

The Inventory

Журнал только об адвенчурах

Превью

Martin Mystere

Sam&Max: Case Gilbert

Комикс

Black Mirror

Интервью

Still Life

Britton O'Tool

Обзор

Dark Fall

Десятка

самых

ожидаемых

адвенчур



The Inventory

Редактор: Dimitris Manos
Авторы: Dimitris Manos
Justin Peeples
Хостинг: www.justadventure.com
Обложка: A Vampyre Story

Русская версия:

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

Контактная информация:

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

Прочие версии

Французская: www.aventurepc.com
Итальянская: www.pollodigomma.net/~theinventory
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

Martin Mystère 2

Sam and Max: The Case Gilbert 3

Слухи 5

The Black Mirror 6

Гостиная 8

Разработчики Still Life 8

Бриттон О'Тул 14

Обзоры 18

Dark Fall 18

Хит -парад 20

Вступление 20

10-8 21

7-6 22

5-4 23

3 24

2 25

1 26

Заключение 30

Почта 31

Эпилог 33

Особые благодарности:

*Autumn Moon Entertainment, Jeff Putnam,
Adam Hearn, Microïds, Britton O'Toole*

Пролог

Здравствуйте, дорогие читатели! В прошлом году в номере, предшествовавшем нашему уходу в отпуск (май 2003 года), мы приготовили для вас сюрприз. Это были первые скриншоты из King's Quest IX. В этом году мы решили продолжить славную традицию и спрятали где-то в этом номере еще один сюрприз. Какой? Ищите!

Кроме того, мы решили составить хит-парад самых ожидаемых адвенчур. Сейчас в разработке находится множество игр, и мы выбрали 10 самых интересных и увлекательных, которые напомнят нам, что же такое настоящие адвенчуры. После не столь удачного для адвенчур года нам нужна хоть какая-то надежда!

Помимо этого весьма интересного хит-парада, вы найдете в номере пространное интервью с разработчиками Still Life. Эта адвенчура-ужастик, выпускать которую будет Microïds, выглядит весьма многообещающе, и ее разработчики оказались не прочь немного рассказать об игре. Кроме того, в нашей гостинной побывал Бриттон О'Тул (Britton O'Toole), автор No-Action Jackson, о которой мы рассказывали в предыдущем номере журнала, и поведал о своем опыте в разработке игр.

Также в этом номере вы найдете окончание комикса The Black Mirror, любезно предоставленного нам компанией DTP, известным немецким издателем, а Джастин Пиплз (Justin Peeples) поделится с нами своими впечатлениями о Dark Fall, ужастике с видом от первого лица от Джонатана Боукса (Jonathan Boakes).

Ну и, наконец, мы представим вашему вниманию два проекта, находящихся в разработке. Первый – Martin Mystère, point and click адвенчура с видом от третьего лица, ее автором является итальянская компания Artematica. Второй – неофициальное продолжение Sam and Max: Case Gilbert. Если вы из тех, кого повергло в уныние недавнее решение LucasArts об остановке работ над официальным сиквелом игры с этими веселыми персонажами, то обязательно обратите внимание на Case Gilbert.

Этот номер получился немного “легким”, но все же он получился. Надеемся, он вам понравится.

Главный редактор

Dimitris Manos

MARTIN MYSTÈRE

В этом месяце ребята из Artematica, разработчики игры Martin Mystère, интервью с которыми мы опубликовали в прошлый раз, прислали нам один из рабочих билдов этой point and click адвенчуры с видом от третьего лица.

К сожалению, игра была на итальянском, и интерфейс еще не был доведен до ума, так что играть мне было сложновато. Но, даже по тому немногому, что я смог увидеть, я убедился в том, что игра имеет некоторый потенциал. Я ничего не могу сказать ни о сюжете, поскольку не понял ни единого слова, ни о задачах, которые придется решать игроку. Поскольку по-итальянски я, к сожалению, не говорю, предоставляю слово Рикардо Кангини (Ricardo Cangini) из Artematica. Вот что он рассказал о сюжете в интервью, опубликованном в прошлом номере The Inventory: *“В основе сюжета – 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 и сознанием, и перенести эту запись в мозг другого человека? 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”*. Позже Рикардо сказал, что сюжет будет основан на одном из

лучших, по его мнению, комиксов сериала – “Операция “Дориан Грей”

Ну а теперь давайте поговорим о том, что я видел своими глазами. Начнем с графики. Пререндеренные фоны красочны и восхитительны. Огромное внимание было уделено мельчайшим деталям.

К сожалению, того же нельзя сказать про персонажей, которые, по сегодняшним стандартам, сделаны грубовато. Их пропорции кажутся странными. Может, разработчики пытались симитировать какое-то преувеличение, которое можно увидеть в комиксах, но и в этом случае в 3D оно выглядит плохо. В самом начале игры присутствует небольшой ролик, и он довольно мил, но делать какие-либо далеко идущие выводы, исходя только из этого, пока нельзя.

Геймплей выглядит достаточно прямолинейным. Martin Mystère – адвенчура с традиционным point and click интерфейсом. Вы обыскиваете курсором каждый дюйм экрана, и когда вам попадается активная точка – совершаете какое-то действие. Если под курсором нет активной точки, то Мартин пойдет туда, куда вы кликнули.

Английская озвучка есть только во вступительном ролике. Ее качество достаточно высоко, но каков будет уровень озвучки в целом, пока сказать невозможно.

Martin Mystère, пожалуй, интерактивнее, чем Syberia, но все же не настолько, как The Longest Journey. В каждой комнате есть две-три активные точки и, что очень хорошо, Мартину есть что сказать о каждой из них. Естественно, пока на итальянском. В нижнем левом углу экрана находится кнопка с буквой “i”. Если вы щелкните по ней, снизу выплывет окно инвентаря.



Снаружи комнаты Мартина



Входная дверь



Унылый двор

Первая задача, с которой Мартин сталкивается в самом начале игры (если я все правильно понял), связана с поломкой машины. Самое время вызвать техпомощь. У Мартина есть телефон, но он не знает, кому звонить. Обыскав дом, вы найдете два кусочка бумаги. Сложенные вместе, они дают телефон специалиста по ремонту. Выглядит все это довольно странно (как часто вы рвете всякие бумажки напополам, а потом один кусок прячете под подушкой в гостиной, а другой – в тумбочке в спальне?). С другой стороны, найти и сложить два этих кусочка не так уж сложно, так что общее впечатление эта головоломка не портит.

Будет ли Martin Mystère интересной игрой? Сложно сказать. Хотя от графики и не захватывает дух, огромное значение играют уникальные персонажи и логичные головоломки. Если все это будет в наличии, то игра сможет продолжить традиции старых добрых адвенчур.

Я лично надеюсь, что эта игра получится стоящей, потому что аудитория, любящая комиксы, может заинтересоваться и адвенчурами. К сожалению, предыдущие игры по мотивам комиксов (Thorvald, Salammbro и Largo Winch) не справились с этой задачей в силу своего не слишком высокого качества.



На кухне



LucasArts, быть может, и мертва, но Сэм и Макс живы! Безумный дуэт возвращается на экраны наших компьютеров благодаря стараниям итальянских фанатов, разбирающихся в том, что такое настоящая Великая адвенчура, лучше менеджеров LucasArts. Sam and Max: Case Gilbert верна канонам оригинальной игры и будет выполнена в схожем графическом стиле.

Команда, выпускающая сиквел, недавно выложила демо-версию на форумах AGS. Игра начинается с того, что наша парочка раскрыла очередное дело. Дворецкий, совершивший убийство, в последнюю минуту сбегает из особняка. Напоследок он еще и заминировал поместье, чтобы убить всех своих бывших хозяев. У тандема сыщиков нет времени ждать, когда им заплатят за проделанную работу, и они решают по добру по здорову убраться в свой офис, прежде чем бомба взорвется. На работе их уже ждет телефонный звонок (кстати, на это стоит взглянуть – очень забавно, поймете, когда увидите). На проводе комиссар с очередным делом – на этот раз, о похищении человека.

Но этот человек – не какой-нибудь там простой смертный, а сам Роб Гилберт (Rob Gilbert)! Роб был похищен Джорджем Дукасом (George



В играх о Сэме и Максе насилие обязательно



Что-то случилось с Честер...

Ducas), которому позарез потребовался его лучший программист. Как вы уже, наверное, догадались – это игра-пародия. Вам придется посетить дворец ДукасАртс (DucasArts), раскрыть все его секреты, посетить офис Роба Гилберта и т.д., и т.п.

Интерфейс игры тот же, что и в Sam and Max: Hit the Road. Для тех, кто игру не видел, опишу, что он собой представляет. Ваш курсор принимает разные формы, каждая из них представляет собой определенную команду. В левом нижнем углу экрана нарисована открытая коробка. Если вы щелкните по ней – откроется окно инвентаря. Там лежат все ваши вещи, и вы можете работать с ними, выбирая пиктограммы команд в верхней части экрана.

Разработчики пока не могут назвать точную дату выхода игры, так как работают вдвоем. Они также подумывают о том, чтобы разбить игру на две части и выпустить одну из них раньше другой. Хотя пытливым глаз может заметить, что в демоверсии некоторые фоновые рисунки взяты из оригинальной игры (офис, например), разработчики



Они снова победили

обещают, что в их игре будет много новых фонов и персонажей. Авторы собираются использовать разрешение 320x240, чтобы новая графика безо всяких проблем стыковалась со старой. Музыка также будет представлять собой смесь тем из Hit the Road и новых треков, созданных специально для этой игры.

Если вы хотите попробовать Case Gilbert, можете скачать английскую или итальянскую демоверсию с <http://digilander.libero.it/bisland/s&micg.html>. Единственная жалоба, возникшая у меня после ее просмотра – это качество английского перевода. Он жалок, если не сказать большего. Иногда бывает очень трудно понять, что именно говорят персонажи. Надеюсь, для финальной версии игры разработчики найдут грамотного переводчика. В демоверсии присутствуют и несколько багов, но я надеюсь, что к релизу они будут самым жестоким образом уничтожены. Так что не дайте вашей мыши заржаветь – Сэм и Макс возвращаются!

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



Щелкайте и отправляйтесь куда пожелаете



Ничего не изменилось



The Adventure Company займется Sentinel

The Adventure Company недавно анонсировала игру Sentinel: The Descendants in Time – трехмерную адвенчуру с видом от первого лица и графикой, отрисовываемой в реальном времени. Над ее созданием трудится компания Detalion, подарившая нам дилогию Schizm (обзор Schizm 2 можно найти в предыдущем номере).

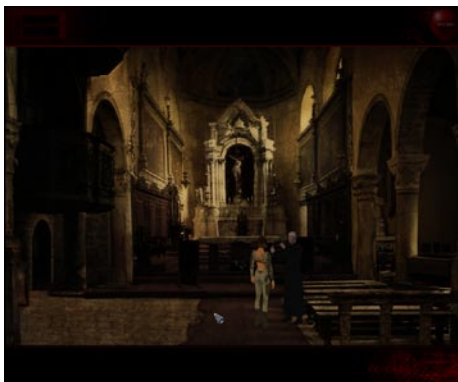
Вот о чем пойдет речь в этой игре (описание взято из пресс-релиза): *“Народ Тастанов (Tastan) уже давно находится на грани исчезновения. Единственное, что осталось им от предков – легендарные Тастанские Могилы. Про эти могилы ходит много слухов: некоторые говорят, что в них спрятаны бесценные сокровища, в то время как другие полагают, что богатства можно достичь с помощью спрятанных там технологий, оставшихся от исчезнувшей расы. Вы, выступая в роли Бени (Beni), войдете в Пещеры с желанием вернуться оттуда богатым, несмотря ни на что. Во время своего странного путешествия вы повстречаете часового, который поставлен на стражу могил. Он – голограмма, программа с продвинутым искусственным интеллектом, которая запускается лишь тогда, когда кто-либо осмелится потревожить могилы. Страж является Бени во время его похода, иногда с добрыми намерениями, но обычно с заранее просчитанными планами. Вскоре вы поймете, что часового не так-то прост. Темные намерения стража направлены против самого существования Бени”.*

The Stone of Anamara

The Stone of Anamara – новая онлайн Flash-адвенчура. Игра с видом от первого лица и пререндеренными фонами. По атмосфере The Stone of Anamara напоминает Dark Fall. Первая часть игры уже полностью готова и размещена на <http://www.lapiedradeanamara.com.ar/>.

Legacy: Dark Shadows - работа завершена

От разработчиков игры мы услышали, что работа над Legacy завершена и, возможно, игра вскоре будет издана в некоторых европейских странах (в Англии этим займется GMX Media, в Америке – Tri Synergy). Будем надеяться, что вскоре появится и английская версия игры. Более подробную информацию вы можете найти на <http://www.legacythegame.com/>.



Новый немецкий издатель ищет адвенчуры

BHV Software – немецкий издатель, по большей части занимавшийся образовательными и детскими играми. Теперь компания расширяет поле своей деятельности и хочет заняться изданием адвенчур на немецком рынке. Они уже выпустили “Journey to the Center of the Earth” и теперь ищут новые игры. Если вас заин-

тересовала эта информация, пришлите нам письмо, и мы свяжем вас с ними.

The Inventory ищет авторов и спонсоров

Мы по-прежнему ищем авторов, способных помочь нам в работе над The Inventory. Если вы сильны в английском, у вас есть много свободного времени, и вы хотите писать об адвенчурах – пришлите нам письмо с вашим обзором игры.

Также мы ищем спонсоров. Если вы хотите рекламировать свой продукт или компанию в нашем журнале – напишите нам. Наш адрес: theinventory@yahoo.com.

Проекту Sealed Lips нужен программист

Если вы не впервые читаете наш журнал, то уже, наверняка, знаете, что мы собрали команду для разработки трехмерной point and click адвенчуры. Сейчас нам нужен еще один программист, умеющий писать на C#.

Кстати, недавно мы опять сменили движок, и на этот раз окончательно, потому что мы уже начали создавать модели и приступили непосредственно к программированию. Теперь мы будем использовать Axiom Engine (<http://axiommengine.sourceforge.net/>).

Если вы хотите присоединиться к нашей команде или у вас есть какие-либо вопросы касательно проекта, пишите нам на sl_adv@yahoo.com.

- Dimitris Manos
(перевод Student)



Противоречивые мысли терзали меня, пока я ехал на похороны Уильяма.



Хоть я всегда чувствовал себя немного неловко в уортхиллской церкви, я был рад тому, что сначала мне предстояло заехать туда, а не в Черное Зеркало.



Церковь была все такой же. Она никуда не изменилась.



С тяжелым сердцем я вышел из машины и отправился навстречу прошлому.



Я прибыл как раз вовремя.
Виктория и остальные уже
ждали меня.



На наших лицах застыло
Выражение скорби.



Настало время
попрощаться с
Уильямом навсегда.



После похорон Виктория
попросила меня
проводить ее до дома,
потому я сказал Бэйтсу,
нашему дворецкому,
отогнать машину в
замок.



Откуда мог я знать,
ЧТО за демонов
я пробудил, и это
скрывалось за
предполагаемым
самоубийством
Уильяма? Мне вскоре
предстояло все это
узнать, независимо
от того, хотел
я этого или нет.
Спустя 12 лет я
вернулся в Черное
Зеркало, чтобы,
наконец, встретить
свою судьбу.

О том, что случилось дальше, Вы
можете узнать в потрясающей
агвеншурной игре The Black Mirror

Интервью с разработчиками Still Life

Still Life – новый триллер с видом от третьего лица, о работе над которым незадолго до начала нынешней выставки E3 объявила Microïds. На официальном сайте уже выложен потрясающий рекламный ролик. Мы, конечно же, сразу же связались с представителями Microïds и пригласили ведущего дизайнера этой игры Матье Ларивье (Mathieu Lariviere) в нашу гостиную.

О себе

- Расскажите немного о себе.

Наверное, лучше я начну с представления команды, частью которой мне посчастливилось стать. Руководителем нашего проекта является Жан-Франсуа Пеллетье (Jean-Francois Pelletier), занимавшийся тем же и при работе над Post Mortem. Главный аниматор – Эльспет Тори (Elspeth Tory), работавший над анимацией в Post Mortem и Syberia 2. Ведущий сборщик-интегратор нашего проекта – Стефан Кир (Stephane Cyr), занимался тем же и в Memorick, The Apprentice Knight. С Теренсом Чью (Terence Chiu) мы когда-то работали вместе над Tennis Master, и теперь он является ведущим программистом. Ну и, наконец, Юбер Корриво (Hubert Corriveau) и Жак Марку (Jacques Marcoux) – ведущие художники проекта.

Ну а теперь пару общих слов. В команде проекта самые лучшие сборщики-интеграторы. Скажем так. Если бы они были хоккеистами, они бы за пояс заткнули канадскую олимпийскую сборную. Если говорить об аниматорах – они тоже не лыком шиты. Благодаря им Still Life обретет динамизм, не виданный ранее ни в играх, ни в видеороликах. Программисты запрограммировали все возможное и даже то, что считалось до сего момента невозможным. Ну и, наконец, художники, сделавшие игру Syberia захватывающей, сделали Still Life еще красивее и создали воистину жуткую атмосферу.

- Работали ли вы над другими играми ранее?

Да, я принимал участие в разработке игр из серии Tennis Masters как для PC, так и для X-Box. Но Still Life станет моей первой авантюрой.



- Играете ли вы в авантюры в свободное время? Если да, то какие из них самые любимые?

Свободное время? Что это такое? Ну а что касается авантур, моя любимая игра – Grim Fandango. Мне очень понравился сюжет, вся эта атмосфера мексиканского фольклора и фильмов в стиле нуар, а также потрясающие диалоги! На мой взгляд, Мэнни Калавера (Manny Calavera) – самый лучший из авантурных персонажей. А история, разбитая на три главы, просто великолепна. Жаль, что ребятам так никогда и не удалось выпустить продолжение.

Still Life

- Не могли бы вы рассказать, о чем пойдет речь в Still Life?

Виктория МакФерсон (Victoria McPherson), молодой перспективный агент ФБР, расследует серийные убийства. Уже найдено пять тел, а никаких серьезных улик у нее нет – одни лишь косвенные, и потому настроение у Виктории хуже некуда.

Решив немного отдохнуть, она отправляется в загородный дом своего отца, неподалеку от Чикаго, ведь, кроме всего прочего, на носу Рождество. Но отдохнуть у нее так и не получилось. Найдя в доме одно из запылившихся дел ее бабушки, частного детектива, она решила пролистать его и вдруг обнаружила, что обстоятельства ее собственного расследования во многом схожи с теми, о которых рассказывается в записках ее деда.

- Не могли бы вы поподробнее рассказать о главной героине?

Главной героиней этой истории, происходящей в Чикаго в 2004 году, является Виктория. Она родом из богатой семьи. Ее отец, Патрик МакФерсон (Patrick McPherson) – прокурор округа, а дед, Густав МакФерсон (Gustav McPherson), был когда-то частным детективом.

Виктория училась в лучших учебных заведениях и заканчивала их с медалями. Специализировалась она на психологии и криминалистике. Поступив в академию ФБР в Квантико, она и на этот раз не сплеховала, став одной из лучших. Поначалу рабо-



та Виктории заключалась в составлении психологических портретов преступников, и все это не выходя из офиса. Виктория была этим несколько расстроена, но вскоре ей представился шанс поучаствовать и в оперативной работе.

Сейчас Вик в качестве оперативника ведет свое второе дело о серийных убийствах. Первым серийным убийцей, которого она поймала, был неизвестный Червь из Миссисипи, душивший и насиловавший девушек и складывавший трупы по берегам этой реки. На этот раз, место действия – Чикаго.

- В Still Life мы сможем побывать в роли еще одного персонажа. Кто он?

Это Гас МакФерсон, дед Виктории. Будучи родом из Нью-Йорка, он покинул его и переехал в Европу после не слишком удачного дела, в результате которого его обвинили в убийстве и чуть не посадили. Устроившись в Париже, он решил, что работа частного детектива не для него, купил кисти и краски, чтобы рисовать, и попытался позабыть о прошлом. Но тут на него свалилось дело, за которое он просто не мог не взяться – дело семейной пары Уайтов (Whytes), убитых в отеле. В ходе расследования выяснилось, что мотивом убийства стал оккультный артефакт.

Опасаясь, что его вновь могут обвинить в убийстве, Густаву ничего не оставалось, как покинуть Париж. Дело Уайтов вновь пробудило у Гаса желание заниматься расследованиями, мысль о том, что он вновь может идти по следу преступника, наполняла его сердце огнем. Переехав в Прагу, Гас повстречал Иду Скаликову (Ida Skalickova), в которую безумно влюбился. Теперь Гас идет по следам маньяка, убивающего проституток. Ида и ее подруги наняли Гаса, чтобы он остановил кровожадного убийцу.

- Будет ли в игре идти речь о сверхъестественных явлениях?

Нет. К сожалению, серийные убийцы – это не выдумка. Они живут среди нас. По данным ФБР, в настоящее время в США находятся (и делают свое страшное дело) от 50 до 500 серийных убийц.

- В игре упоминаются события, связанные с Post Mortem. В Post Mortem речь шла о тамплиерах. Будет ли в Still Life идти речь о каких-либо тайных обществах?

Расследование приведет Викторию в секретный клуб S&M – вот и все, что я пока вам скажу.

- Увидим ли мы еще кого-нибудь из персонажей Post Mortem?

Помимо Гаса МакФерсона, пожалуй, никого. Still Life – это не продолжение Post Mortem, а, скорее, ответвление.

- Сколько персонажей нам встретится в игре и сколько локаций нам доведется посетить?

В игре будет 24 персонажа: 11 в Чикаго и 13 в Праге. Что же касается локаций, то их будет 7 в Чикаго и 11 в Праге. Ну а всего будет около 300 игровых экранов.

- Сюжет будет линейным или нет?

Сюжет нелинеен. Когда Виктория найдет записки своего деда, действие перенесется в Прагу конца 20-х годов прошлого столетия, и вы начнете играть за Гаса. В игре будет несколько глав, охватывающих оба временных периода (Чикаго 2004-го и Прага 1922-го). Видеоролики свяжут эти две эпохи.

Что же касается самой игры, то она будет линейной. Игрок не сможет по своему желанию перемещаться между эпохами – моменты этих перемещений четко определены.

- При работе над сюжетом, черпали ли вы вдохновение в каких-либо фильмах, книгах, играх?

Главным источником вдохновения служила книга Патриции Корнуэлл “Портрет убийцы: раскрытое дело о Джеке-Потрошителе” (“Portrait of a Killer: Jack the Ripper Case Closed” by Patricia Cornwell). Ее теория о Вальтере Сикерте (Walter Sickert) показалась мне очень интересной, и потому пражский убийца в игре будет художником. Кроме того, я читал Джона Дугласа, в особенности его “Анатомия мотива” (“The Anatomy of Motive” by John Douglas). Если вы собираетесь использовать убийцу в качестве персонажа, то без книг Джона вам не обойтись.



Ну и, кроме того, я смотрел множество фильмов, но особо хочу отметить, безусловно, фильм “Семь” (“Se7en”). Кроме того, хочу упомянуть и о сайте <http://www.crimelibrary.com>, из которого я почерпнул много полезного.

- Похоже, в игре будет немало сцен насилия. Как вы думаете, какое возрастное ограничение будет наложено на игру?

Ну, не думаю, что за игрой укрепитесь статус “расчлененки”, но и детской она точно не будет. В Still Life будут сцены убийства, но я надеюсь, что игра не перейдет в жанр ужасов и останется триллером.

- В Post Mortem был вид от первого лица, а в Syberia, которая была более успешной как в плане продаж, так и по отзывам, был вид от третьего лица. Это повлияло на ваше решение использовать в Still Life вид от третьего лица, или были какие-то другие причины?

Post Mortem стал последней игрой с видом от первого лица, выпущенной Microïds. С выходом Syberia у нас появился новый и более интересный движок. Мы просто хотели повторить то, чего удалось добиться команде, работавшей над Syberia 2.

- Значит, в Still Life трехмерные персонажи будут ходить по двухмерным фонам?

Именно так.

- Чем движок Still Life будет отличаться от движка Syberia 2?

Still Life будет использовать движок, похожий на тот, что был в Syberia, но мы добавили в него несколько новшеств. Мы полностью изменили систему диалогов. Еще одно новшество коснулось инвентаря: теперь он работает в полноэкранном режиме. Туда же мы добавили возможность изучать объекты (с возможностью масштабирования), а также ком-

бинировать их. Большие изменения в движке были в работе с тенями. Также мы улучшили ходьбу персонажей (они больше не будут подтормаживать и ходить абы как).

- На какое разрешение рассчитана игра?
800x600.

- Будет ли в Still Life так же много видеороликов, как и в других играх Microïds?

Поскольку пререндеренные фоновые рисунки и point and click интерфейс не дают особой возможности внести в игру много действия (хоть мне и понравилось, как это сделали в Broken Sword), экшн и саспенс в игре будут реализованы при помощи видеороликов. У нас уже есть 15 потрясающих роликов.

- В Syberia 2 диалоги показывались с двух ракурсов. Будет ли подобный подход использован в Still Life? Быть может, вы увеличите количество ракурсов или сведете все к статичной камере?

В некоторых диалогах будет использоваться динамический подход, в других – статичная камера. В некоторых местах попросту невозможно использовать более одного положения камеры.

- Мы уже привыкли к тому, что в играх Microïds звучит великолепная музыка. Что за музыка будет звучать в Still Life, и какова будет продолжительность саундтрека?

Мы понимаем, что для того, чтобы игрок сидел за тайп дыхание, нам потребуется поистине потрясающая музыка. Какое счастье, что у нас работают самые замечательные музыканты, которые смогут написать именно такую музыку! Те ребята, что сочиняли мелодии для обеих Syberia, работают теперь и над Still Life. Они напишут музыку как для самой игры, так и для видеороликов. За эмбиент, от которого у вас побегут мурашки по коже, отвечает Том Сальта (Tom Salta), а что касается продолжительности саундтрека, то тут я пока ничего сказать не могу, поскольку работа над ним еще не закончена.

- Будут ли озвучивать персонажей Still Life актеры, принимавшие участие в работе над предыдущими играми Microïds, или же вы планируете набрать новый состав?

Мы рады сообщить, что Викторию МакФерсон будет озвучивать Сара Легер (Sara Leger). Она озвучивала Беренис, или, как ее звали, Бебе (Berenice, Bebe) в Post Mortem. Что же касается остальных актеров, тут я пока промолчу, ведь прослушивание еще идет полным ходом.



- Говоря об авантюрах Microïds, зачастую хвалят графику и музыку и не очень лестно отзываются о геймплее. Во-первых, если речь идет о Syberia, то ей не хватает интерактивности. Так, например, в ней полно пустых экранов, на которых абсолютно нечего делать, то есть, на этих экранах нет ни объектов, на которые можно посмотреть или с которыми можно взаимодействовать, ни персонажей, с которыми можно пообщаться. Много ли подобных “пустых” экранов будет в Still Life?

В Still Life пустых экранов будет меньше, потому что эта игра во многом отличается от Syberia, особенно в том, что касается скорости развития сюжета. Syberia – это эпическое путешествие, и в нем важно, чтобы повествование шло неспешно, чтобы вы успели насладиться захватывающими пейзажами. Если бы в Syberia вам рассказали все сразу – это было бы скучно. Основной задачей игры было показать путешествие Кейт Уокер (Kate Walker), изменения ее внутреннего мира. В Still Life же вам придется столкнуться с серией жестоких убийств, произошедших на улицах Чикаго (и Праги). Повествовательная структура Still Life построена таким образом, что вы идете от одной кульминационной точки к другой, благодаря смене временного периода. Большинство объектов, которые вы найдете, вам нужно будет применить в той же местности.

- Некоторые из механических головоломок Syberia 2 оказались весьма нелогичными, для их решения не было никаких подсказок. Будут ли в Still Life механические головоломки, или вы больший акцент сделаете на расследование и общение с персонажами?

В Still Life не будет механических головоломок, но игра и не будет клоном CSI, чтобы Виктории не пришлось постоянно собирать улики (подобное произойдет всего лишь один раз). В нашей игре будет

то, что я бы назвал классическими авантурными головоломками, а также несколько весьма оригинальных задачек. Мы уделяем огромное внимание тому, чтобы головоломки не выпадали из сюжета.

- В Post Mortem было две головоломки, решить которые, по мнению многих игроков, было невозможно (я имею в виду фоторобот и вскрытие замка), потому что игроку не сообщалось, в правильном ли направлении он движется к решению, или нет. Так, например, если вы неправильно составили фоторобот, то вам лишь говорили, что он непохож, вместо того, чтобы сказать, чем он отличается. На этот раз вы собираетесь давать игрокам необходимые подсказки?

Да. Виктория будет подсказывать вам, что нужно сделать, но, конечно, это будут не прямые указания. Кроме того, в некоторых задачах о том, правильно или нет вы будете их решать, вам подскажут голосом или действиями Гас, Виктория или кто-либо еще из персонажей.

- Если сказать, что Syberia 1 была легкой игрой, а Post Mortem и Syberia 2 посложнее, как вы можете охарактеризовать уровень сложности Still Life?

Трудно сказать, легкой или сложной получится головоломка. Некоторые ее решат и глазом не моргнув, другие же застрянут надолго, поэтому уровень сложности мы будем подстраивать в зависимости от того, как будут проходить игру наши тестеры. Если говорить обо мне, то Syberia 1 мне показалась очень легкой, Syberia 2 была чуть посложнее, а Post Mortem оказалась самой сложной из этой троицы. Я думаю, что по уровню сложности Still Life будет больше похожа на Syberia 2. Задачи в ней будут сложные, но логичные.

- Не припасено ли у вас для Still Life каких-либо новых видов заданий/головоломок, которых бы мы еще ни разу не видели?

Не знаю, была ли в какой-нибудь игре аналогичная головоломка, но мы ею гордимся – это задача с роботом. Виктория ненадолго берет взаймы у саперов экспериментального робота. Целью является провести его через лабиринт лазерных лучей и, в итоге, отключить их.

- Кейт Уокер из Syberia оказалась молчаливой особой, она никак не комментировала ни то, что окружало ее, ни рассказывала о предметах, которые она подбирала. Это не то, к чему привыкли старые поклонники авантур. Окажутся ли главные персонажи Still Life более общительными?

Виктория совсем не похожа на Кейт. Она более охотно будет описывать окружающий мир. Так, например, вот как Виктория описывает пару кукол, болтающихся в петле в заброшенном здании (это место преступления): “Изящное рождественское украшение”.

- Не могли бы вы описать интерфейс? Он будет как в Syberia?

Как я уже говорил, для инвентаря теперь заведено отдельное окно, которое раскрывается на полный экран. В этом окне будут две новые кнопки. Нажатие на одну позволит поближе осмотреть предмет, и вы при этом даже сможете найти новые улики. Вторая кнопка позволит комбинировать предметы. Так, например, вы сможете объединить пленку и фотоаппарат.

- Будет ли в игре новая диалоговая система? Не могли бы вы рассказать о ней?

Реплики вызываются по щелчку левой или правой кнопки мыши, а также стрелки влево или вправо на клавиатуре. По щелчку левой кнопки мыши вы зададите “профессиональный” вопрос – эта опция для тех, кто захочет побыстрее добраться до сути. По щелчку правой кнопки мыши вы зададите либо “личный” вопрос, либо вопрос на отвлеченную тему, который поможет глубже раскрыть личность персонажа или сюжетную линию.

Во время диалога в левом верхнем углу отображается иконка, показывающая возможность задать “профессиональный” или “личный” вопрос. Когда игрок выяснит то, что ему нужно, появится иконка, обозначающая выход из диалога, и игрок, при желании, сможет выйти.

- Будут ли решения, принятые игроком, оказывать влияние на игру? Будет ли в Still Life несколько концовок, как в Post Mortem?

Нет, в игре не будет дополнительных заданий или альтернативных концовок.

- Многим поклонникам адвенчур не по душе экшн-элементы. Будут ли они встречаться в Still Life, или ваша игра будет чистой адвенчурой?

Весь экшн вы увидите в видеороликах, в игре его не будет. Зато в игре будет множество моментов для создания атмосферы – мне кажется, поклонники адвенчур это оценят.

- Одной из неприятностей, досаждающей игрокам, является пиксель-хантинг. Будете ли вы использовать какие-либо хитрости, чтобы его избежать?

Мы решили эту проблему весьма оригинальным способом: проходя мимо объекта, с которым что-либо можно сделать, Виктория обратит на это внимание игрока. Ну а для поклонников классического интерфейса мы оставили возможность поводить мышкой по экрану в поисках активных точек.

- В Post Mortem у Гаса был блокнот, в который он заносил сведения обо всех важных находках и событиях. Увидим ли мы что-либо подобное в Still Life?

Да, нечто подобное у нас будет. У Виктории (и у Гаса) есть свой дневник, куда они заносят все свои мысли. Кроме того, в дневник попадут все диалоги.

- Каковы минимальные требования Still Life?

Минимальная конфигурация: Pentium III 500 MHz, DirectX 8.1-совместимая 3D видеокарта 16 MB, 128 MB RAM, 400 MB на жестком диске, 16X CD-Rom, DirectSound-совместимая звуковая карта.

Рекомендуемая конфигурация: Pentium III 800 MHz, DirectX 8.1-совместимая 3D видеокарта 32 MB, 800 MB на жестком диске, 256 MB RAM, 24X CD-Rom, DirectSound-совместимая звуковая карта.

- Когда ожидается выход Still Life? Дата выхода будет одинаковой для всех стран?

Мы собираемся выпустить игру в первом квартале 2005 года во всех странах одновременно.

- Собираетесь ли вы перед выходом игры выпустить демоверсию или деморолик?

На выставке Е3 мы уже показали демоверсию. Немного доделав, мы выложим ее для скачивания. И, конечно же, мы выпустим деморолик.

- Будет ли Microïds издавать Still Life в одиночку, или, как с Syberia 2, скооперируется с XS Games?

Этот вопрос пока обсуждается.





- Собираетесь ли вы выпускать Still Life только для PC, или же делаете и консольную версию?

Мы работаем над версией как для PC, так и для X-Box, и надеемся выпустить их примерно в одно время.

- Хотите еще что-нибудь добавить о Still Life?

Работая над Still Life, мы постарались поднять планку стандартов в повествовании, синематике, графике и анимации, и я надеюсь, что мы в этом преуспели, добавив к этим составляющим великолепные головоломки, интересных персонажей, а также мрачную и загадочную обстановку. Мы надеемся доставить игрокам удовольствие, которое они не забудут еще долгое время.

Адвенчуры / Обо всем

(на вопросы отвечает Эдуар Люссан (Edouard Lussan), руководитель издательского отдела)

- Сколько копий Syberia 2 продано к настоящему моменту?

В США и Европе продано 215 тысяч копий (для всех платформ), в России – 100 тысяч копий для PC.

- Какие отзывы о Syberia 2 были от игроков?

Великолепные. Можете зайти на форумы и убедиться сами. Отзывов поступило много, и мы этим очень довольны.

- Мы слышали, что после того, как у Microïds возникли финансовые проблемы, многое в компании изменилось. Быть может, вы расскажете немного об этих изменениях?

В Microïds сменилось руководство, и теперь мы больше внимания уделяем играм со своей вселенной, то есть главным образом, адвенчурам. Мы будем заниматься тем, что лучше всего умеем делать.



- Собираетесь ли вы и дальше делать адвенчуры?

Как я уже говорил, этим мы и собираемся заниматься.

- Работаете ли вы в настоящее время еще над какими-нибудь адвенчурами помимо Still Life?

В настоящее время мы работаем над двумя адвенчурами и еще над одним оригинальным DVD-проектом, но пока я ничего о них рассказывать не буду.

- Несколько бывших сотрудников Microïds основал во Франции собственную компанию White Birds Productions. Вы поддерживаете с ними связь? Быть может, вы будете вместе что-нибудь разрабатывать/издавать?

Да, мы поддерживаем связь с White Birds Productions и в настоящее время ведем переговоры о потенциальном сотрудничестве и возможных проектах.

- Хотите еще что-нибудь добавить?

Компания Microïds планирует сконцентрировать свое внимание на выпуске адвенчур, а также собирается заниматься мультимедиа-, Интернет- и DVD-проектами. Сейчас образовалось весьма обширное сообщество поклонников адвенчур, и эту жилу мы намерены разрабатывать.



Интервью с Бриттоном О'Тулом

Сначала это сделала Cirque De Zale. Потом эстафету подхватила No-Action Jackson. Адвенчуры, созданные на движке AGS, все чаще и чаще удивляют нас. В этом месяце мы пригласили Бриттона О'Тула (Britton O'Toole), автора No-Action Jackson, в нашу гостиную поболтать об его игре и поделиться своими планами. Если вы еще не видели эту игру, немедленно отправляйтесь на <http://66.96.236.220/noaction/> и сейчас же качайте ее!

О себе

- Расскажите немного о себе.

Меня зовут Бриттон О'Тул, родом я из южной Калифорнии. Можете считать меня начинающим художником.

- Назовите ваши любимые адвенчуры.

Я начинал с Monkey Island 2, а потому она и является моей любимой игрой. Мне также нравятся Day of the Tentacle, Sam and Max, Indiana Jones, Full Throttle. Довелось побаловаться играми от Sierra, такими как King's Quest, Space Quest, Gabriel Knight, а также некоторыми другими не менее забавными адвенчурами, например, Goblins, Neverhood.

- Какая из недавних адвенчур вам понравилась?

Очень понравились Pleurghburg, римейк King's Quest 2, а также демоверсия Revenants (релиза которой я с нетерпением жду). Недавно купил Monkey Island 4, которую еще не прошел.

No-Action Jackson

- Почему игра называется именно так?

Я понял, что игра многим покажется скучной, поскольку в ней нет ничего кроме головоломок, которые нужно решить. Есть такой термин "экшн/адвенчуры". К этому жанру относятся многие современные игры. В моей же игре экшн отсутствует как класс, в ней осталась только адвенчура. Отсюда и название.

- Сколько времени ушло на создание игры?

Трудный вопрос. На то, чтобы сделать ее, потребовалось немало времени. Я начал работать над тем, что стало потом No-Action Jackson еще во времена молодости AGS (много-много ее версий назад).

- Действительно ли главный герой срисован с Бернарда (Bernard) из Day of the Tentacle, как показалось многим?

Можно сказать и так. Когда мой брат делал первый набросок Джексона, он действительно взял за основу Бернарда и сделал его немного похожим на себя самого. Ну а поскольку мой брат больше не участвовал в разработке, мне пришлось немного подре-

дактировать рисунок и, конечно же, анимировать персонажа (что оказалось не самым легким делом). Итак, я полностью перерисовал Джексона, но внешне он практически не изменился.

- В No-Action Jackson немало отсылок на ролевые игры (RPG). Вы действительно поклонник этого жанра?

Да, был когда-то. Я был без ума от книжных ролевых модулей, особенно построенных на системах правил AD&D и Rifts. Можно сказать, я перепробовал их все. Сам тоже баловался созданием модулей – сделал парочку. Мне это очень нравилось.

- Помимо DOTТ, где вы черпали вдохновение в работе над No-Action Jackson?

Я хотел, чтобы игра получилась в стиле старой LucasArts, поскольку вырос на этих играх.

- Почему был выбран интерфейс в стиле LucasArts?

Это мой самый любимый интерфейс. Он не слишком серьезен.

- Кто ваш самый любимый персонаж из No-Action Jackson?

Мне нравится диалог с инструктором по фитнесу. Мне кажется, Руфус и продавец хот-догов также получились неплохо.

- В No-Action Jackson немало удачных инвентарных головоломок. Какая из них вам нравится больше, а какая меньше?



Трудно выбрать самую любимую. Я столько раз проходил игру, тестируя ее, что все головоломки мне слегка поднадоели. Скажем так, мне нравятся трудные и умные головоломки. Именно в таком порядке.

- Какие программы вы использовали для создания фонов и персонажей?

Я все рисовал в Photoshop.

- Вы сами создавали звуковые эффекты? Если да, то не могли бы вы рассказать, как вы записывали их?

Вообще-то я не записывал их, а обрабатывал готовые в Sonic Foundry. Я слишком много усилий вложил в прочие составляющие игры, так что заниматься еще и этим у меня не было сил. Музыку же я писал в Jeskola Buzz.

- Дождемся ли мы выхода озвучки для игры?

Скорее всего, нет. И не потому, что я против – просто мне нужно немного передохнуть. Ко времени завершения этого проекта я очень устал.

- Если бы вам выпал шанс сделать игру с самого начала, что бы вы сделали по-другому?

Хо-хо, я бы очень внимательно обдумал весь этот проект. Я не представлял, сколько усилий потребуется для реализации моей задумки, и явно недооценил время, которое потребуется на разработку. Начиная работу над игрой, я не знал, что будет в конце. У меня была придумана пара задачек, но чтобы все было расписано от и до – такого не было.

В одной из ранних версий игры, после того, как вы падали из окна, вы попадали во дворик, и далее действие развивалось уже там. Но, прикинув, во что все это выльется, сколько времени я уже затратил на создание игры и сколько его еще потребуется, я напроць все переделал. После этого работа



над игрой пошла быстрее, но все же она здорово затянулась.

- Что расскажете об отзывах о No-Action Jackson?

Отзывы были весьма неплохими. Одно дело, конечно, когда они были от друзей или тех, кто не знаком с адвенчурами. Для них все это было некоторого рода зрелищем. Я, конечно, был рад вниманию, проявленному ими к No-Action Jackson, но у них не возникало желания сесть и поиграть. А вот от тех, кому нравились старые адвенчуры, мне было очень приятно слышать комментарии, поскольку они понимали и по достоинству оценили то, сколько сил было вложено в головоломки.

- Сколько копий No-Action Jackson скачано к настоящему моменту?

Перед тем, как мой старый хостинг загнулся, игра с него была выкачана порядка 5 тысяч раз. Теперь ее можно найти в подразделе Games на Slashdot. Думаю, с нового места она была скачана еще несколько сотен раз.

- Дождемся ли мы когда-нибудь No-Action Jackson 2?

У меня уже есть в голове некоторые идеи. Мне кажется, я смогу написать более интересный сюжет и разработать большее количество головоломок, но после того, как я столько времени убил на создание первой части, мне нужно все хорошенько взвесить и оценить, будет ли мне это интересно и смогу ли я завершить этот проект. Скорее всего, я буду работать в команде, поскольку одному мне будет не справиться.

- Частенько разработчики игр на движке AGS выкладывают скриншоты или демоверсии. Вы же выпустили свою игру без особой шумихи. Почему?

Признаюсь, меня одолевали искушения, с той самой минуты, как я начал над ней работать. Я даже как-то поместил на форуме скриншоты из игры, над

которой работал (позднее она превратилась в No-Action Jackson), и даже получил парочку отзывов. Вскоре после этого я полностью переделал игру. И решил, что перед тем, как я что-либо еще покажу, игра должна быть сделана до конца.

Игры на движке AGS

- Какие игры, созданные на движке AGS, на ваш взгляд, самые лучшие и почему?

Мне действительно понравилась Pleurghburg и демоверсия игры Revenants. Великолепно сделаны оба римейка King's Quest (в оригинальные версии от Sierra мне не довелось поиграть). Среди тех, что я скачал недавно, мне понравились The Apprentice, Cirque de Zale и римейк Maniac Mansion. Мне кажется, игры становятся все лучше и лучше. Наверняка я забыл упомянуть еще пару-тройку. Я обычно скачиваю те, что получают хорошие отзывы на <http://www.agsforums.com>. У вас, конечно, может быть совсем другое мнение, но мне больше всего понравилась Pleurghburg, даже несмотря на то, что изначально она абсолютно не произвела на меня впечатления. Удивительно, насколько этой игре удастся затягивать. Впрочем, при ее прохождении у меня не обошлось без солюшена. До этого я не смотрел игры с детективным сюжетом, так что это для меня было в новинку.

- В чем, на ваш взгляд, состоит самый большой минус игр на движке AGS?

Самым большим минусом, на мой взгляд, является то, что времени на создание интересной игры уходит гораздо больше, чем можно было изначально предположить, даже несмотря на то, что AGS многое делает за вас. В конечном итоге, на то, чтобы сделать хорошую игру, уходит очень много времени и сил.

- Мы стали свидетелями нескольких попыток продавать игры независимых разработчиков. Как вы считаете, возможно ли в ближайшем бу-



дущем появление компаний, которые займутся продажей игр такого рода? Будет ли это бизнес успешным?

Мне кажется, что это возможно, но весьма непросто. Это очень рискованное предприятие.

- Выхода какой игры, создаваемой на движке AGS, вы ждете больше всего?

Как я уже говорил, я жду выхода Revenants, неофициального продолжения приключений Индианы Джонса и второй части игры The Apprentice.

Обо всем

- Определенно, вы поклонник LucasArts. Что вы думаете о текущем состоянии этой компании и о недавнем закрытии ее авантюрных проектов?

Я когда-то подписывался на Adventurer, мне также нравились игры других жанров от LucasArts (X-wing, Tie Fighter), так что название LucasArts у меня тогда ассоциировалось со словом "качество". Теперь все совсем по-другому. Они как-то отделились от своих поклонников. Примерно то же произошло и с фильмом Star Wars (Звездные Войны).

- Недавно команда поклонников бывшей LucasArts выпустила VGA-римейк игры Maniac Mansion. Вы уже видели его? Что вы о нем думаете? Что вы думаете о римейках вообще?





Да, я уже скачал эту игру, как раз сейчас прохожу, и, надо сказать, она меня впечатлила (до этого я играл и в продолжение Zak McKracken, выпущенное тем же автором, как только появилась английская версия игры). Мне кажется, чем лучше и качественнее сейчас получаются игры, тем еще лучше и качественнее будут выходить игры впоследствии. Думаю, каждый будет рад увидеть полноценную оригинальную игру (и ее продолжения!), не уступающую по качеству классическим адвенчурам, но не следует ожидать, что этот момент наступит прямо сейчас.

- Вы бы предпочли работать в команде с другими разработчиками на движке AGS над более крупным проектом или вам больше нравится работать в одиночку?

Поскольку я уже завершил один проект в одиночку, теперь бы мне хотелось поработать в небольшой, мотивированной и грамотно управляемой команде.

- Планируете ли вы и дальше делать адвенчуры?

Мне бы этого хотелось. У меня есть кое-какие идеи, которые можно реализовать в небольших проектах, прежде чем я возьмусь за что-либо крупномасштабное.

- Старая Sierra против старой LucasArts. Ваше мнение?

Поскольку вас интересует личное мнение, я скажу LucasArts, потому что я начинал с их игр.

- Point and click против direct control. Какой интерфейс, на ваш взгляд, больше подходит для адвенчур?

В адвенчурах я предпочитаю point and click.

- Что вы, как автор No-Action Jackson, можете посоветовать начинающим разработчикам?

Я бы посоветовал перед тем, как начинать работу над проектом, до конца разработать сюжет и головоломки. Потом вы начнете заниматься графикой,



программированием, звуком, и вам просто будет не до того.

- В последнее время из коммерческих игр исчезло какое-то “волшебство”, присутствовавшее в играх конца 80-х – начала 90-х. Все чаще поклонники адвенчур приходят к выводу, что современные компании слишком много внимания уделяют зрелищности и слишком мало – геймплею и сюжету. Что вы думаете по этому поводу? Чего не хватает современным играм?

Я согласен с этим утверждением, но не уверен, что этого можно было избежать. Посмотрите на игры других жанров. Мне кажется, что делать игры в 3D гораздо сложнее, в такие игры тяжелее вписать интересных персонажей. Новые игры не “затягивают” меня. Быть может, в этом все дело.

- Как вы считаете, могут ли игры, созданные на движке AGS, вернуть к жизни то, что давали игрокам классические адвенчуры прошлых лет?

Я надеюсь на это, у них есть все шансы. AGS становится все мощнее, и мне кажется, что небольшая группа серьезно нацеленных на результат людей вполне может создать игру, ничем не уступающую по качеству адвенчурам прошлых лет.

- Не хотите чего-нибудь добавить напоследок?

Спасибо за то, что пригласили меня! Я рад, что моя игра нашла свою аудиторию!



DARK FALL

THE JOURNAL

Когда великое множество крупных и именитых студий отказываются вкладывать время и силы в так называемый “мертвый” жанр, который не пользуется спросом, очень радостно видеть человека, который несмотря ни на что посвящает себя разработке этого так называемого “шлака”. И еще приятнее видеть, когда “игра независимого разработчика” получается настолько хорошей, что ее издадут как коммерческую. Однако, хотя можно смело сказать, что Dark Fall – это триумф независимого разработчика на рынке адвенчур, и игра сама по себе достаточно интересна, она все же не лишена недостатков.

Сюжет: У старой железнодорожной станции и отеля в Доуэртоне (Dowertone) необычная история. С той поры, как хозяева и гости отеля бесследно исчезли, со станции самым неожиданным и загадочным образом стали пропадать и другие люди. Ваш брат, не терзаемый параноидальными страхами, отправился подготавливать почву для реконструкции вокзала. Через некоторое время он позвонил вам: “Что-то тут не так. Я слышу их”. После этого маловразумительного сообщения он стал умолять вас приехать и помочь ему. Так вы и сделали.

Не слишком оригинальное начало (на ум сразу же приходят Inherent Evil и Amber), но свою роль оно честно выполняет. Исследуя отель, вы будете находить заметки и письма, которые послужат дальнейшему раскрытию сюжета и прольют свет на события шестидесятилетней давности. И все бы ничего, да суть в том, что благодаря такому способу разворачивания сюжетной линии игрок вряд ли будет “жить” в сюжете, он будет только читать о нем. Вряд ли это “затянет” игрока, и, если честно сказать, в игре еще много вещей, которые “не затягивают”. У каждого из посетителей есть свое прошлое, о котором вам предстоит прочитать, но все эти истории не имеют никакого значения в контексте игры. Некоторые записки содержат подсказки, важные для игры, но сам сюжет – это нечто вторичное и разочаровыва-

ющее. Тем обиднее то, сколько сил было вложено в наполнение его различными деталями.

Геймплей: Стандартный вид от первого лица. Кликните вперед – идете вперед, кликните налево – идете налево, и так далее. Ничего особенного, но и ничего плохого. Головоломки сделаны хорошо, к тому же они удачно вплетены в окружающий мир. Большую часть игры вы будете решать разные загадки (не забудьте собирать заметки и письма) и складывать воедино разрозненные части квестовой мозаики, решая суперголоволомки в самом конце. Ничего нового, но реализовано неплохо.

Единственная проблема кроется в сюжете. Игровой мир отеля настолько обширен и открыт, что становится просто непонятно, куда идти. “Найдите вашего брата” – это, мягко говоря, слабая подсказка. И после того, как выясняется, что еще важнее “Уничтожить великое вселенское зло”, все так же непонятно, что же именно необходимо для этого сделать. Игра кажется достаточно структурированной в том плане, что решение становится ясным после кропотливого исследования окружающего мира, но сам мир слишком скучен, чтобы его исследовать.

Графика: Декорации настолько статичны, что становятся скучными. Рендеренная графика ничем не





радует глаз, кроме, разве что, своей детализированности. По замыслу авторов, в некоторых местах игрок должен испугаться, но ни одна сцена не темна и не страшна настолько, чтобы вызвать хоть какой-то испуг. Даже самые очевидные “устрашающие” моменты, вроде внезапно появляющейся и исчезающей тени человека, шума призрачного поезда, телефонного звонка, когда на другом конце провода тишина, не способны вызвать тот эффект, на который рассчитывал разработчик.

Может быть, дело во мне, в том, что я слишком много смотрел “Сумеречную зону”, и поэтому мне не страшно. Но все-таки я настоятельно рекомендую господину Боуксу (Boakes) основательно изучить индустрию фильмов ужасов, а также теорию сценической композиции, потому что отсутствие этих знаний серьезно навредило атмосфере игры. В общем, графика детализирована, выглядит неплохо, но просто не подходит игре.

Звук: А вот тут с пугающей атмосферой все в порядке. В самой игре почти нет музыки, есть только серия разных странных звуков и шумов. Шепот с верхних этажей, скрип половиц на нижних, потрескивание электрических ламп, шум далекого поезда – оптимальные факторы страха. Музыка же представлена старыми музыкальными шкатулками, при-



глушенным звуком рояля в баре и сухими вскриками скрипок. Все это сделано очень хорошо и звучит в подходящее время. Возьму на себя смелость утверждать, что если бы графика в игре была столь же пугающей, как и музыка, Dark Fall могла бы стать одной из самых страшных игр.

Озвучки в игре мало (в конце концов, это же заброшенный отель), а та, что есть – не слишком высокого качества. Наверное, дело в том, что это игра независимого разработчика. Возможно, в Dark Fall 2 озвучка будет получше, впрочем, это не так уж важно.

В нескольких словах: Я действительно хотел полюбить эту игру. Я действительно хотел бы сказать, что Джонатан Боукс создал интересную и захватывающую адвенчуру, но это, увы, не так. Хотя Dark Fall и является отличным примером того, насколько хороша может быть игра, сделанная одним единственным человеком, до высшего уровня она не дотягивает. В некотором роде, она привлекательна и даже немного пугающая, но мне все же хотелось бы большего. Надеюсь, что продолжение этой игры меня не разочарует.

- Justin Peeples
(перевод Blind Archer)

Dark Fall

Информация об игре

Разработчик: Jonathan Boakes

Управление: point'n'click

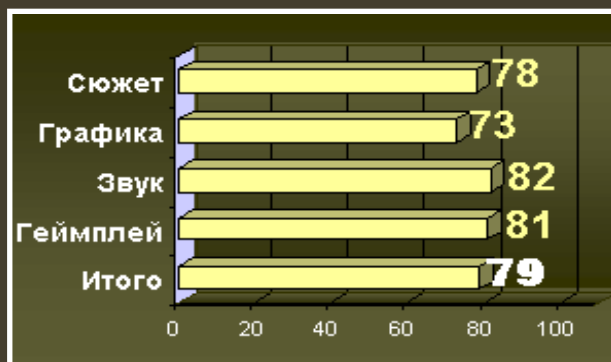
Вид: от 1-го лица

Сложность: средняя

Сайт: <http://www.xxvproductions.co.uk/darkfall>

Системные требования:

Win 95/98/2000/XP, Pentium 233 Mhz, 32 MB RAM,
32-битная видеокарта



Десятка самых ожидаемых адвенчур



Поскольку это последний номер перед тем, как мы уйдем на каникулы, мы решили, что будет забавно опубликовать список десяти самых ожидаемых адвенчур.

Первое, с чем приходится столкнуться каждому хит-параду – это упреки в субъективности. Чтобы убедить вас от излишних усилий, скажу сразу: наш хит-парад весьма субъективен. Субъективнее его вы еще не видели. Хотя, если честно, все хит-парады субъективны, но вы и сами должны это понимать.

Теперь, после того, как мы поговорили о субъективности, позвольте объяснить мой подход к отбору грядущих игр. Прежде всего, список состоит лишь из чистых адвенчур. Поэтому, если вас мучает вопрос: “Куда, черт возьми, подевалась Dreamfall?”, вам следует заглянуть на официальный сайт игры и прочитать: “Dreamfall – экшен-адвенчура с видом от третьего лица, действие которой происходит во вселенной The Longest Journey – выйдет осенью 2005 года”.

Кроме того, лично я считаю, что сюжет – краеугольный камень каждой адвенчуры. Почему я играю в адвенчуры? Ответ прост: меня интересует сюжет. Я играю в них, чтобы “прожить” захватывающую историю. Как я играю в адвенчуры? А вот тут уже вопрос о геймплее. Играя в адвенчуры, я общаюсь с другими персонажами, выполняю задания и решаю проблемы, поставленные в игре.

Если вы хотите знать, почему же Myst IV не вошел в эту десятку, прочтите предыдущий абзац еще раз и не тратьте время зря, высказывая мне свое недовольство по электронной почте, телефону или еще каким-либо способом.

Далее, составляя список десяти самых ожидаемых адвенчур, мне пришлось припомнить, что разработчики нам показывали и что говорили в интервью. Также я не забывал и об их предыдущих играх.

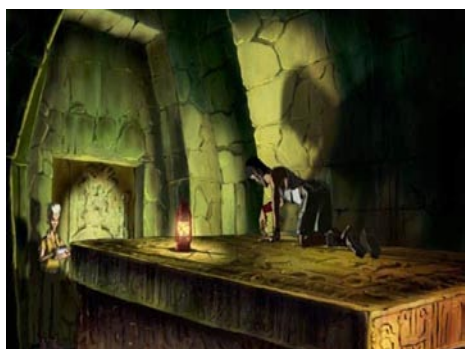
Учитывая все это, давайте же посмотрим, какие игры вошли в десятку самых ожидаемых адвенчур. Начнем с последней в списке и будем двигаться по возрастанию, пока не достигнем самой ожидаемой. Тут-то вас и ждет большой сюрприз... :-)



Runaway: A Road Adventure была самой долгожданной (в прямом смысле этого слова) рисованной point and click адвенчурой, которой пришлось преодолеть множество преград, прежде чем попасть на прилавки магазинов. Как бы там ни было, в тех странах, где она издавалась, ей удалось занять первые места в рейтингах самых продаваемых игр. Это было первое свидетельство тому, что рано или поздно мы должны будем увидеть ее продолжение.

Недавно немецкий издатель игры (DTP) анонсировал Runaway 2. Чуть позже Pendulo представила мировой прессе первые скриншоты сиквела. На этих скриншотах можно увидеть, что графика в игре почти не изменилась по сравнению с первой частью, что, определенно, является плюсом. Надеюсь, что и видеовставки, на этот раз, будут высокого качества.

С другой стороны, в интервью с разработчиками на вопрос “будет ли в сиквеле столько же пиксель-хантинга”, они ответили “и да, и нет”, а посему я помещаю Runaway II на десятое место. Я надеюсь на лучшее и с нетерпением ожидаю новых приключений Брайана (Brian) и Джины (Gina).



Bad Timing – адвенчура, весьма напоминающая Day of the Tentacle. История начинается с того, что космический корабль из будущего с женщиной и одноглазым пришельцем на борту разбивается на заднем дворе Бретта Бреннемана (Brett Brennenman). Бретт – главный герой игры. Ему 23 года, он живет со своими родителями в скучном пригородном районе. В день, когда разбился шаттл, родители Бретта уехали на выходные из города. Бретт предложил двум путешественникам-неудачникам помочь вернуться назад во времени. Если Бретт справится, то, возможно, он еще успеет до приезда родителей привести в божеский вид лужайку на заднем дворе.

Разработчики обещают логичные, но, в то же время, не примитивные задачи. Чего точно не будет в игре, так это механических головоломок, поскольку он в нее ну никак не вписываются. В Bad Timing вы услышите более 30 оригинальных мелодий, а графика будет выполнена в разрешении 640x480. Актеры, подобранные для озвучания, великолепно выполнили свою работу. Станет ли Bad Timing такой же легендарной игрой, как Day of the Tentacle? Нам самим не терпится узнать.



Legacy: Dark Shadows – point and click адвенчура с видом от третьего лица, в которой трехмерные персонажи ходят по двухмерным пререндеренным фоновым. Работа над игрой уже завершена, и вскоре ее уже можно будет увидеть в некоторых европейских странах.

Начнем с сюжета, который, по словам Razbor Studios, является самой сильной стороной игры, представляет собой смесь научной фантастики и хоррора и охватывает большой период времени. Действие начинается во время битвы за Сталинград в 1942 году, где вы выступаете в роли Евгения Борисова (Jevgenij Borisov), корреспондента газеты Московские известия (Moskovske Izvestie). В этот момент произойдет то, что весьма странно отразится на будущем. Сюжет перескакивает на 196 лет вперед, и вы уже будете играть за второго персонажа – очаровательную Рен Сильвер (Ren Silver), работающую частным детективом на лунной станции.

В виденной мною демоверсии интуитивный интерфейс, напомнивший мне The Longest Journey. Разработчики обещают, что игра не даст нам скучать на протяжении не менее 40 часов. В результате, Legacy: Dark Shadows попадает на восьмое место нашего хит-парада. Будем надеяться, что игра вскоре выйдет и на английском.





AGDInteractive уже явила свету два замечательных римейка King's Quest 1 и 2. Второй был особенно хорош. Великолепная графика, обновленный интерфейс и новый сюжет, который многие поклонники сериала King's Quest посчитали более интересным, чем оригинал. Я по этому поводу промолчу, потому как в оригинал никогда не играл, но фанаты на форумах AGDInteractive заявляют именно это. А сейчас, уже ставшая знаменитой, AGDI работает над римейком Quest for Glory 2. На этот раз ребята из AGDI решили не изменять сюжет.

Для тех, кто не знаком с Quest for Glory, напомним, что это сериал о человеке, которому суждено стать героем. Сначала он отправляется на холодный север, в городок Шпильбург (Spielburg), чтобы спасти тамошних жителей от безжалостных бандитов, а после еще одному городу потребуется помощь нашего героя. Это Шапир (Shapeir), расположенный в центре знойной пустыни. Сумеете ли вы спасти и этот город?

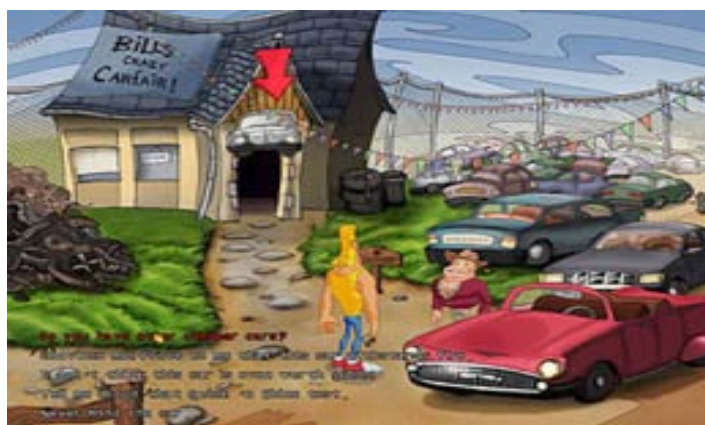
В Quest for Glory присутствуют и RPG-элементы. В начале вам надо будет выбрать класс главного героя: воин, маг или вор. Ребята из AGDI обещали, что они изменят способ перемещения между различными локациями, ибо в оригинале он был весьма утомительным. Если бы это был не римейк, игра могла бы оказаться на вершине хит-парада. Я уверен, что когда AGDI озадачится разработкой своей собственной оригинальной игры, та непременно займет в подобном хит-параде одно из лидирующих мест.



Project Joe – двухмерная мультяшная адвенчура. В данном поджанре давненько уже не выходило чего-нибудь действительно стоящего. Первые же скриншоты этой игры недвусмысленно показали, что в процессе создания задействованы весьма талантливые художники. Голоса персонажей и озвучка тоже кажутся сделанными профессионально, и это удивительно для проекта, который до сих пор обходился без издателя.

Маленькая птичка также напела нам о том, что в игре будет один из самых веселых сюжетов, когда-либо представленных в адвенчурах. Джо из тех, кому жутко не повезло в этой жизни, он живет в безымянном Городе и владеет кабаком под названием Лом (Crowbar). Когда Джо отказался продать свое заведение Отто Бэю (Otto Bay), злобному финансовому воротиле, Отто решил воспользоваться иными методами и убрать-таки его со своего пути к абсолютному господству. Отто, как и все старые добрые воротилы бизнеса, манипулируя государственными учреждениями, как марионетками, отобрал у Джо права на бар. К тому же, как будто проблем с Отто было недостаточно, местная Мафия, считавшая этот бар подходящим местом для своих темных делишек, не захотела терять ставшую привычной малину и ожидает от Джо, что тот разберется с этим вопросом.

В игре будет использоваться разрешение 1024x768. Если эта адвенчура и впрямь окажется настолько хорошей, то приготовьтесь утонуть в море веселья, которое обрушится на вас прямо с экранов ваших мониторов! И произойдет это сразу после того, как у игры найдется издатель.

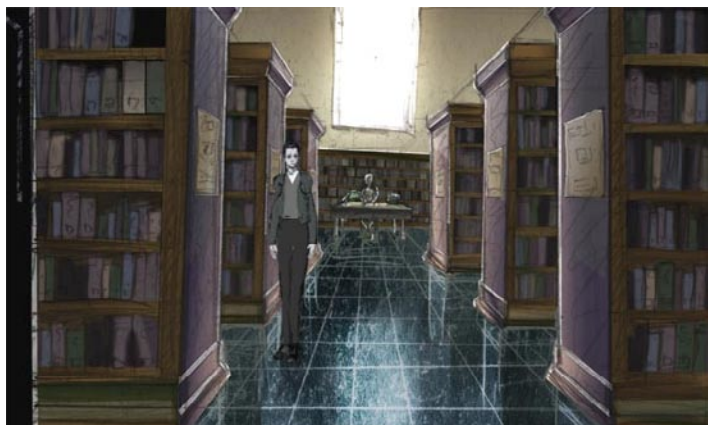




Оригинальное и звучное название Shadowplay уже само по себе выделяет эту игру, а оригинальный стиль графики еще более привлекает к ней внимание. При работе над игрой автор черпал вдохновение в таких играх, как Gabriel Knight, и в фильмах столь выдающихся персон, как Дэвид Линч (David Lynch) и Даррен Аронофски (Darren Aronofsky). Воистину, Феликс Дротт (Felix Drott), автор Shadowplay, поставил перед собой грандиозную задачу.

В Shadowplay вы выступаете в роли Дайны Берроуз (Dinah Burroughs), работающей хранителем фильмофонда и обнаружившей давно забытый странный, но чарующий немой фильм. Дайна начинает свои поиски, изучая рецензии и интервью, пытаясь найти копии других фильмов Грея. Но карьера режиссера оказывается весьма незаурядной, как и его жизнь: его ранние немецкие фильмы были запрещены цензурой из-за своей безумности; было множество слухов о сотрудничестве с Орсоном Уэллсом (Orson Welles); обвинения в симпатиях к нацистам, затем к коммунистам. И, наконец, его преждевременная смерть в 47-м. Настоящее путешествие начинается, когда Дайна решает найти трех людей, пришедших на похороны Грея: постаревшую кинозвезду, слепого кинооператора и сценариста... В сюжете смешались истинные факты и вымысел, как это было в играх Gabriel Knight.

В этой аванчуре вы найдете интересный сюжет, уникальную графику и новый геймплей, а потому вот наш вердикт: Shadowplay – игра, достойная вашего внимания.



King's Quest IX: Every Cloak has a Silver Lining, пожалуй, самый амбициозный и большой некоммерческий проект, над которым трудится огромное количество участников. Поскольку команда разработчиков получила благословение самой Роберты Уильямс (Roberta Williams), я думаю, мне не стоит особо распинаться, представляя этот проект. Разработчики King's Quest IX замахнулись на то, что, по большей части, безуспешно уже пытались сделать до них многие – объединить point and click интерфейс и трехмерный мир.

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

Разработчикам, похоже, удалось создать атмосферу истинной игры сериала King's Quest, а также объединить новые технологии с классическими элементами аванчур. Они даже устроили настоящее прослушивание для подбора актеров для озвучания. Видя то, сколько усилий вложено в создание KQIX нельзя не надеяться на лучшее.



#3 Still Life

Пожалуй, на сегодняшний день среди всех издателей Microïds наиболее благосклонно относится к адвенчурному жанру. За последние пару лет эта компания выпустила Syberia 1 и 2, Post Mortem, и, как вы уже, вероятно, успели узнать в нашей Гостиной, они работают еще над несколькими проектами. Один из них – Still Life, который, по словам разработчиков, будет представлять собой нечто среднее между Syberia и Post Mortem.

Сюжет игры связан с Post Mortem, поскольку Виктория (Victoria), главная героиня Still Life, является внучкой Гаса МакФерсона (Gus McPherson), главного героя Post Mortem. Более того, вам даже на некоторое время удастся вновь побыть в роли Гаса! Ну а разработчики обещают, что с технологической точки зрения Still Life не будет уступать Syberia.

Виктория – федеральный агент, служит в Чикаго, идет по пятам серийного убийцы, и ей предстоит изрядно потрудиться, чтобы добраться до него. Станным образом события настоящего оказываются связаны с событиями прошлого, когда Гас МакФерсон находился в Праге.



Microïds уже заработала себе имя на том, что касается графики и музыки. Думаю, Still Life не станет исключением, и даже превзойдет Syberia трехмерными персонажами и рисованными фонами. С другой стороны, игры Microïds не были лишены недостатков. Вот некоторые из них: 1) малая интерактивность (сразу на ум приходят пустые экраны и молчаливая Кейт Уокер (Kate Walker) из Syberia); 2) корявый диалоговый интерфейс и нелогичные головоломки (фоторобот, вскрытие замка в Post Mortem); 3) странные механические паззлы, плохо вписывающиеся в сюжетную линию (Syberia 2).

Однако разработчики утверждают, что в Still Life подобных недостатков не будет. Если верить тому, что они поведали нам в интервью, Виктория будет более разговорчивой, чем Кейт, и ей не придется решать бессмысленные механические головоломки. Пустых экранов станет гораздо меньше, чем в Syberia, а диалоговый интерфейс будет отличаться от виденных нами наработок Microïds.

Мы возлагаем большие надежды на эту игру, но вне зависимости от того, насколько хорошей она получится, она вряд ли окажется столь революционной, как следующая адвенчура в нашем хит-параде.



WESTERNER

#2

2D или не 2D? Уже не раз разработчики пробовали перенести адвенчуры в трехмерный мир, но чаще всего терпели неудачу. Единственным исключением, пожалуй, можно назвать Gabriel Knight 3, автором которой является Джейн Дженсен (Jane Jensen). К сожалению, у большинства разработчиков сложилось неверное представление о том, что если вы собираетесь использовать 3D-графику, вам придется сделать из игры как минимум экшн/адвенчуру.

И вот в Испании нашлась команда разработчиков, которой все же удалось побороть этот стереотип. Некоторое время назад мы получили от Revistronic некоторые материалы и демоверсию игры на испанском, и должен вам сказать, что такого удовольствия от игры я уже давно не получал. Потрясающая графика: никаких торчащих полигонов, модели, выглядящие помультяшному, великолепно смотрятся на трехмерных фонах. Да и интерфейс не подкачал (хоть в нем все же были небольшие изъяны) – все работало куда лучше, чем в любой виденной мной адвенчуре.

Фенимор Филлмор (Fenimore Fillmore) – один из тех персонажей, что вы определенно полюбите с первого взгляда. Хоть я не понимал, что он говорит, но из того, как он общался, ходил, двигался в целом, я однозначно определил – он из тех персонажей, которые хоть и наивны, но не чужды героизма. После того, как мне удалось решить пару несложных голо-

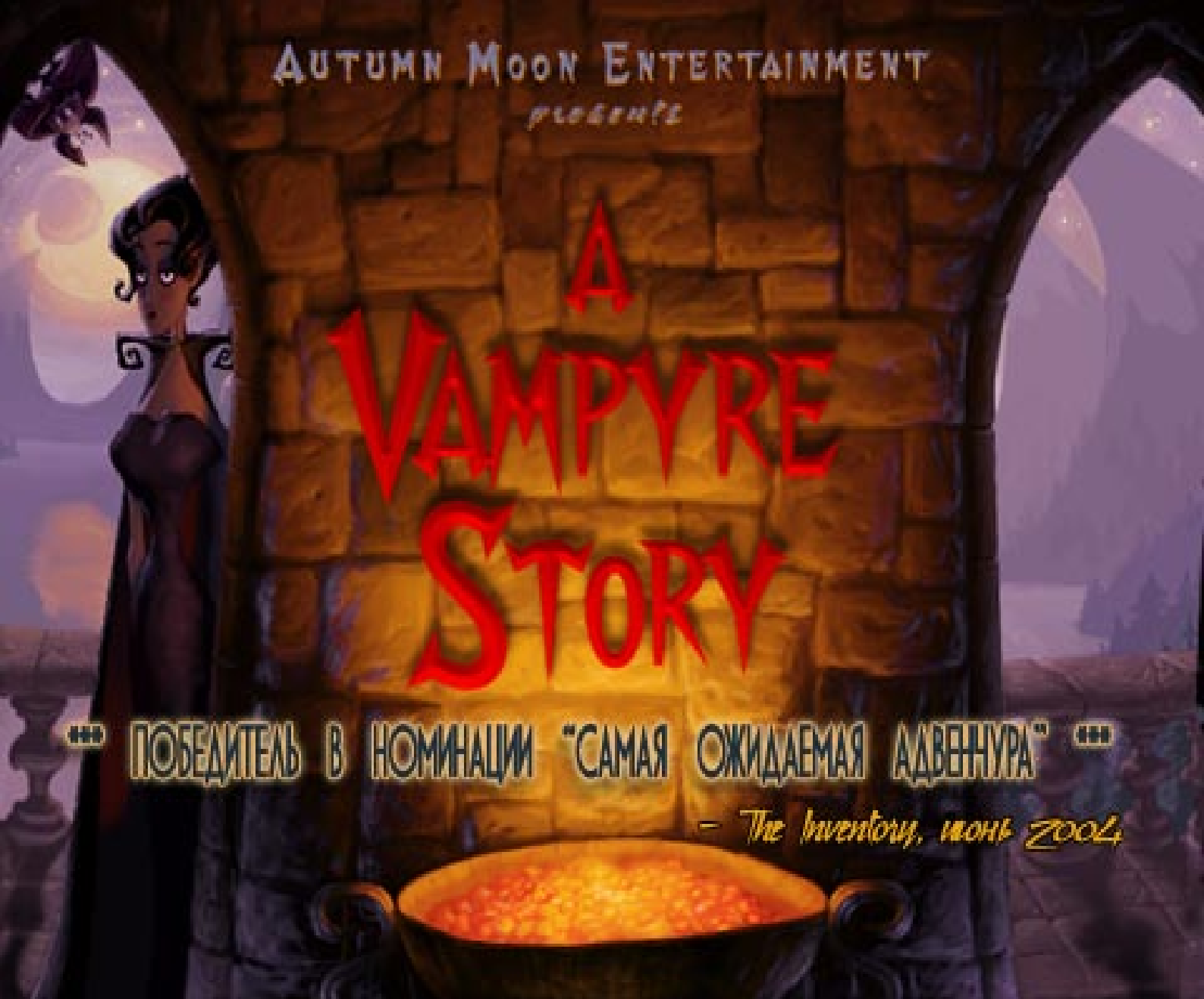
воломок, я твердо убедился в том, что разработчики постарались вовсю, чтобы геймплей соответствовал сюжету.

С точки зрения оригинальности, в Westerner есть и положительные стороны, и отрицательные. Положительные в том, что, во-первых, на сегодняшний день не так уж много игр про Дикий Запад, а во-вторых, point and click адвенчур в 3D еще никто не создавал. Ну а основной минус в том, что главный герой напоминает одного парня из Toy Story – только не ляпните это разработчикам, если не хотите обнаружить у себя за дверью поджидающего вас Фенимора с заряженным револьвером!

В ряде европейских стран The Westerner уже попала на прилавки магазинов, и пресса уже успела настроить обзоры. В основном, коллеги по перу остались недовольны большим количеством ошибок в игре. Но поскольку разработчики уже успели исправить эти ошибки в немецкой версии, я полагаю, они то же сделают и для английской.

Лично я с нетерпением ожидаю выхода этой игры. Если сюжет будет интересным и забавным, геймплей логичным, и озвучка не подкачает, то эта игра вполне может стать хитом. А если она и впрямь станет хитом, то это раз и навсегда докажет, что point and click и 3D в адвенчурах могут дружить.





Мы с гордостью первыми представляем нашим читателям адвенчуру “A Vampyre Story” от Autumn Moon Entertainment. Что? Кто? Когда? Давайте по порядку. Давным-давно жила на свете компания LucasFilms. И вот в один прекрасный солнечный день (на самом деле, я понятия не имею, что за погода тогда стояла, может, в тот день и лило как из ведра... Впрочем, какая разница?) эта компания решила, что она займется производством качественных компьютерных игр.

Это решение позволило нам сыграть в настоящие шедевры (причем весьма успешные и в плане продаж): Monkey Island, Full Throttle, The Dig, Indiana Jones, Zak McKracken, Day of the Tentacle и многие-многие другие. Все было замечательно, и игроки всего мира были счастливы, но вдруг где-то в 90-х руководство компании, тогда уже называвшейся LucasArts, решило вместо оригинальных игр с интересными сюжетами заняться штамповкой скучных и однотипных поделок по мотивам Звездных Войн.

Фанаты были в ярости, в ярости были и некоторые разработчики. Кое-кого уволили, другие ушли по собственному желанию... Однако, кое-кому из тех, кто покинул LucasArts, вдруг пришла в голову светлая мысль: “Эй! Ведь не руководство компании делало игры! Их делали мы!” И они создали собственную компанию Autumn Moon Entertainment. И что же может быть приятней новости о том, что в качестве своей первой игры они собрались создать point and click адвенчуру в стиле Monkey Island!!!

Да, дорогие читатели, вы не ошиблись. Несколько бывших сотрудников LucasArts создали свою собственную компанию Autumn Moon Entertainment и сейчас работают над point and click адвенчурой A Vampyre Story. Давайте же посмотрим, что они написали в пресс-релизе:

“Компания Autumn Moon Entertainment, созданная бывшими разработчиками LucasArts, представля-

ет публике *A Vampyre Story*, юмористическую авантюру в готическом стиле для X-box и PC!

Ожидаемая дата выхода – осень 2006. Используемый движок – Virtools.

Сан-диего, Калифорния,
9 июня 2004

Компания *Autumn Moon*, состоящая из бывших сотрудников *LucasArts*, объявляет о том, что занимается созданием *A Vampyre Story*, игры смешной и во многом напоминающей классические готические ужастики 1930-х – 1940-х годов компании *Universal*. Это традиционная *point and click* авантюра, в которой будут прекрасные пререндеренные фоновые рисунки и полностью анимированные трехмерные персонажи. *A Vampyre Story* будет использовать известный движок *Virtools*, ставший популярным благодаря игре *Syberia*.

A Vampyre Story, выход которой намечен на осень 2006 года, возродит дух старых юмористических *point and click* авантур, бывших столь популярными в 90-х, с использованием технологий 21-го века. Игроку предстоит управлять прекрасной вампиршей Моной Де Ла Фет (*Mona De La Fete*) и ее спутником, хвастливой летучей мышью Фродериком (*Froderick*), во время их путешествия через всю Европу 1880-х, чтобы вернуть Мону домой. Классические монстры и злодеи из фильмов будут попадаться нашим героям на каждом шагу. Готический мир *A Vampyre Story* будет настолько же загадочен и красив, насколько интересен и забавен.

О компании *Autumn Moon Entertainment*

Компания *Autumn Moon Entertainment* – новый разработчик интерактивных, телевизионных и печатных развлекательных продуктов. Компания располагается как в Сан-Рафаэле в Калифорнии, так и в Интернете по адресу <http://www.amegames.com>. *Autumn Moon* создана в 2004 году группой бывших сотрудников *LucasArts*, решивших заняться производством авантур и оригинальных передач для телевидения, интерактивных программ, комиксов и другой медиа-продукции.

Поскольку работа над *A Vampyre Story* еще в самом начале, вопросов, которые мы могли задать, оказалось не так уж много. Отвечал нам Майк Кирхофф



Могут сказать лишь два слова... Ух ты!

(Mike Kirchoff), директор по коммерческому развитию *Autumn Moon Entertainment*.

* * *

- Расскажите немного о сюжете игры. Почему Мона оказалась вдали от дома и что связывает ее с летучей мышью?

Мона была восходящей оперной звездой, когда привлекла внимание мерзкого вампира, барона Шрауди Фон Кифера (*Shrowdy Von Kiefer*). Он был настолько одержим Моной, что похитил ее, сделал вампиршей и унес ее в свой замок в Драксильвании (*Draxsylvania*), маленькой жуткой стране в глубине диких земель Восточной Европы. Фродерик – одна из летучих мышей, живущих в замковой башне. За время долгой неволи Моной, он стал ее лучшим другом. Он не прочь подшутиться, и его шутки очень помогли Моне в трудное время. Фродерик предпочитает быть с Моной, потому что, если честно, ему совершенно нечем заняться. Ему интереснее общаться с длинноногой красавицей, чем коротать еще одну ночь в загаженной летучими мышами башне.

- С какими проблемами столкнутся игроки в *Vampyre Story*?

С одной стороны, быть вампиром классно, но у этого способа существования есть и неприятные стороны. Так, например, вы мертвы, и вам придется неукоснительно соблюдать всякие там вампирские правила, если вы не хотите превратиться в кучку дымящегося пепла. Более того, по непонятным причинам, все просто из кожи вон лезет от желания помочь вам обрести вечный покой. Конечно, “покой” звучит неплохо, но вот “вечный” Мону никак не устраивает, по крайней мере, пока она не станет

звездой Парижской Оперы, что является целью ее жизни (точнее, не-жизни). Мона не вполне осознает, что с ней произошло, поэтому в начале игры она не очень управляется со своими свежеприобретенными способностями.

По мере прохождения, Мона научится превращаться в летучую мышь, гипнотизировать людей, превращаться в туман и, конечно же, кусать людей и пить кровь, но не слишком много, ведь Мона все-таки актриса, и ей надо блюсти фигуру. Возможно, появятся и другие способности, например, призывать волков, крыс, летучих мышей или контролировать погоду.

- Стиль графики очень похож на Curse of Monkey Island. Будет ли также схож и геймплей?

Да, он будет схож, и довольно сильно. Мы даже любим описывать A Vampyre Story как “помесь Monkey Island и Дракулы”. Ну а поскольку все люди, занимавшиеся дизайном игры, некогда трудились в LucasArts, то вполне естественно, что игра будет очень похожа на классические игры LucasArts девяностых. Существенное отличие нашей игры от старых игр LucasArts – это тема готического ужастика. Создатели Monkey Island хотели, чтобы игрок занимался всем тем, чем занимаются пираты: искал сокровища, стрелял из пушек, сражался на мечах и т.д. Мы же, по аналогии с этим, хотим, чтобы игрок делал то, что делают вампиры: превращался в летучую мышь, исследовал жуткие замки, спал в гробах, гипнотизировал людей, убегал от толпы с факелами и т.д. Именно поэтому большинство головоломок будет посвящено настоящей вампирской жизни. Мы покажем забавные возможности использования способностей вампиров и накладываемые на них ограниче-

ния. И, конечно же, без юмора в головоломках не обойдется.

- Можете рассказать нам об интерфейсе?

Его можно назвать “секторным”, или “монеткой”, он похож на тот, что использовался в Full Throttle и Curse of Monkey Island, но при этом он будет расширяемым, как в Neverwinter Nights. По мере прохождения, в подменю секторов будет добавляться все больше вампирских сил. Это будет соответствовать осознанию Моной того, кем она стала. После того, как она научится управлять очередной способностью, она сможет использовать ее для решения головоломок. В остальном, интерфейс будет работать как в Curse of Monkey Island.

Особняком стоят три функции: использование Фредерика, системы подсказок и дневника Моной. Иконка Фредерика появится в инвентаре и может быть использована для решения головоломок подобно тому, как использовался Макс в Sam&Max Hit the Road. Игрок сможет поговорить с Фредериком, спросить его о происходящих событиях, попросить подсказки в решении какой-либо сложной головоломки. Также будет доступен дневник, куда Мона будет записывать все, что она уже сделала, а также то, что ей предстоит сделать. Это нужно для того, чтобы игроку, после долгого перерыва, было проще вспомнить, на чем он остановился.

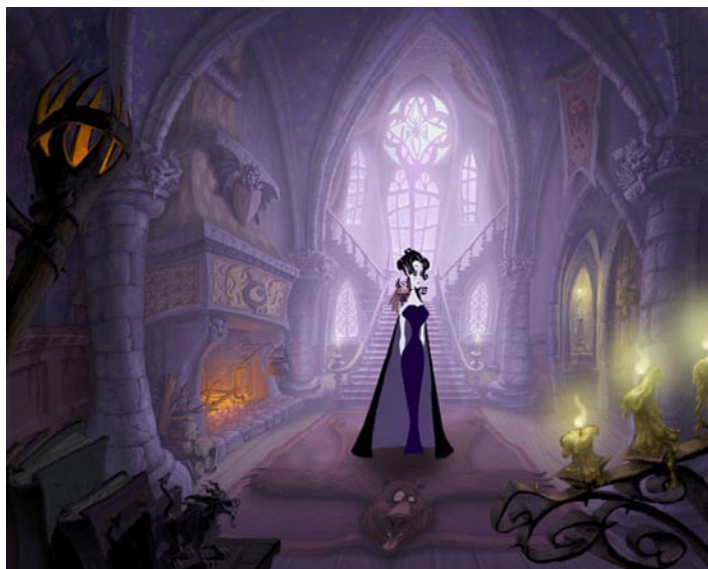
- Дата выхода игры уже запланирована?

Поскольку мы все еще ведем переговоры с издателями, то ничего конкретного сказать не можем. Но нам кажется, что Хэллоуин (31 октября – прим. перев.) 2006 года был бы подходящей датой.

- В пресс-релизе говорится о том, что компания создана бывшими сотрудниками LucasArts. Не могли бы вы назвать игры, над которыми они работали?

Это довольно большой список, но вот он: Monkey Island 2, Indiana Jones and the Fate of Atlantis, Maniac Mansion 2: Day of the Tentacle, Sam N Max Hit the Road, Full Throttle, Steven Spielberg's The Dig, Rebel Assault, Outlaws, Curse of Monkey Island, Grim Fandango, Indiana Jones and the Infernal Machine, Escape from Monkey Island и еще две замороженные игры от LucasArts: Indiana Jones and the Iron Phoenix и Full Throttle 2.

Никто из команды больше не работает в LucasArts, но мы скучаем по тем счастливым дням. Мы, как и игроки, вновь хотим в них вернуться. За пос-



“Помесь Monkey Island и Дракулы!”

ледние несколько лет мы видели множество людей, которые хорошо помнят те времена. Они рассказывали о том, как они сами, их семьи или друзья вместе проходили эти игры, иногда засиживаясь на всю ночь, и как это было весело. Команда, стоящая за A Vampyre Story искренне считает, что нет никаких причин, препятствующих тому, чтобы любители адвенчур снова испытали эти ощущения.

- Вы нацеливаетесь только на индустрию компьютерных игр или планируете заняться и другими сферами деятельности, например, пойти на телевидение, выпускать комиксы, снимать фильмы?

Autumn Moon Entertainment ведет переговоры с мультяшным каналом насчет создания сериала по A Vampyre Story, и мы думаем, что он должен получиться просто замечательным. Многие члены нашей команды в прошлом работали над такими фильмами и телепроектами, как Toy Story 2, Hellboy и Sky Captain and the World of Tomorrow. У нас полно друзей, знакомых и приятелей, работающих над анимационными сериалами, поэтому это направление для дальнейшего расширения сфер деятельности нам кажется наиболее логичным. Создание комиксов по A Vampyre Story – это немного другое занятие, но мы решили заняться и этим.

* * *

Я думаю, теперь вам ясно, почему A Vampyre Story получила звание Самой Ожидаемой Адвенчуры. Похоже, дни наших сожалений и ворчаний по поводу того, что игр уровня старой LucasArts уже нет, подходят к концу.

Ребята из Autumn Moon Entertainment обладают необходимым опытом, которого уже давно не хватает в адвенчурной индустрии. A Vampyre Story – это



лучшая адвенчурная новинка этого года. Люди были разочарованы заморозкой продолжений Sam&Max и Full Throttle, и это несмотря на то, что до конца не было ясно, стали бы эти игры настоящими адвенчурами или очередной попыткой выехать на культовом имени, как бывало уже не раз.



Даже дизайн инвентаря тщательно продуман

Ведь эти два сиквела делались даже не создателями оригинальных игр. И вот сейчас люди, в свое время сделавшие из LucasArts компанию-гигант, работают над игрой, четко нацеленной на поклонников классических адвенчур.

Вы только представьте себе: холодный осенний вечер, вы вставляете в CD-привод своего компьютера диск с A Vampyre Story, инсталлируете ее, запускаете игру и сразу же оказываетесь в мире Моны. В мире, где за каждым углом происходит что-то забавное. В мире, в котором вы можете исследовать что угодно одним щелчком мыши. В мире, каждый обитатель которого надолго вам запомнится.

Надеюсь, дорогие читатели, вы не против моей непрофессиональной сентиментальности в последних двух абзацах. Но поймите, я не только адвенчурный журналист, я еще и человек, любящий адвенчуры, давнишний их поклонник. И если в нынешние трудные времена, когда хорошие адвенчуры появляются раз в 2-3 года, анонсируется такая игра, мне трудно отделить себя-журналиста от себя-поклонника.

И перед тем, как мы закончим, я бы хотел подчеркнуть, что Autumn Moon Entertainment и TellTale Games, созданная выходцами из LucasArts – это две разных компании. Вы, конечно же, можете рассчитывать на более подробную информацию об A Vampyre Story в следующих номерах нашего журнала. Издатели и представители прессы, заинтересовавшиеся этой игрой, могут связаться с Майком Кирхоффом, директором по коммерческому развитию Autumn Moon Entertainment, написав ему на mikek@amegames.com.

Самые ожидаемые адвенчуры

Название	Разработчик	Сайт
1. A Vampyre Story	Autumn Moon Entertainment	www.amegames.com
2. The Westerner	Revistronic	www.revistronic.com
3. Still Life	Microïds	www.stilllife-game.com
4. King's Quest IX	Phoenix Freeware	www.kq9.org
5. Shadowplay	Felix Drott	отсутствует
6. Project Joe	Synthetix	www.synthetix-interactive.com/project_joe/
7. Quest for Glory 2 VGA	AGDInteractive	www.agdinteractive.com
8. Legacy: Dark Shadows	Razbor Studios	www.legacythegame.com
9. Bad Timing	Empty House	www.justadventure.com/IndependentDevs
10. Runaway	Pendulo	www.pendulostudios.com

В заключении: Есть еще несколько игр, претендовавших на место в нашем хит-параде, но по ряду причин в него не попавших. О некоторые из них стоит упомянуть: Lost Paradise от White Birds Productions, Nibiru и Ron Loo от Future Games, Sherlock Holmes от Frogwares, Indiana Jones and the Fountain of Youth от Screen 7 Entertainment, а так же неофициальный Space Quest 7. О Nibiru, Sherlock Holmes, Space Quest 7 и Ron Loo у нас до сих пор недостаточно информации, поэтому мы не решились включить их в список. То же относится и к Lost Paradise. Я видел технологическую демоверсию игры, но в ней главный герой всего лишь ходил по экрану.

Что касается Indiana Jones and the Fountain of Youth, то хоть она и выглядит многообещающе, мы не знаем, есть ли у разработчиков разрешение от авторов оригинальных игр про Инди. С другой стороны, нам известно, что и AGDInteractive, и Phoenix Freeware обе получили благословление от четы Коул (Lori Ann Cole и Corey Cole) и Роберты Уильямс (Roberta Williams) соответственно.

Возможно, вас удивит, что в списке нет адвенчур с видом от первого лица. На мой взгляд, перспективных адвенчур этого поджанра сейчас нет. Большинство из них либо застряли в прошлом с убогим движком, не способствующим глубокому погружению в игру, либо настолько ужасны своим гейм-дизайном из разряда “хм, моя игра слишком коротка – надо засунуть в нее “пятнашки”. Возможно, единственной адвенчурой в этом поджанре, способной в настоящее время представлять какой-либо интерес, является новая Law and Order, но и о ней у нас недостаточно информации.

Если уж делать какие-либо выводы из нашего хит-парада, то хочется отметить: налицо рост количества комедийных адвенчур, а также постепенное, но неукоснительное расширение тематики игр. Вы, наверное, уже заметили, что жанры варьируются от комедии, приключений и ужасов до вестернов, научной фантастики и фэнтези. Будем надеяться, что большинство из этих проектов, а еще лучше, все будут успешно завершены, и нам доведется провести немало радостных часов, сидя у экранов мониторов.

Мы будем рады услышать ваше мнение об этом хит-параде. Пишите нам письма на theinventory@yahoo.com

- **Dimitris Manos**
(перевод Student, Nick Reich)

Настало время узнать, что же нам пишут читатели. И помните, мы всегда ждем ваших писем с комментариями и вопросами по адресу theinventory@yahoo.com. Осенью мы начнем рассылку уведомлений по e-mail всем желающим узнать о дате выхода очередного номера The Inventory и о его содержании. Если вы хотите получать такие уведомления, то напишите нам письмо, указав в теме слово "Subscribe". А теперь перейдем к почте этого месяца.

Здравствуйте. Не могу выразить словами всю свою благодарность, скопившуюся у меня с ноября 2002, за ваш самый замечательный журнал во всей вселенной. Я всегда думал, что наступит тот день, когда я смогу поделиться с другими своей самой удивительной частью жизни. И как здорово, что этот день настал. Немного странно звучит, но начну я с самого начала...

Махмуд (Mahmud), впервые увидевший PC еще в 6 классе, мечтал поиграть в Doom '95 (о котором тысячи раз слышал от друзей и близких), когда обзаведется своим собственным компьютером. Перейдя в 7 класс, он познакомился с одним человеком по имени Табассум (Tabassum), который стал, возможно, лучшим другом в его жизни. Он-то и рассказал Махмуду про игру, в которой речь шла о девочке, которую мучили кошмары...

Парнишка достал копию игры у одного доброго человека и отправился играть к другу. После установки игры он увидел девочку в белом платье и... да! То было начало. За семь месяцев мальчик со своим лучшим другом прошел игру и всерьез задумался об авантюрах. Он пообещал, что будет играть в авантюры и станет коллекционировать их. С верой в лучшее, мальчик сделал свой первый шаг в долгое путешествие своей жизни. Теперь, когда ему уже восемнадцать, и он пишет это письмо, он может смело сказать, что у него есть все авантюры, которые можно найти в его стране, и что он посвятил им часть своей жизни.

Иногда я смотрю в небо и пытаюсь понять, насколько сильна моя любовь к авантюрам, и когда мой брат, самый лучший парень в мире, говорит мне: "Твоей любви когда-нибудь настанет конец", я ухожу в лабиринт своих мыслей и понимаю, что той безграничной любви, эмоциям и чувствам, что рождают во мне авантюры, не может настать конец. Словно морские волны, что не могут остановить свой бег, не может закончиться и моя любовь. В нашей стране, в основном, продаются лишь пиратские копии игр и программ, а лицензионные достать практически невозможно. Но проблема не только в этом. Пираты, копируя игры, зачастую вырезают из них музыку и видеоролики. Верите или нет, но "наша" версия The Longest Journey была всего на одном диске (теперь у меня есть оригинальная версия на 4-х)!

Димитрис, не знаю, как это сказать, но я хочу стать таким же знатоком своего дела, как и вы. К сожалению, у меня нет такой возможности, но есть сильное желание стать лучшим. Моя "амма" (так у нас называют маму) всегда говорила мне: "Шувра (Shuvra, так она меня зовет), делай что хочешь, но что бы ты ни делал, делай это со всей душой". Я всегда хотел начать свой рассказ с того, чем хотел закончить, но, видимо, этот рассказ заканчивается в самом начале.

До свидания.

Да будут благословенны те, кто создал вас.

Махмуд (Mahmud).

The Inventory: Здравствуйте, Махмуд. Я чрезвычайно польщен вашим письмом. Увы, я не могу назвать себя знатоком своего дела. Я всего лишь выражаю своё искреннее мнение об авантюрах и посвящаю много времени любимому делу. Еще мне бы хотелось сказать, что не я один создаю этот журнал – он выходит благодаря поддержке тех людей, что пишут нам статьи. Я не знаю, кем вы хотите стать, но кем бы вы ни стали, я надеюсь, что вы добьетесь успеха. Я также надеюсь, что ситуация с авантюрами в вашей стране наладится. Спасибо за ваше столь лестное во всех смыслах письмо.

Здравствуйте. Мне понравились ваши статьи о Midnight Nowhere и The Black Mirror, но мне кажется, вы слишком мягко обошлись с Mysterious Journey 2. Я попробовал ее, и мне кажется, что она – худшее из всего того, во что мне доводилось играть. Помесь стрелялки с головоломками – это, на мой взгляд, не самое лучшее решение. Любителям стрелялок придется по душе новый интерфейс, но не понравятся головоломки. Любителям же авантур не понравится ни то, ни другое – уж больно головоломки сложны.

О сюжете я вообще речь не веду, потому что в борьбе с интерфейсом и головоломками я его просто не заметил. В моей коллекции более 350 игр, и в основном это адвенчуры. Должен сказать, что это худшая игра из когда-либо созданных. Еще хуже то, что они этому ужасу дали имя предыдущей игры, вполне нормальной адвенчуры, продолжением которой она ни в коей мере не является. Ну а в общем, номер мне понравился. Я прочел и остальные номера. Могу сказать вам – продолжайте в том же духе.

Джим (Jim)

The Inventory: Уважаемый Джим, к сожалению обзор MJ2 писал не я, поэтому прокомментировать ваше письмо я не могу, однако спасибо за то, что высказали свое мнение об игре. Забавная это штука – реакция читателей. Вскоре после выхода журнала, кое-кто из участников форума на Just Adventure посчитал оценку MJ2 заниженной. Это еще раз свидетельствует о том, что сколько людей – столько и мнений, и всем угодить нельзя. Я лишь надеюсь, что наши читатели будут воспринимать обзоры... просто как еще одно личное мнение.

Привет, Димитрис. Меня зовут Флинн, я из Будапешта (Венгрия). Я читаю ваш журнал с самого первого номера, и мне не остается ничего кроме как поздравить вас! В журнале великолепные интервью и прекрасные обзоры (только никак не могу понять, что же вам не понравилось в Chameleon и Uri. Геймплей – вот что делает их воистину уникальными). Вообще-то, я слегка завидую тому, что *The Inventory* – не моя идея. Но вы сделали это! И теперь множество людей разных стран читают ваш журнал. Так держать! И прошу прощения за мой английский – как-никак уже около двух ночей. ;-)

С наилучшими пожеланиями,

Флинн (Flynn), автор обзоров на HC.Gamer

<http://www.hcgamer.hu>

The Inventory: Здравствуйте, Флинн. Спасибо на добром слове. Я не могу ничего сказать про Chameleon, поскольку обзор по этой игре писал не я. Но что мне не понравилось в URU, так это то, что постоянно приходилось искать “ткань путешествий”, а также решать странные и плохо связанные с сюжетом головоломки. Более того, интерфейс, вместо того, чтобы облегчать жизнь, вызывал лишь головную боль. Желаю вам удачи в нелегком деле написания обзоров, и еще раз спасибо за то, что вы нашли время черкнуть нам пару строк.

Здравствуйте, Димитрис. Прежде всего, прошу прощения за мой английский. Скажите, почему вы уделяете столько внимания некоммерческим проектам, и при этом совершенно игнорируете flash-адвенчуры? Так, форум <http://www.the-geek.com/forum/> полон ссылок на хорошие онлайн-адвенчуры. Лично меня очень порадовали сериалы Arcane и Adventures of Dr. Steppenwolf от великолепной Sarbakan. И, наконец, мне бы очень хотелось, чтобы вы побольше внимания уделили играм LucasArts. Мне кажется, вы слишком увлеклись играми от Sierra. Ну и, наконец, мне бы хотелось поблагодарить вас: вы молодец! Мы – с вами!

С уважением,

Тоторо (Totoro)

The Inventory: Здравствуйте, Тоторо. Спасибо за то, что подсказали нам про flash-адвенчуры. Довольно тяжело следить за всеми новинками, выходящими во всем мире во всевозможных форматах, поэтому я не могу сказать, что эти игры мы игнорировали намеренно. Еще раз спасибо за то, что обратили на них наше внимание – я обязательно гляну их во время своего летнего отпуска.

Теперь пару слов о повышенном внимании к адвенчурам от Sierra и игнорировании игр от LucasArts. Если получилось так, как вы описали, то это всего лишь простое совпадение – мы не ставили себе такой цели. Более того, если вы взглянете на наш хит-парад, то увидите, что на первом его месте находится игра, созданная бывшими работниками LucasArts. Тем не менее, мы обязательно подумаем над тем, чтобы уделить чуть больше внимания LucasArts'овским играм. Еще раз спасибо.

(перевод Nick Reich)

Эпилог

Мы очень рады тому, что перед тем, как уйти на каникулы, смогли порадовать вас рассказом о новой игре A Vampire Story. Мы искренне надеемся, что этот проект будет завершен и окажется успешным, в том числе и в плане продаж. Быть может, тогда разработчикам удастся организовать стабильную компанию, которая и впредь будет радовать нас своими качественными играми. Это шанс, за который все адвенचурное сообщество просто обязано ухватиться.

Если вы хотите получать самую свежую информацию о The Inventory, пришлите письмо на theinventory@yahoo.com со словом “Subscribe” в теме. Если вы хотите писать статьи для нашего журнала, пришлите нам свое резюме. Если вы хотите оказать нам спонсорскую помощь, вы можете перечислить нам деньги при помощи <http://www.paypal.com> (для theinventory@yahoo.com).

Да, этот год оказался не самым лучшим для жанра. Он принес много разочарований, средненьких адвенчур и решений о закрытии проектов. Но взгляните на наш хит-парад – разве нам нечего ждать?

Чтобы чудо произошло, адвенчурное сообщество должно измениться. Кое-что об этом я писал в предыдущем номере в разделе Гидра. Давайте надеяться, что все, о чем я говорил, произойдет, прежде чем еще десяток-другой стоящих проектов отправится в мусорную корзину.

Вот и все, дорогие читатели. От имени всех авторов The Inventory желаю вам чудесного лета и приятного отдыха. Настала мне пора выключить компьютер и выйти, наконец, на улицу, под жаркие солнечные лучи. Удачи вам!

Главный редактор

Dimitris Manos

The Inventory