс игр конца 80-х – начала 90-х был гораздо лучше многих интерфейсов современных авантур.



И еще, сколько времени потребуется разработчикам, чтобы понять, что внедрение экшн-элементов:

- 1) не развивает жанр, а переводит игру в разряд экшн/адвенчур;
- 2) раздражает и поклонников адвенчур, поскольку они не любят экшн-элементы, и поклонников экшна, поскольку им не по нутру медленный стиль развития сюжета. В итоге, пытаясь угодить обеим категориям игроков, вы не угодите никому.

## Пресса

Да, и наша вина во всем этом есть. Должен признать, когда мы только начинали делать The Inventory, мы, как и большинство (а, быть может, и все) онлайн изданий, рассказывающих об адвенчурах, с благосклонностью относились ко всем разработчикам, выпускавшим адвенчуры. Но постепенно мы поменяли точку зрения, и теперь для нас важно то, чтобы игра была дружелюбной к пользователю. Ведь для кого, в конечном итоге, пишутся все эти обзоры, интервью, новости, как не для игроков? Итак, дорогие авторы обзоров, редакторы и все, кого это интересует, стоит ли превозносить конкретную игру, если:

1) игра X имеет немало поклонников, которые станут чаще заходить на наш сайт, если мы хорошо отзовемся об игре;

2) мы встретили разработчиков игры X на выставке Y, они проставились пивом, дали эксклюзивное интервью и снабдили нас кучей скриншотов, после чего мы обмениваемся новогодними поздравлениями;

3) это же адвенчура, и во благо жанра нужно ей накинуть пару-тройку баллов?

Должен признать, пару раз я сам немного зависил оценки играм, таким как Syberia и Zelenhgorm. Так, Zelenhgorm стал игрой месяца вместо King's Quest 2 VGA – пожалуй, это была самая серьезная ошибка, и я это осознаю. Я сделал соответствующие выводы и постараюсь этого не повторить. Быть может, и другим представителям писательской братии стоит пересмотреть свою позицию? Быть может, нам стоит задуматься над тем, в чем состоит наша задача? Возможно, в том, чтобы фильтровать то, что говорят нам разработчики, и доносить истину до аудитории?

## Игроки

Ну и последними по порядку, но не по значению, идут сами игроки (к числу которых я причисляю и себя). В чем же наша вина? В прошлом месяце мы рассказали о готовящейся к выходу игре Bad Timing от Empty House Entertainment. Игра будет продаваться по цене 10-15 долларов. Как же я был удивлен и даже раздосадован, когда кое-кому эта идея пришла не по вкусу. Один такой товарищ на сайте <http://adventure-treff.de> написал, что разочарован тем, что за любительские игры стали просить деньги. Другой, на форуме Just Adventure, написал, что цена завышена.

Давайте разберемся. Итак, эти товарищи хотят, чтобы разработчики Bad Timing работали до посинения, создавая игру (а если вы не верите в то, что это занятие не из легких – попробуйте сами создать хотя бы простенькую адвенчуру), которая в десять раз будет интересней средненькой Atlantis XVII Dissolution, за которую с вас сдерут 30-40 долларов, и потом подали ее им бесплатно. Может этим товарищам еще и кофе в постель принести? Дорогие игроки, настало время понять, что игровая индустрия – это естественный отбор, и кому выжить – решаете вы, покупая ту или иную игру.

Всегда будут хорошие и интересные игры, которые можно будет скачать бесплатно, но если вы хотите чего-то большего, о чем вы будете думать и отходя ко сну, и поглощая завтрак, тогда уж будьте добры, помогите разработчикам. Тем, которые этого заслуживают.

- Dimitris Manos





## Эпилог

Вот и подошел к концу 15-й номер The Inventory. В прошлом месяце мы сказали, что этот номер будет последним перед тем, как мы отправимся на каникулы. Однако вышло так, что перед уходом мы выпустим еще один номер. В следующем номере мы постараемся рассказать вам о вышедших уже, но по той или иной причине не рассмотренных нами еще играх Crystal Key 2 и Flashbax.

Также в следующем номере мы опубликуем финальную часть комикса по мотивам The Black Mirror, любезно предоставленного нам компанией DTP – одним из крупнейших издателей в Европе. Ребята из DTP также поделятся с нами своими планами. Разработчики, если вы ищите надежного издателя – напишите этим ребятам письмо.

Мы по-прежнему ищем авторов, обладающих хорошим английским, способных уделить время написанию статей об адвенчурах и желающих помочь нашему журналу. Если вы считаете, что вам это по плечу, напишите нам.

Возможно, мы немного утомили вас просьбами о финансовой поддержке, но, честно говоря, создание журнала отнимает такое огромное количество времени, что без нее нам будет трудно продолжать заниматься этим делом. Мы также ждем ваших вопросов, комментариев и предложений – присылайте их на [theinventory@yahoo.com](mailto:theinventory@yahoo.com). Рады будем услышать ваши отзывы,неважно, позитивные или негативные. Нам хотелось бы знать, интересно было бы вам в каждом номере видеть новости о нашем проекте Sealed Lips, или нам стоит придержать информацию о нем до той поры, пока мы не окажемся ближе к его завершению.

Ну и как обычно, мы обрушим на вас большое количество обзоров грядущих игр и интервью с известными людьми. Итак, до следующего месяца. Надеюсь, вы уже наслаждаетесь начавшимся летом и проведете его куда лучше, чем я (перед экраном монитора).

Главный редактор

*Dimitris Manos*

**ONE MUST FALL  
(BATTLEGROUND)**



**FREE  
T-SHIRT**



**ONE MUST FALL  
(BATTLEGROUND)**

**HEATH**

Massive RPG  
Adventure!




**HEATH**

**Napoleon**

Historical Real-Time  
Strategy






**Northland**