

The Invention

Журнал только об

Law and Order

Интервью с продюсером Criminal Intent
Превью Law and Order: Justice is Served

Games Convention 2004

Информация о Still Life, Runaway 2, Tony Tough 2
Myst IV, Nibiru и других адвенчурах

4 обзора и новый раздел

Sherlock Holmes: The Silver Earring, Dark Fall 2
CSI 2: Dark Motives, The Apprentice 2 и новый раздел,
посвященный аппаратному обеспечению

The Inventory

Редактор: Dimitris Manos
Авторы: Dimitris Manos
Justin Peeples
Ben Keeney
Oliver Gruener
Jan Schneider
Хостинг: www.justadventure.com
Обложка: Law and Order: Criminal Intent

Русская версия:

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

Контактная информация:

Адрес: The Inventory Magazine
Grankottvägen 55 A
Örebro 702 82
Sweden
Телефон: +46702053444
E-mail: theinventory@yahoo.com
Русская редакция: theinventory@questzone.ru

Прочие версии

Французская: www.planete-aventure.net
Итальянская: www.pollodigomma.net/~theinventory

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
Law and Order: Justice is Served	2
Games Convention 2004	5
Слухи	9
Гостиная	10
Крейг Бреннон	10
DTP	15
Обзоры	20
Sherlock Holmes: The Silver Earring	20
CSI: Dark Motives	24
Apprentice 2	27
Dark Fall 2: Lights Out	29
На досуге	33
Биты и байты	33
Почта	36
Эпилог	39

Пролог

Здравствуйтесь, дорогие читатели! Перед тем, как я начну рассказывать о том, что мы для вас приготовили в этом номере журнала, мне бы хотелось поблагодарить Эндрю Пулоса (Andrew Poulos), Рене Шнур (Rene Schnoor), Вики Гаррисон (Vicky Harrison) и всех тех, кто оказал нам финансовую поддержку. Этот номер The Inventory посвящается вам, друзья мои!

В нашей команде прибавление. Бен Кини (Ben Keeney) написал для вас два великолепных обзора (игры Sherlock Holmes и Dark Fall 2), а Оливер Грюнер (Oliver Gruener) решил открыть новый раздел, посвященный аппаратному обеспечению, который назвал Биты и байты.

Ян Шнайдер (Jan Schneider), редактор сайта <http://adventure-treff.de>, прислал нам статью о прошедшей в Германии Games Convention 2004, где, пожалуй, было представлено больше адвенчур, чем на какой-либо другой выставке.

Кроме всего этого, мы уделим особое внимание Law and Order. Мы расскажем о готовящейся к выходу игре Justice is Served, которая во многом будет похожа на предыдущие игры этого сериала, а также поговорим с Крейгом Бренноном (Craig Brannon), продюсером еще одной игры из сериала Law and Order, называющейся Criminal Intent, которая будет отличаться от предыдущих игр серии. Одно из новшеств – вид от третьего лица.

Но и это еще не все. Ребята из DTP, крупнейшего издателя адвенчур в Европе, вновь посетили нашу гостиную и рассказали об играх, которые они собираются издать: Tony Tough 2, Moment of Silence, Nibiru и Sherlock Holmes: The Silver Earring. Джастин Пиплз (Justin Peeples) расскажет вам о продолжении The Apprentice, одной из лучших игр, созданных на движке AGS. Ну и, наконец, вы найдете обзор новой игры сериала CSI.

Что ж, хватит болтать о том, что попало в этот номер. Пора переходить к делу. Надеюсь, 17-й номер журнала The Inventory вам понравится.

Главный редактор

Dimitris Manos

LAW AND ORDER: JUSTICE IS SERVED

Legacy Interactive своей серией Law and Order завоевала положение одной из ведущих компаний, работающих в жанре адвенчур. Каждая их новая игра превосходит предшественниц по нескольким показателям, при этом сами разработчики воспринимают критику в свой адрес с большим вниманием.

Justice is Served уже третья в серии. Сам процесс игры снова поделён на две части: расследование и суд. История начинается с того, что за неделю до старта турнира US Open Елену Кусарову (Elena Kusarova), 20-летнюю теннисную старлетку, находят в раздевалке мёртвой. Вскрытие показывает, что девушка по самое не хочу была накачена новым, доселе неизвестным наркотиком. Однако, непонятно, что это: убийство, самоубийство или просто передозировка?

Вы – сыщик, ведущий это дело, и с помощью коллег, детективов Ленни Бриско (Lennie Briscoe) и Эда Грина (Ed Green), вам нужно отыскать причину внезапной смерти Елены. По ходу выявляется целый набор хитросплетений, включающий недобрых соперников, жутко ревнивых фанатов, несчастных любовников и глубоко зарытые семейные тайны. Как и положено в телесериале Law and Order.

Когда будет пойман подозреваемый, в роли окружного прокурора и при содействии Серены Саузерлин (Serena Southerlyn) вам придётся доказывать его виновность в суде. Те, кто уже играл в игры



Джерри Орбах вновь в роли детектива Ленни Бриско в новой игре серии Law and Order



Одна из девушек, обнаруживших тело

серии Law and Order, сразу поймут, что к чему, и в Justice is Served, наверное, почувствуют себя как дома. Что касается сюжета, фраза “больше, больше, еще больше”, определённо, становится лозунгом Legacy Interactive. Сценарий на этот раз занимает 500 страниц против 300 в Law and Order 2. Игрокам встретятся 40 персонажей (в L&O 2 – 30) и 30 локаций (в L&O 2 – 22). По всему видно, мы получим игру заметно более длинную, чем прежде.

Отношение Legacy к графике изменилось не настолько, чтобы можно было говорить о значительном улучшении по сравнению с предыдущими играми. Движок все тот же. Модели персонажей выглядят более чёткими вследствие увеличения числа полигонов (с 12000 до 40000), а разрешение выросло с 640x480 до 800x600. К тому же, разработчики немного улучшили технику рендеринга. Однако наряду с этими улучшениями, мы всё ещё будем перемещаться от точки к точке методом “телепорта”, вместо того, чтобы гулять в настоящем 3D. С другой стороны, грядущая Law & Order:



Когда вы задержите подозреваемого, вы попадете в зал суда, чтобы при содействии Серены Саузерлин предъявить доказательства его виновности



Ещё один персонаж – Дмитрий. И ещё одно собрание украинских кукол...

Criminal Intent будет использовать другой графический движок (кое-что об этой игре можно узнать в нашей Гостинной).

Озвучка в играх серии L&O всегда была на высоте, благо авторы приглашали для этого оригинальных актёров телесериала. Justice is Served не исключение. На этот раз к их команде присоединился ещё один актёр, Джесси Мартин (Jesse L. Martin), который будет озвучивать персонажа по имени Эд Грин. В игре появится приглашённая звезда – профессиональный теннисист Патрик МакИнрой (Patrick McEnroe). Можно не сомневаться, что в Justice is Served будет выдержан высокий уровень звукового оформления, установленный предшественницами.

Самым значительным изменениям подвергся геймплей. Интерфейс переделан с нуля. Наибольшее его отличие от своих собратьев в первых двух играх Law & Order в том, что полностью удалено “досье”! Улики, которые будет находить игрок, теперь складываются в инвентаре в нижней части экрана, где и будут доступны в любое время. Появится также деление на собственно улики, показания свидетелей, документы и отчёты. Это позволит быстрее находить то, что нужно, и не раскрывать инвентарь



Украинские антикварные куклы



Ваш верный помощник, детектив Эд Грин

(как раньше) на весь экран, чтобы копаться в куче того, что там находится. Игроки смогут задавать своим собеседникам не только вопросы из списка, но и спрашивать их о предметах в инвентаре. Формы запросов для лабораторий и ордера теперь будут находиться на столе в офисе A.D.A., и воспользоваться ими будет можно, перетаскивая на эти формы предметы из инвентаря.

Важно то, что теперь в начале игры вы не сможете выбирать навыки персонажа. Функции мобильного телефона расширены, и теперь он будет играть большую роль в том, что вы делаете. Можно будет не только получать сообщения, но и устраивать телефонные интервью. Некоторые свидетели будут доступны только по телефону, с другими придётся встречаться лично. Чтобы достичь успеха, игроку понадобится обзвонить нескольких свидетелей, предварительно установив номера их телефонов.

Разработчики обещают большее разнообразие задач и выполняемых заданий. При этом они упоминают о весьма оригинальных головоломках. Так, вам предстоит открыть музыкальную шкатулку, собрать воедино фрагменты аудиозаписи, разобраться с антикварными украинскими куклами, решить анаг-



Джимми, один из 40 персонажей игры

Разработчик: Legacy Interactive

Вид: от 1-го лица

Интерфейс: Point and click

Сайт: <http://www.legacyinteractive.com>

Дата выхода: 05/10/2004

рамму, установить, был ли напечатан документ на старой машинке, и многое другое.

Justice is Served похожа на своих предшественниц тем, что существует возможность проигрыша. Во-первых, вы можете арестовать не того человека, и тогда ваше дело с самого первого дня в суде будет обречено на провал. Так что будьте осмотрительны, когда отправляетесь за ордером на арест. Но даже если вы схватите правильного человека, игра может быть проиграна, ибо вы должны предъявить суду очень крепко сбитое дело.

Legacy Interactive недавно выложила на официальном сайте демоверсию игры. По ней сложно сделать какие-либо выводы, но вот несколько наблюдений: как только вы обнаружите предмет, он автоматически будет послан в лабораторию, инвентарь в нижней части экрана более интуитивен, чем прежнее "досье". Пользоваться досье было очень неудобно, и то, что разработчики решили от него избавиться, большой плюс для игры.

В предыдущих играх серии, помимо розыска нужных улик и подбора правильных вопросов, других препятствий было не так уж и много. Здесь, едва вы вступите в дело, как столкнётесь с проблемой – запертым шкафчиком. Придётся попотеть, чтобы подобрать верную комбинацию для замка. Остаётся узнать, насколько часто подобное будет встречаться в игре. Надеюсь, авторы не станут заполнять паззлами и прочими трудностями всю игру лишь ради того, чтобы увеличить продолжительность нашего в



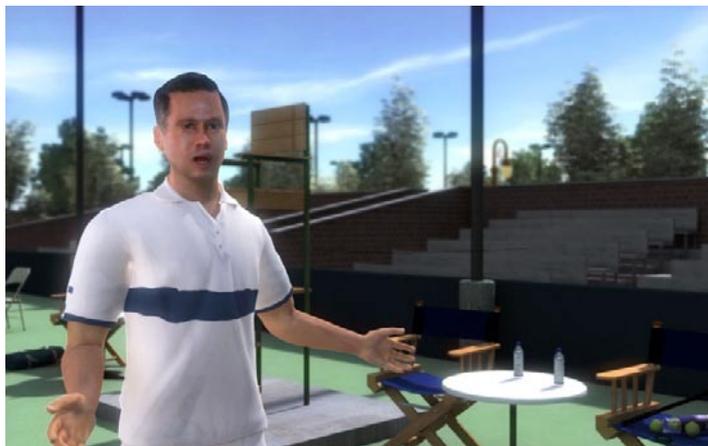
Что за Law and Order без трупов?

ней пребывания. Но, как я уже говорил, из короткой демоверсии далеко идущих выводов не сделать.

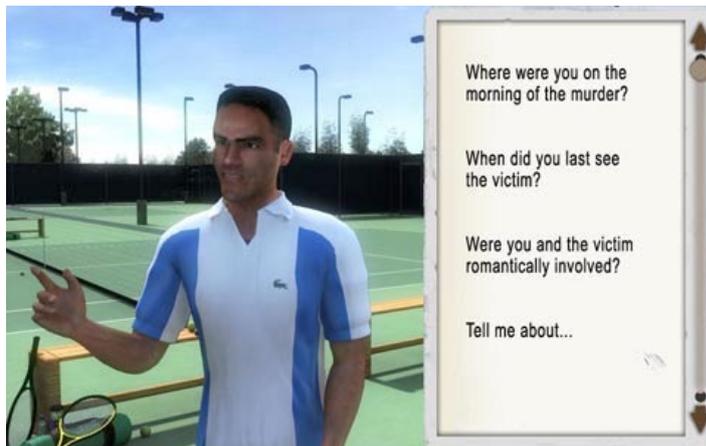
Я также воздержусь от комментариев по поводу нового интерфейса, поскольку демоверсия сделана во Flash, и я думаю, что в игре интерфейс будет выглядеть совершенно иначе. На одном из скриншотов вы можете видеть, что блокнот заменён на окно со списком вопросов, и оно по-прежнему занимает чуть ли не половину экрана.

Несмотря на эти мелкие неприятности, можно сказать, что Legacy Interactive, похоже, нашла верную формулу для Law and Order и будет продолжать её совершенствовать от игры к игре. Надеюсь, что в 4-ой игре серии все же будет использован новый и более достойный графический движок. Как бы там ни было, Justice is Served, судя по всему, будет более солидной игрой, с запутанным сюжетом, отличной актёрской работой и улучшенным интерфейсом. Если геймплей не подкачает, больше волноваться не о чем. Ищите игру в магазинах.

- Dimitris Manos
(перевод Lonesome)



Теннисисты – отдельный тип персонажей в Justice is Served



Блокнота больше нет, но список вопросов все еще закрывает почти половину экрана

Games Convention 2004

Ян Шнайдер (Jan Schneider) с Adventure-treff.de принес нам последние новости с Games Convention 2004, вероятно, самой богатой на адвенчуры выставке мира.

Все знают о E3 и ECTS, но далеко не каждый слышал о Games Convention. Это крупная выставка в Лейпциге (Германия), посвященная играм для PC и консолей. Впервые она была проведена в 2002 году, и теперь прошла уже в третий раз. За 4 дня там побывало 105 тысяч посетителей, 1700 журналистов из 21 страны мира, и случилось множество премьер.

GC открылась выступлением Пражского Филармонического Оркестра, исполнившего музыкальные темы из игр, как классических, вроде главной темы Super Mario Brothers или попурри из Monkey Island (о, да!), так и новых, вроде темы из S.T.A.L.K.E.R. Также на GC была проведена конференция разработчиков, на которой выступали такие докладчики, как Боб Бэйтс (Bob Bates), известный по Eric the Unready, или Цеват Йерли (Cevat Yerli) – по FarCry. Сама выставка была поделена на две зоны: выставочный зал для обычных посетителей, как на E3, где царил суматоха, и бизнес-центр, где представители индустрии и журналисты могли спокойно пообщаться друг с другом.

Я представлял наш немецкий адвенчурный сайт <http://www.adventure-treff.de> и встретился с некоторыми издателями и разработчиками. Так как, в основном, разработчики были из Европы, а сама Games Convention проводилась незадолго до другой крупной европейской выставки в Лондоне, то, думаю, Лейпциг стал очень интересным местом для поклонников адвенчур, особенно для тех, у кого был пропуск в бизнес-центр.



Вид на выставку

Некоторые из произошедших там событий не были подробно освещены в прессе, поэтому Димитрис дал мне возможность написать статью для The Inventory. Быть может, так мы увеличим посещаемость Games Convention в будущем году.



Tony Tough 2

Может, вы помните эту забавную старомодную адвенчуру о хитрющем детективе Тони Крепыше (Tony Tough), который отбил у злобного тыквоголового парня своего лилового тапира. На нынешней GC немецкий издатель DTP представил множество адвенчур, и, в том числе, вместе с итальянским разработчиком Prograph Research объявил о разработке приквела этой игры и о том, что его выход намечен на февраль 2005 года. Tony Tough: A Rake's Progress расскажет вам о молодости Тони и о его первом деле. Вы найдете ответы на некоторые вопросы, оставшиеся после первой части, например, почему Тони так нравятся парики и откуда у него лиловый тапир. Действие будет разворачиваться в течение одного дня и будет

разбито на 15 маленьких эпизодиков. Те, кому понравился юмор Night of the Roasted Moths, не будут разочарованы. Технически, A Rake's Progress будет использовать движок Prezzemolo, так что фоновые рисунки и персонажи будут пререндеренными. В качестве управления будет point and click. Так что ждите классическую адвенчуру, которая во многом превзойдет первую часть.



Nibiru: Messenger of the Gods

Команда разработчиков The Black Mirror сейчас использует свой замечательный point and click движок для создания оосовремененного римейка своей первой адвенчуры, Posel Bohu. Это игра о чешском археологе, нашедшем туннель времен Второй мировой войны. Вскоре этот археолог оказывается втянутым в сложную историю в духе приключений Индианы Джонса (Indiana Jones). В Лейпциге мы увидели первую демо-версию Nibiru, в которую можно было поиграть, и она очень напоминает



The Black Mirror – прекрасные фоны и чуть менее прекрасные пререндеренные персонажи. Нам предстояло проникнуть в отель, уговорив одну старушку помочь нам. Классическая адвенчура старой школы. В англоязычных странах The Black Mirror могла бы продаваться и лучше, если бы не была столь плохо локализована, но, тем не менее, это отличная игра. Так что я советую вам поглядывать за Nibiru, хотя ближе к выходу игра может сменить свое название. По крайней мере, я жду от этой игры многого.

Runaway 2

Об этом весьма ожидаемом сиквеле Runaway: A Road Adventure пока известно не слишком много. Игра начнется на Гавайях, где Брайан (Brian) и Джина (Gina) коротают свои деньки, но бездельничать им осталось недолго – Брайану придется спасти Джину. Ему предстоит пробираться через дремучие леса, прекрасные пляжи и заснеженные горы, по ходу дела решая загадки древних цивилизаций. В игре более 25 персонажей, включая и Суши (Sushi), 6 глав и 100 с лишним локаций. Продолжение будет длиннее Runaway, качество видео в нем будет повыше, а также нас ждет синхронизация движения губ с речью. Но что конкретно произойдет с Брайаном и Джинной – это пока секрет.



Runaway 2



Nibiru

Myst IV...

и кое-что еще

Женевьев Лор (Genevieve Lord), продюсер Myst IV, провела презентацию своей новой игры на стенде Ubisoft. В сети лежит огромное количество обзоров этой игры, поэтому сообщить о что-либо новое о ней трудно, за исключением того, что большинству фанатов Myst новая игра понравится, а большинству противников, но не всем, она, соответственно, не понравится. Обычная ситуация для Myst. Лично я был очень впечатлен уровнем анимированности пререндеренных фоновых рисунков: туман, рябь на воде, насекомые, животные, ветер в зарослях и прочая изменчивость, присущая животному миру. Также меня поразили объем игры: Myst IV разместит свои 13 GB данных на 2 DVD. Я спросил у Женевьев насчет “кое-чего еще”, секретной следующей игры Суан, над которой эта компания работает со времени выхода Угу. Она ответила, что не может сообщить нам ничего конкретного, но упомянула, что это будет “действительно что-то другое, что-то совсем иное”. Делайте собственные выводы, но мои надежды увидеть новую авантюру от Суан рухнули.



**Женевьев Лор,
продюсер Myst IV**



Still Life

Стильно выглядящую Still Life, разрабатываемую той же командой, что делала Syberia, можно было не только посмотреть, но даже попробовать в нее поиграть прямо на самой выставочной площадке. В игре великолепная атмосфера (насколько можно было ее почувствовать в суматошном окружении выставочного зала), а по графике она догоняет прекрасную Syberia, хотя ее мир совсем другой. Судя по всему, посетителям выставки было представлено самое начало. Главная героиня, не слишком типичная для игр женщина, расследует преступление, совершенное в дешевой, обшарпанной квартире – весьма неуютном и удручающем месте. Стены помещения покрыты граффити, с потолка свисают обнаженные куклы, в общем, это не то место, куда хочется вернуться. Геймплей этого эпизода выполнен в стиле расследований Шерлока Холмса: вам надо использовать набор инструментов для сбора улик вроде капель крови и выпавших волос. Похоже, в первом квартале 2005 года выйдет неплохая игра.



Адвенчурный беспредел

Кроме этих игр на выставке было еще кое-что. *Clever & Smart* (или *Fred & Jeff*) – очаровательная двухмерная комическая адвенчура из Испании про двух очень популярных в Европе мультяшных детективов. В этой адвенчуре будет странный сюжет, выглядеть игра будет совсем как сами мультфильмы, в ней будут интересные головоломки и возможность игры по сети: вы вместе с другом сможете одновременно управлять обоими персонажами по локальной сети или через Интернет.

Мы также увидели одну из первых демоверсий *The Sentinel*, новой игры от разработчиков *Schizm 2*, использующей тот же движок и менее линейной, чем ее предшественница. Если *Schizm 2* вам пришлось по душе, то понравится и эта игра.

The Moment of Silence, весьма многообещающий триллер о тайных заговорах, работа над которым идет в Германии и близится к завершению, был впервые показан журналистам два года назад на GC2002. Теперь же постоянные посетители этой выставки могли лицезреть его в третий раз. Если *House of Tales* добавит в игру еще немного персонажей, чтобы оживить мир, то может получиться действительно великолепная игра. В немецкой версии задействованы актеры, озвучивавшие Брюса Уиллиса, Джулию Робертс и Гайбраша Трипвуда (*Bruce Willis, Julia Roberts, Guybrush Threepwood*). *The Moment of Silence* появится в магазинах 1 октября. Кроме того, уже подписано несколько контрактов на издание этой игры в различных странах, так что не пропустите!



Clever & Smart, адвенчура про двух популярных персонажей комиксов



Играете в дороге? Главное чтобы хватило заряда аккумулятора

И напоследок, мы взглянули на адвенчуру для сотовых телефонов от того же разработчика, *House of Tales*. Называется она *X-Files: The Deserter*, и в ней Малдер и Скалли (*Mulder и Scully*) раскрывают очередное таинственное дело. Распространением игры занимается компания *Elkware*.

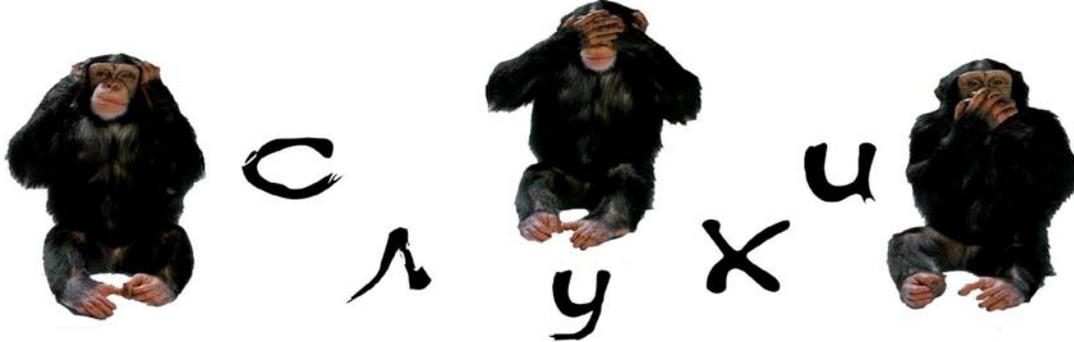
Ах да, еще публике была представлена полностью готовая версия *Larry 8*, но лучшей частью этого стенда была не эта игра, а две самые настоящие стриптизерши. Если вам нравится пошло-ватый юмор, то готовьтесь утонуть в море смеха, но если вам нравятся адвенчуры, то эта игра не для вас.

Надеюсь, мне удалось убедить вас в том, что *Games Conventions* в Лейпциге – это больше, чем просто местная выставка. Это действительно крупное международное событие, особенно для игр в адвенчурном жанре. До встречи в следующем году на GC 2005!

- Jan Schneider
(перевод Student)



Clever & Smart, адвенчура про... стоп, я же про них уже писал?..



ТАС издает Westerner

Недавно The Adventure Company объявила о приобретении прав на The Westerner. Руководствуясь какими-то соображениями, ТАС заодно решила переименовать The Westerner в Wanted: A Wild Western Adventure. Почему? Вряд ли мы когда-либо узнаем. Сколько бы вы об этом не думали, логики в этом решении вам не найти. В любом случае, то, что эта игра (номер 2 в нашем хит-параде самых ожидаемых адвенчур, опубликованном в 16-ом номере The Inventory) нашла издателя – это хорошая новость. The Westerner можно будет купить уже в конце сентября. Если хотите узнать подробности об этой игре, читайте наше превью и интервью с разработчиками в 12-ом номере The Inventory.

Новости о “Потерянном рае” Бенуа Сокаля

White Birds Productions сообщила нам, что дело с Paradise Lost продвигается весьма успешно. В настоящее время компания ведет переговоры с издателями и надеется сделать официальное заявление уже в сентябре.

Just Adventure рассказывает о Boyz Don't Cry

Рэнди Слугански (Randy Sluganski) с Just Adventure недавно написал превью новой мультяшной point and click адвенчуры из Польши Boyz Don't Cry. Интересный стиль графики игры сильно выделяет ее среди остальных адвенчур, находящихся в разработке, а сайт игры определенно достоин того, чтобы вы его посетили: <http://www.boyzdontcry.com>

Новый сайт новой 3D адвенчуры 8

Tale of Tales запустила новый сайт своей находящейся в производстве трехмерной адвенчуры 8. Вы можете зайти на <http://tale-of-tales.com/8/> и полюбоваться красивейшими скриншотами. 8 выглядит просто чудесно, и разработчики в настоящее время уже ищут издателей.



Вы издатель, которому нужны адвенчуры? Или разработчик, которому нужен издатель?

Если вы ответили “Да” на любой из этих вопросов, то, быть может, мы сумеем вам помочь. С тех пор, как мы начали делать The Inventory, у нас появились связи среди множества разработчиков и издателей, и мы помогаем разработчикам найти издателя для их игр. Так что если вы разработчик, ищущий издателя, или издатель, ищущий адвенчуры, пишите нам на theinventory@yahoo.com, и мы обязательно познакомим вас с нужными людьми. Все это, конечно же, бесплатно. Ведь чем больше адвенчур будет издаваться, тем будет лучше для всех нас. Сейчас у нас есть несколько очень активных европейских издателей, которые ищут хорошую сюжетную адвенчуру с видом от

третьего лица. Если ваша игра удовлетворяет этим требованиям, попробуйте, и, быть может, удача вам улыбнется!

The Inventory нужны сотрудники в отдел по связям с общественностью

Мы ищем работников в отдел по связям с общественностью. Вашей обязанностью будет заключать и поддерживать соглашения с рекламодателями, которые тем самым будут оказывать журналу финансовую поддержку. Зарплата выдается в виде комиссии. Всем заинтересовавшимся просьба отправлять предложения на theinventory@yahoo.com со словами *PR Staff* в теме письма.

Новый европейский сайт, посвященный адвенчурам

За последнюю пару лет рынок адвенчур в Европейском Союзе, можно сказать, взорвался. Во многих европейских странах есть по 2-3 издателя, борющиеся за право издания новых игр. Несколько лет назад мы о таком не могли и мечтать. И вот сейчас команда The Inventory готовит новый сайт об адвенчурных играх на европейском рынке. Если вы живете в Европе и хотите предложить нам свои услуги, пишите нам на theinventory@yahoo.com со словами *Adventure Europe* в теме письма. Нам нужны:

- программисты;
- дизайнеры;
- авторы статей;
- переводчики;
- модераторы форумов.

(перевод Student)

Интервью с Крейгом Бренноном

Среди игр, вышедших за последние несколько лет, игры из серии Law and Order оказались на редкость успешными. Legacy Interactive приняла решение продолжить выпуск адвенчур по мотивам этого известного телесериала. Что самое интересное, на данный момент в разработке находятся не одна, а целых две игры. Первая, Justice is Served, в целом, похожа на предыдущие игры этого сериала, а вторая, Criminal Intent, – совершенно новое решение, игра с видом от третьего лица. Мы предложили Крейгу Бреннону (Craig Brennon), продюсеру этой игры, побеседовать с нами.

О себе

- Расскажите немного о себе.

Я являюсь руководителем отдела разработок адвенчур в Legacy Interactive. У меня есть докторская степень по педагогической психологии. В софтверной индустрии я уже более 15 лет. Начинать я с работы над обучающими программами, ну а когда более популярными стали развлекательные продукты, я стал заниматься и этим.

- Принимали ли вы участие в разработке предыдущих игр из серии Law and Order?

Вместе с Кристиной Тейлор Оливер (Christina Taylor Oliver), я являлся продюсером первой игры из серии Law and Order. Затем она взяла продюсирование второй и третьей части игры в свои руки, а я лишь немного помогал ей в этом, но одновременно занимался другими проектами, в том числе и Law and Order: Criminal Intent.

- Вы сами играете в адвенчуры в свободное время? Если да, то какие из них вам больше всего понравились?

Да, я играю в адвенчуры, когда у меня остается свободное время. Самыми любимыми являются Grim Fandango и The 7th Guest. Из недавних мне понравились Syberia и Runaway.

Law & Order: Criminal Intent

- Не могли бы вы рассказать о сюжете игры?

Фактически, на этот раз в игре не одна история. Основное отличие Law & Order: Criminal Intent от прочих игр серии в том, что в этой игре расследуются четыре дела. Первые три независимы друг от друга, а вот в четвертом вам как раз предстоит их как-то увязать. Расскажу немного о сюжете. Тело молодого прокурора Мартина Рамиреса (Martin Ramirez) найдено в реке Ист Ривер (East River). Убитому было нанесено множество колотых ранений. Лиза Шипли (Lisa Shipley), симпатичная молодая девушка, была найдена убитой в отеле. У нее вскрыты вены,

на голову надет полиэтиленовый пакет и, что интересно, сверху замотан наволочкой. Управляющий банком Джеймс Уолтон (James Walton) был забит до смерти бейсбольной битой прямо в прихожей своего дома. После того, как вы, в роли детектива Горина (Goren), раскроете эти три преступления, вы догадаетесь, что они связаны друг с другом, и попытаетесь выследить беспощадного убийцу - это будет ваше четвертое дело.

- К предыдущим играм из серии Law and Order приложили руку сценаристы, писавшие для этого телесериала. Надеюсь, эта традиция продолжилась и с Criminal Intent?

Конечно. Для нас важна эта торговая марка. Одной из фишек, сделавшей телесериал Law & Order популярным, как раз является качественная работа сценаристов. Никогда не угадаешь, что за повороты сюжетной линии им придут в голову. Автором сценария и диалогов игры стала Элизабет М. Козин (Elizabeth M. Cosin), работавшая именно над телеверсией Criminal Intent.

- На сайте игры упомянуты детектив Роберт Горин и капитан Джеймс Дикинс (James Deakins), озвучиванием которых будут заниматься актеры



В Law and Order: Criminal Intent будет вид от третьего лица

сериала Винсент Д’Онофрио (Vincent D’Onofrio) и Джейми Шеридан (Jamey Sheridan), и ни слова нет про детектива Александру Имс (Alexandra Eames). Неужели она не появится в игре? Что послужило тому причиной?

Детектив Имс превосходно выполняла свою работу в телесериале, но мы не смогли придумать, чем ее озадачить в нашей игре. Помните, как в Broken Sword 3 Нико (Nico) ходила за Джорджем (George), практически ничем ему не помогая? Мы не хотели, чтобы у нас получилось что-нибудь подобное. Нам хотелось, чтобы каждый персонаж, появляющийся в Criminal Intent, играл не менее важную роль, чем в телесериале. Если этого нельзя было достичь, мы попросту оставляли персонажа за кадром.

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

Общение с персонажами – изюминка этой игры. В ней будет около 60 персонажей и порядка 70 локаций. Мне кажется, этого больше чем достаточно.

- Чем игра будет походить на телесериал?

Как и в телесериале, вас ждут хитрые повороты сюжетной линии. Основной вашей задачей будет найти убийцу и арестовать его. В игре не будет сцен суда, как нет их и в этом телесериале. Ситуации, персонажи, диалоги – все это будет выдержано в духе телеверсии.

- Основным отличием этой игры от предыдущих компьютерных воплощений Law and Order будет то, что мы будем играть роль одного из главных героев телесериала, а не какого-то нового персонажа. Почему вы приняли такое решение? Как вы думаете, это будет способствовать лучшему погружению в игру?

Во-первых, мы хотели, чтобы эта игра отличалась от предыдущих воплощений Law and Order, которые, к тому же, были выполнены с видом от первого лица. Кроме того, ключевым персонажем телесериала является детектив Горин, поэтому мы решили использовать именно его в качестве главного персонажа. То, что вы будете видеть его на экране и управлять им, на мой взгляд, поможет вам отождествить себя с ним, и тем самым, лучше погрузиться в игру.

- Одним из главных отличий этой игры от предыдущих частей стало то, что на этот раз



Детектив Горин в сигарном баре

вам предлагается раскрыть четыре преступления, а не одно. Связаны ли эти дела друг с другом?

Как я уже сказал ранее, изначально кажется, что первые три дела ничем не связаны друг с другом, но раскрыв их, вы поймете, что это не так, и тогда вам предстоит раскрыть четвертое дело. И не надейтесь, что я вам сейчас же скажу, кто во всем виноват!

- На сайте игры сказано следующее: «Используйте психологические приемы, которыми владеет Горин, чтобы выжать из свидетелей и подозреваемых всю информацию. Выбирайте сами, убеждать ли их, запугивать или использовать другие методы?» Значит ли это, что сюжет будет нелинейным? Будет ли концовка зависеть от того, какие действия предпринял игрок ранее?

Да, в игре будут некоторые намеки на нелинейность, в частности, практически всегда вы сможете решать задачи в любом порядке, но, как вы сами можете догадаться, природа расследования такова, что не решив некоторых задач, вы не сможете продвинуться дальше. В каждом деле есть единственное «правильное» завершение, которое, на мой взгляд, должно целиком и полностью удовлетворить игрока.

Изюминка этой игры кроется в системе диалогов. В ней, как и обычно, перед вами окажется список тем для разговора, но вы должны будете решить, как вы собираетесь построить разговор. Некоторые свидетели расскажут больше, если вы с ними будете вежливы, другие – если вы надавите на них. Иногда вам придется по несколько раз менять технику допро-

са, чтобы получить всю необходимую информацию. Ну а если вы не уделите достаточного внимания стратегии допроса, подозреваемому или свидетелю это “развлечение” может просто надоест, и он перестанет отвечать на ваши вопросы до того, как вы узнаете все, что вам необходимо.

- Одним из основных отличий Criminal Intent от предыдущих игр Law and Order является то, что в игре будет использоваться вид от третьего лица. Чем это обусловлено?

Нам не хотелось, чтобы игроки думали, что мы создаем каждую последующую игру лишь заменяя персонажей из предыдущей. Мы задумали изменить геймплей. Кроме того, нам хотелось, чтобы игроки смогли увидеть и даже побывать главным персонажем телесериала.

- В игре будут использованы просчитываемые в реальном времени или пререндеренные фоны?

Пререндеренные, потому что мы хотим, чтобы графика была очень высокого качества.

- На какое разрешение рассчитана игра?

Игра рассчитана на 800x600.

- Не могли бы вы рассказать о том, как будет вести себя камера? Будет ли она статичной, или ракурсы будут изменяться?

Игрок не будет контролировать поведение камеры, да в играх с видом от третьего лица это и не предполагается. Ну и, конечно, во время длительных диалогов ракурс будет изменяться.

- Что вы можете рассказать о музыке? В предыдущих играх сериала ее было не так уж много (я бы даже сказал, практически не было). В этой игре что-нибудь изменится?

В Criminal Intent будет больше музыки, чем в предыдущих играх сериала, в том числе и потому, что в игре будет больше локаций.

- Будут ли в игре задействованы другие профессиональные актеры телесериала, помимо Д’Онофрио и Шеридан?

Как я уже говорил ранее, еще два персонажа (детектив Имс и помощник окружного прокурора Картер) не будут задействованы в игре, но мне кажется, детектив Горин и капитан Дикинс вполне успешно справятся с воссозданием атмосферы телесериала.



Многое зависит от того, как вы будете задавать вопросы

- Имели ли вы шанс пообщаться с самими актерами? Как они относятся к тому, что появятся в качестве персонажей компьютерной игры?

С Винсентом Д’Онофрио я еще не встречался, но слышал, что он не прочь побаловаться компьютерными играми. Через пару-тройку недель мы займемся озвучанием его персонажа, и тогда я, возможно, встречу с ним и задам ему этот вопрос.

- Давайте немного поговорим о геймплее. Не могли бы вы описать, как работает интерфейс в Criminal Intent? Появится ли на этот раз нормальный инвентарь, или все опять будет валяться в куче, точнее в досье, как это было в предыдущих играх Law and Order?

На этот раз интерфейс будет более технологичным. Инвентарь, карта и мобильный телефон будут объединены в одном наладоннике. Ведя расследование, игрок сможет выполнять с людьми и объектами различные действия: осматривать, использовать, собирать, анализировать, разговаривать и т.п.

- На сайте сказано, что «инновационные задачи, от простых до поистине головоломных, органично вплетены в сюжет». Это будут задачи инвентарного типа или «собери-вместе-кусочки-разорванного-листа», как в Law and Order: Double or Nothing? Не могли бы вы привести примеры?

Поскольку действие, как и в телесериале, происходит в современном Нью-Йорке, придумать такие головоломки, которые бы вписывались в эту реальность, довольно сложно. Было бы куда проще, если бы действие происходило в древнем или фэнтезийном мире. Ну а раз уж у нас мир совре-

менный, то нам пришлось изрядно потрудиться. В игре будут и инвентарные головоломки, и классические (паззлы, пароли, ключи), и оригинальные (незаконченный кроссворд).

- Также на сайте говорится, что «во время расследования вам предстоит составить психологический портрет преступника». Не могли бы вы рассказать об этом поподробнее? Какие исследования вам пришлось провести, чтобы реализовать такую возможность?

Расследуя дело, игрок собирает улики, показания свидетелей, результаты экспертиз. Все это он может поместить в компьютер, который, отобразив значимые сведения, выдаст психологический портрет преступника (расскажет о личности убийцы, его характерных чертах и мотивах преступления). Далее, игрок должен сравнить этот психологический портрет с поведением подозреваемых и определить убийцу. Создавая психологические портреты, мы тесно сотрудничали с судебным медиком-психиатром. Ну а поскольку настоящие психологические портреты довольно объемны и в них слишком много деталей, то чтобы не перегружать игру, мы их немного упростили. Надеюсь, их использование покажется весьма интересным для тех, кто будет играть в Criminal Intent.

- Будет ли нам необходимо перед началом игры выбирать умения, как это было в двух предыдущих частях Law and Order?

Поскольку в этой игре вы будете выступать в роли детектива Горина, навыки которого уже сформировались, мы посчитали это нелогичным. Мы хотели, чтобы вы увидели того самого детектива Горина, что появляется на вашем телеэкране каждую неделю. Главная особенность этого человека состоит в том, что он подстраивается под того, с кем ведет разговор, и мы хотели все это оставить как есть.

- Когда следует ожидать выхода Criminal Intent?

Весной 2005-го.

- Планируете ли вы предварительно выпустить демоверсию?

Да, выход демоверсии запланирован на начало 2005-го.

- Работая над Criminal Intent, на какую аудиторию вы рассчитываете? На игроков или на поклонников телесериала?

Мы попытались угодить всем: и фанатам телесериала, и любителям авантур, и даже случайным игрокам (которые, быть может, ни разу не видели этот телесериал). Любителям авантур нравятся более сложные головоломки, чем случайным игрокам и поклонникам телесериала, и я надеюсь, нам удалось выдержать баланс, который позволит этим трем категориям игроков получить удовольствие от Criminal Intent.

- Legacy Interactive преуспела в продвижении своих игр, правильно определяя аудиторию. Какова будет стратегия на этот раз?

Спасибо за комплимент! Точно так же, как обстоит дело и с другими нашими играми, в их продвижении мы сотрудничаем с обладателями торговой марки и с телеканалами, по которым транслируются эти сериалы. Этот раз не станет исключением – мы стараемся использовать все эти возможности для рекламы игры. Кроме того, неплохо помогают обычные и онлайн демоверсии. Наш основной принцип в продвижении игры – дать людям то, что им покажется интересным, и мы вновь попытаемся это сделать.

- Планируется ли продолжение Criminal Intent?

Мы надеемся на это.

- Хотите еще что-нибудь рассказать об игре?

Наша главная задача – сделать так, чтобы игрок почувствовал, будто он сам попал в один из эпизодов телесериала Law and Order: Criminal Intent. Мы надеемся, что эта игра доставит удовольствие не только поклонникам телесериала, но и всем тем, кто любит психологические детективы.



Обо всем

- На счету у Legacy Interactive уже есть две адвенчуры, и на подходе еще две. Значит ли это, что вам нравится адвенчурный жанр, и вы планируете и дальше выпускать игры такого рода?

Мы очень довольны тем, как все сложилось с Law and Order. Если наши адвенчуры и далее будут столь же успешными, мы, безусловно, будем выпускать и новые игры этого жанра. Мы уже расширили сферу своей деятельности. Помимо Law and Order: Justice is Served и Law and Order: Criminal Intent, на прилавках магазинов скоро появится еще одна наша игра по мотивам телесериала E.R. (Скорая помощь), правда на этот раз это будет не адвенчура, а симулятор/стратегия. Знайте, не столь важно, в каком жанре будет наша игра – Legacy Interactive всегда стремится сделать высококачественный и интересный продукт, который доставит удовольствие всем игрокам.

- Что вы думаете о текущем положении адвенчурного жанра? Что нужно сделать, чтобы адвенчуры стали лучше и были бы интересны более широкому кругу людей?

Мне кажется, что у адвенчур все еще есть потенциал для роста, но вряд ли они вновь станут «королями» компьютерных игр. Что же касается того, как адвенчуры могут стать интересными более широкому кругу людей, я думаю, стоит расширить диапазон сюжетных жанров, попробовать рассказать о новых персонажах, поэкспериментировать с геймплеем (главным образом, перестать заикливаться на играх типа Myst). Сейчас довольно непростое время. Рынок компьютерных игр для PC постоянно уменьшается, требования к качеству растут, а бюджеты сокращаются. Разработчикам приходится более обдуманно подходить к процессу разработки, а это не так просто!

- В последнее время появилось немало адвенчур по мотивам детективных телесериалов, подобных Law and Order и CSI. Как вы думаете, возможно ли немного расширить тематику и создать игры по телесериалам другого рода? Так, например, в прошлом довольно часто выходили юмористические адвенчуры, так почему бы не взять за основу какой-нибудь комедийный телесериал, интересный широкому кругу людей, например, Everybody Loves Raymond (Все любят

Реймонда) или Friends (Друзья), и не сделать по нему качественную игру?

Да, мне бы тоже вновь хотелось увидеть хорошую юмористическую адвенчуру. Runaway доказала, что люди еще не разучились делать игры подобного рода. Что же касается адвенчур по мотивам комедийных телесериалов, мне кажется, что, в любом случае, в их основе должно лежать какое-нибудь расследование, решение странных случаев, загадочных происшествий. Те сериалы, что вы привели в качестве примера, хороши как комедии, но в них не происходит никаких расследований и т.п., поэтому адвенчуры из них получатся странными, они не будут соответствовать духу сериала. Создавая игру по мотивам телесериала, всегда приходится учитывать то, что игра должна быть интересна как его поклонникам, так и игрокам. На мой взгляд, юмористический сериал, который больше всех напрашивается на адвенчуру по самому себе – это Scooby Doo (Скуби Ду), поскольку в нем есть всякие загадочные явления (однако, THQ предпочла создать по этому сериалу аркадные игры, потому что, на их взгляд, этот жанр лучше соответствует зрительской аудитории сериала).

- Одним из похожих на Law and Order игровых адвенчурных сериалов является CSI. Вы смотрели хотя бы одну из игр CSI? Что вы можете сказать про них?

Да, я прошел обе игры из сериала про CSI. Я оценил то, что во второй части разработчики устранили основные недостатки (сделали игру посложнее, увеличили ее продолжительность), а также ввели новые функции. Они проделали великолепную работу, и, кроме того, им удалось остаться верными духу телесериала.

- Что бы вы хотели добавить напоследок?

Мы прикладываем все силы, чтобы сделать такую игру, которая понравится всем. Criminal Intent во многом будет отличаться от других адвенчур. Мы надеемся, что сможем сделать игру классической по стилю, но полной новых идей и свежих решений. Criminal Intent внесет свежую струю в линейку наших адвенчур. Нашей целью является создание увлекательных игр для поклонников адвенчур, и каждая новая наша игра непременно оказывается лучше предыдущей. С нетерпением ждем того момента, когда мы сможем поделиться с вами новой информацией о Law and Order: Criminal Intent!

Интервью с DTP

Что-то ребята из DTP зачастили в нашу Гостиную. Вы спрашиваете, а не проплатились ли они? Отвечу – нет. Почему же мы так часто их приглашаем? А вы посмотрите на список игр, которые они готовят к изданию: Tony Tough 2, Nibiru, Sherlock Holmes and the Silver Earring, The Moment of Silence. Кроме того, они уже издали The Westerner, Runaway и The Black Mirror. Теперь вам понятно? Итак, давайте послушаем, что они расскажут о новых играх.

Tony Tough 2

- Как получилось, что в разработке находится сиквел Tony Tough? Неужели эта игра оказалась столь успешной?

Уровень продаж Tony Tough был неплохим, но я бы не сказал, что игра стала мегахитом. Были у нее и свои трудности, главной из которых стало то, что игра вышла под Рождество, и ей пришлось бороться за игроков с такими конкурентами, как Uru и Broken Sword 3. Впрочем, в некоторых магазинах ей даже удалось выиграть. ;-) Главное, в итоге все получилось не так уж плохо. Мы подумали-подумали и решили – почему бы и нет? Вот так компания Prograph и получила заказ на новые приключения Тони.

- Игру будет делать та же компания, что создала первую часть?

Да, компании Prograph вновь придется поработать.

- Не могли бы вы вкратце рассказать сюжет Tony Tough 2?

Он весьма запутан. Рассказ пойдет о первом деле Тони, о том времени, когда он был подростком и жил в Нью-Мехико. Вы будете расследовать дело о таинственном похитителе детей, инопланетянах, париках, розовых собаках – в общем, как говорится в подзаголовке, это “A Rake’s Progress” – похождения повесы.

- Увидим ли мы персонажей из первой части?

Вы увидите самого Тони, и, пожалуй, все.

- Изменится ли стиль графики по сравнению с первой частью?

Тони отрехмерился! Больше никакой графики уровня 1995-го года! Prograph использует тот же самый движок, что был ими обкатан в детской игре Prezzemolo – вполне нормальный современный 3D-движок.

- А что насчет интерфейса?

Интерфейс как был point and click, таким и останется, и мало чем будет отличаться.

- Первую часть немного поругали за геймплей. Нарекания, в основном, были на нелогичность головоломок. Разработчики обратили внимание

на критику? Станет ли продолжение проще (или сложнее) первой части?

Разработчики со всем вниманием отнеслись к критике – Tony Tough 2 будет проще.

- Когда Tony Tough 2 появится в продаже?

Тех, кто говорит на немецком языке, мы порадуем к 1 марта. Что касается остальных стран – я не имею никакой информации ни о датах, ни об издателях.

- Ну а после выхода Tony Tough 2, есть планы на третью часть или это будет зависеть от продаж?

Мне кажется, Tony Tough 2 будет продаваться лучше первой части, поскольку нам удалось избежать многих трудностей, что были у нас с Tony 1 с самого начала. Так что никаких фактов, препятствующих выходу и третьей части сериала, пока нет. Однако, поживем – увидим.

Nibiru/The Black Mirror

- Как обстоят дела с продажами The Black Mirror? Вы довольны ими?

The Black Mirror очень успешно продавалась в странах, где говорят на немецком. Можно смело сказать, что эта игра стала хитом, и она неплохо продается даже сейчас, через несколько месяцев после выхода. Мы очень довольны рейтингами, но каких трудов нам стоило этого добиться! Ведь, увы, авантюры все еще не самый популярный жанр.

- *Спойлеры* В конце The Black Mirror главный герой решает покончить жизнь самоубийством. *Конец спойлеров* Значит ли это, что продолжения не будет? Или все же есть какая-то надежда?

Тот факт, что Сэмюэль Гордон (Samuel Gordon) умирает в конце игры (кстати, мы этого не видим, мы лишь догадываемся об этом, когда он выпрыгивает из башни), еще не говорит о том, что создание продолжения невозможно. Или, быть может, предыстории. Мы обязательно побеседуем об этом с нашими чешскими партнерами.

- Игра Nibiru разрабатывается теми же авторами, что сделали и The Black Mirror. Похожи ли



эти игры друг на друга? Есть ли между ними какая-нибудь связь?

Нет, Nibiru – совершенно другая игра. Она не столь мрачная, как The Black Mirror, но и в ней происходят загадочные события. Она ближе по духу приключениям Индианы Джонса.

- Nibiru была выпущена в Чехии на несколько лет раньше The Black Mirror. Значит ли это, что мы увидим римейк? Если да, то что в этой версии будет улучшено по сравнению с оригинальной?

Да, это будет римейк оригинальной адвенчуры. Игра будет использовать улучшенный движок The Black Mirror. Он позволит использовать разрешение 1024x768 вместо 800x600, а также позволит богаче детализировать картинку. Ну и поскольку в старой игре было немало нареканий на модели персонажей, все модели будут переделаны.

- Не могли бы вы рассказать о сюжете Nibiru?

Главного героя зовут Мартин Холан (Martin Holan), он живет в Париже и учится на археолога. И вот в один прекрасный день дядя Мартина просит его приехать в Чехию на раскопки таинственного туннеля. Мартин приезжает в Прагу и находит человека, с которым он должен был встретиться, мертвым. С этого и начинаются его приключения. Мартину предстоит побывать во многих загадочных и очень опасных местах, разбросанных по всему земному шару: от туннелей, про которые говорят, что они



были прорыты немцами во время Второй мировой войны, до древних храмов Майя.

- Нам доведется управлять одним персонажем или несколькими?

Мартин Холан, насколько мне известно, будет единственным персонажем, которым можно будет управлять.

- Сколько персонажей нам встретится и сколько локаций?

В игре будет 30 персонажей и около 80 локаций.

- На что будет похож интерфейс? Он будет напоминать The Black Mirror?

Да, он похож на интерфейс The Black Mirror.

- Когда стоит ждать выхода Nibiru?

В Германии игра появится 1 февраля.

- Еще что-нибудь расскажете о Nibiru?

Надеюсь, она будет не менее успешна, чем The Black Mirror. Могу точно сказать, что Nibiru во многом будет ее превосходить.

- Future Games сейчас работает еще над одной игрой – Ron Loo. Вы что-нибудь знаете о ней? Планируете ли вы ее издавать?

Да, мы знаем об этой игре, но пока не планируем издавать ее. Конечно, все может измениться, но пока я скажу, что не планируем.



The Moment of Silence

- Расскажите немного о сюжете игры.

Нью-Йорк, 2044 год. Государства Земли объединились под началом мирового правительства. Но в метрополиях всё по-прежнему. Таинственные гуру предрекают конец света, белые воротнички в небоскрёбах из стекла и бетона разрабатывают стратегии маркетинга, бандиты и проститутки ошиваются в гетто, террористы взрывают бомбы, а старые болваны строят теории заговоров. Но Питеру Райту (Peter Wright) нет дела до всего этого. Его жена погибла в авиакатастрофе, и с той поры он ушел в себя. Он превратился в отчаявшегося одиночку, отстранившегося от всего остального мира. Жизнь потеряла для него всякий смысл... Но всё изменилось в один день, когда специальный полицейский отряд ворвался в дом и безо всяких объяснений арестовал его соседа, интернет-журналиста. Это было первым событием, привлечшим внимание Питера за долгое время. Он начинает свое расследование, в результате которого на поверхность всплывают страшные факты.

Это история о том, что мы настолько привыкли к техническим достижениям, что не замечаем, насколько стали зависимы от них, история о тех опасностях, что будут подстерегать нас, если найдется человек, который сможет использовать эти достижения в своих корыстных целях. Эта тема стара: сможем ли мы контролировать призраков, которых вызвали сами, и если нет, сможем ли мы от них избавиться? В игре подвергается критике устройство современного общества, что редко встречается в играх.

- Игроку предстоит выступать в роли трех персонажей. Не могли бы вы рассказать о них?

Вам предстоит побывать в роли Питера Райта и Деборы Освальд (Deborah Oswald).

- Сколько персонажей нам доведется встретить и сколько локаций посетить?

В игре около 25 персонажей и где-то 80-100 локаций.



- В превью, опубликованном в 10 номере нашего журнала, говорилось, что в игре будет два варианта финала, в зависимости от того, какие действия будет совершать игрок. Это будут «правильный» и «неправильный» варианты, или это будут два разных «правильных» окончания?

Я бы сказал, это будут «правильный» и «неправильный» варианты. Впрочем, если в вас сильны садистские наклонности, можете считать, что верных финала два. ;-)

- Графика будет 2.5D, как в Syberia, или же 3D?

2.5D, как в Syberia, но более детализированная. В игре будут пререндеренные локации, но в каждой из них будет несколько «уровней». Иногда камера будет «въезжать» в локацию, то есть, если Питер войдет в нее, камера последует за ним. Если Питер пройдет мимо колодца, камера корректно покажет его за водой.

- Под какое разрешение создается игра?

Насколько мне известно, 1024x768.

- В превью сказано о смене ракурсов камеры во время диалогов, а также что во время диалогов будет показана мимика персонажа. Эта технология будет применяться во время всех диалогов или только в видеороликах?

Нет, не только во время видеороликов, но и во время диалогов в самой игре.

- В игре будет много видеороликов?

Ключевые сцены и те, во время которых будет происходить много действия, будут представлены ве-



ликолепными видеороликами. Продолжительность видео суммарно превысит 30 минут.

- Что за музыка будет в игре?

Во время игры будет и эмбиент, и хаус/техно (в подземной штаб-квартире хакеров), и даже классик-метал во время видеороликов. У игры будет основная музыкальная тема. Если вы хотите понять, что за музыка будет в игре, зайдите на наш официальный сайт <http://www.momentofsilence.de>, предварительно врубив колонки на полную!

- Какова будет продолжительность саундтрека?

Около 80 минут.

- На озвучание игр ДТР обычно приглашает известных актеров. Для немецкой версии The Moment of Silence вы уже нашли «голоса» персонажей?

Конечно. Главных героев – Питера Райта и Дебору Освальд – будут озвучивать актеры, озвучивавшие Брюса Уиллиса (Bruce Willis) и Джулию Робертс (Julia Roberts). Остальной состав – не менее профессиональные актеры.

- Ранее говорилось, что в игре будут как механические, так и инвентарные головоломки. Каково их соотношение?

В основном, задачи будут построены на использовании инвентаря и диалогов. То есть, игра будет тяготеть, скорее, к классическим адвенчурам, чем к мистоидам. Головоломки мистойдного типа также будут присутствовать в игре, но их будет не слишком много.

- Не могли бы вы описать интерфейс игры?

Интерфейс довольно обычный и похож на то, что можно видеть во многих других играх этого жанра. Левая кнопка мыши используется для ходьбы или действий, правая – для обследования, двойной щелчок используется для того, чтобы персонаж побежал. И если я не ошибаюсь, по нажатию определенной клавиши, по-моему, это Tab, на экране отображаются все возможные выходы.

- Будут ли в игре экшн-элементы?

Все экшн-элементы, а их немало, будут показаны в видеороликах. В самой игре экшн-элементов не будет.

- Не могли бы вы рассказать о диалоговой системе?

Стандартный список реплик. Если вы уже поговорили на эту тему, и нет никаких новых подробностей, реплика будет выделена цветом. Это похоже на гиперссылки в Интернете. Мне кажется, это удобно.

- The Moment of Silence будет трудной или легкой? Скорее, средней по сложности.

- Сколько времени займет прохождение игры?

Порядка 25-30 часов.

- Игра вот-вот выйдет. Над чем вы работаете сейчас?

Сейчас (в середине августа) мы начали делать озвучку, после этого перейдем к тестированию.

- Что еще вы можете рассказать об игре?

Мы собираемся завоевать мир этой игрой и надеемся, что The Moment of Silence доставит удовольствие игрокам со всего земного шара. Ведь вы знаете, что мы, немцы, все делаем именно так, как надо – мне кажется, это вы почувствуете и в нашей игре.

Sherlock Holmes and the Silver Earring

- Это вторая игра Frogwares, созданная по мотивам произведений о Шерлоке Холмсе. В первой их игре внимание было больше акцентировано на решение головоломок, а не на сюжетную линию, использовался вид от первого лица, и результат получился не очень хорошим. Похоже, на этот раз был избран другой подход, и в The Silver Earring акцент делается именно на сюжет. Как вы считаете, это правильный выбор? Удалось ли Frogwares на этот раз поймать дух произведений о Шерлоке? Насколько мы, да и любой, кто скачал демоверсию игры, можем судить, Frogwares теперь идет правильным путем. Пред вами развернется мрачная и таинственная история, написанная настоящим поклонником произведений про Холмса.

- Доведется ли нам «поработать» Ватсоном (Watson), или Шерлок будет единственным персонажем, который попадет под наше руководство?

В некоторых сценах вам придется выступать в роли Ватсона. Если я не ошибаюсь, иногда вы даже сможете выбирать, кем вы будете действовать, поскольку для решения некоторых головоломок вам потребуются слаженные действия этих двух персонажей.

- Что предстоит распутать Шерлоку на этот раз?

Шерлок Холмс и доктор Ватсон приглашены к одному миллионеру на вечеринку, устроенную в честь возвращения его дочери в Англию. Во время произнесения торжественной речи, миллионер неожиданно падает как подкошенный: точный выстрел поразил его в самое сердце. Не дожидаясь полиции, Шерлок начинает расследование.

- В первой игре Frogwares о Шерлоке было не так много персонажей, и чтобы понять, что происходит, приходилось читать всевозможные записки. Изменилось ли что-нибудь в сиквеле?

На этот раз персонажей будет достаточно. Только в первой локации вам придется допросить с десяток людей. Ну а дальше будет больше.

- Что вы можете сказать о графике в игре?

Движок, похож на тот, что был в The Moment of Silence или Syberia. В игре неплохая анимация, у трехмерных персонажей есть тени. Кроме того, хорошо передана атмосфера Лондона начала двадцатого века. Ведущий художник Frogwares, похоже настоящий поклонник Fin de Siècle и Art Nouveau.

- Не могли бы вы описать интерфейс игры?

Это еще одна игра, использующая старый добрый point and click интерфейс. В нижней части экрана расположена всплывающая панель инвентаря.

- Что за музыка используется в игре?

Музыка соответствует времени, в котором происходит действие игры. Такую музыку можно было услышать на балах в Венской опере или в маленьком кофейном домике где-нибудь в 1890-х. Главным образом, используются произведения таких композиторов девятнадцатого столетия, как Феликс Мендельсон и Николо Паганини.

- Когда следует ждать выхода игры?

В странах, говорящих на немецком, игра выйдет в ноябре. В Англии она, возможно, выйдет чуть раньше.

- Что-нибудь еще расскажете о ней?

Я бы посоветовал нашим немецким покупателям дождаться именно немецкой версии. В игре большое количество диалогов и сложных документов, и мы надеемся, что немецкие покупатели поддержат нас. Мы приложим все усилия, чтобы сделать качественную локализацию, подберем актеров, которые



наилучшим образом будут соответствовать персонажам, и даже будем их кормить овсянкой, чтобы они начали говорить на «оксфордском немецком». Это не так сложно, если актеры хорошо знают свое дело, и поверьте, немцы из северной части Германии (увы, я к ним не отношусь) вполне могут разговаривать в английской манере. ;-)

Обо всем

- В основном, вы издаете point and click приключенческие игры с видом от третьего лица, и, похоже, весьма преуспеваете в этом. Эта тенденция сохранится?

Поскольку мы имеем весьма успешный опыт в работе с приключенческими играми, мы, определенно, будем издавать приключенческие игры, и не только в Германии, Австрии и Швейцарии, но, возможно, и по всей Европе. Правда, нельзя сказать, что мы привязаны к приключенческим играм с видом именно от третьего лица. Приключенческие игры с видом от первого лица, в принципе, ничем не хуже, но, к сожалению, мы пока не видели ни одной, которая удовлетворила бы нашим требованиям качества. В большинстве своем, это скучные графические поделки.

- За последние пару лет вы выпустили немало приключенческих игр, к примеру, Runaway, The Westerner, The Black Mirror, Tony Tough и т.д. Скажите, какая из них оказалась самой успешной?

Runaway, но The Black Mirror дышит ей в затылок. ;-)

- Ведете ли вы сейчас переговоры с кем-нибудь из разработчиков приключенческих игр?

Да, мы ведем переговоры с довольно известными в приключенческом мире людьми о довольно известных и весьма долгожданных проектах. Но если я скажу вам больше, то могу и не дожить до завтрашнего дня.

- Сколько, в среднем, приключенческих игр вы издаете за год?

Четыре-пять. Может, чуть больше. У нас остается не так много времени на отдых. ;-)

- Хотите что-нибудь сказать напоследок?

Мы постоянно ищем новые идеи и проекты по всему миру. Если вы являетесь разработчиком приключенческой игры или хотите продать лицензию на уже созданную вами игру, если вы читаете эти строки и думаете «Эй, эти ребята и впрямь многое делают для жанра, в то время как остальные поплевывают в потолок», черкните мне пару строк на c.kellner@ntp-ag.com. И не думайте, что мы издаем игры только для тех, кто говорит на немецком – у нас очень хорошие связи с лучшими издателями во всем мире, так что мы вполне можем говорить и о международных проектах.

Sherlock Holmes: The Silver Earring

Чтобы все было по-честному, я сразу признаюсь во всех своих слабостях. Я большой поклонник Gabriel Knight, потому что уважаю хорошо проработанных персонажей, интересные сюжеты и истории из ряда тех, что здорово читать у пылающего камина. Также мне очень нравится творчество сэра Артура Конан Дойля (Arthur Conan Doyle), сериалы и фильмы о Шерлоке Холмсе (лучший Холмс – это, конечно же, Джереми Бретт (Jeremy Brett), а не Бэзил Рэтбоун (Basil Rathbone)) и, естественно, две предыдущие игры про известного детектива: Case of the Serrated Scalpel и Case of the Rose Tattoo.

Я даже признаюсь вам в своей слабости к определенному времени. Действие одного из моих любимейших фильмов, режиссерской версии “Фэнни и Александр” Ингмара Бергмана (“Fanny and Alexander” by Ingmar Bergman) происходит в маленькой шведской деревушке. И стиль одежды в фильме не очень сильно отличается от стиля 1897 года, времени последнего дела Шерлока Холмса. И, пока я в слабостях, перейду к делу.

Сюжет: Все начинается довольно просто. В доме на Бейкер стрит доктор Ватсон читает Шерлоку Холмсу пригласительное письмо. Событие – званый вечер в Шеррингфорд Холл в честь возвращения Лавинии (Lavinia), дочери сэра Мэлвина



Знаменитый детектив

Бромсби (Melvyn Bromsby), из школы-интерната в Швеции. Сразу по приезду наши герои видят, как речь Бромсби прерывает револьверный выстрел. Сэр Бромсби умирает на месте. По указанию Шерлока, Ватсон вызывает полицию и не дает гостям разойтись, а сам Шерлок принимается за расследование...

Помнится, раньше я думал, что дух новелл Конан Дойля очень хорошо передан

в Serrated Scalpel и в Rose Tattoo (и очень плохо в Consulting Detective). Так вот, их, наконец, превзошли. Ребята из Frogwares, после неудачной попытки с Mystery of the Mummy, наконец, поняли, как все должно быть. Они взяли все лучшее, что было в предыдущих играх про Шерлока. Вы сможете сыграть и за Холмса, и за Ватсона, и оба этих персонажа, также как и Лестрейд, просто как живые. Атмосфера их общения друг с другом выдержана просто идеально, и я понимаю, почему Frogwares стала работать именно с этим сюжетом. Это лучшее любительское произведение, что я когда-либо видел (ни за что больше не буду вспоминать об ужасных фанатских фильмах по мотивам “Звездных Войн”, при просмотре которых мне иногда хотелось ложкой выковырять свои глаза, лишь бы не видеть этот ужас).

Большинство игроков впервые откроют для себя этот сюжет, чудесно переделанный в игру, в которой нашлось место и Уиггинсу, и миссис Хадсон и Майкрофту (Wiggins, Mrs. Hudson, Mycroft). Я скажу так: если вам не нравятся линейные игры, The Silver Earring вам может и не подойти. Она не похожа на ранние адвенчуры про Шерлока, в которых вам надо было посетить сотню мест, и в результате вы теряли нить сюжета. В этой игре вы не сможете покинуть локацию, пока не соберете все улики и свидетельские показания. У вас будет карта, но одновременно на ней будет доступно не более четырех мест, и прежде чем решать, хорошо это или плохо, давайте посмотрим что из этого получилось...

В Sherlock Holmes: The Silver Earring, пожалуй, самый лучший сюжет из всех игр о Шерлоке и один из самых лучших в адвенчурах вообще. С начала и до самого конца игра не перестает удивлять, постоянно подбрасывая новую информацию и позволяя вам самим сделать из нее выводы. Общую положительную картину дополняет просто фантастичная концовка (где вам предстоит ответить на несколько вопросов, так что вы и впрямь сможете понять, насколько вы хороши в роли детектива). Она достаточно продолжительна, хорошо сделана, и вы просто разинете рот, когда все кусочки этой криминальной мозаики соберутся вместе. Честно говоря, концовка вдохновила меня на повторное прохождение игры, во время которого я по-новому взглянул на некоторые события, и второе прохождение доставило мне еще больше удовольствия. Сюжет игры меня очень впечатлил, если не сказать больше. Я верю, что он за пояс заткнул Serrated Scalpel и Rose Tattoo вместе взятые. Этого достаточно для похвалы?



Ватсон и Лестрейд внимают мудрости Шерлока

Геймплей: Вот мой самый лучший комплимент: в этой игре всего лишь один отвратительный эпизод. В эпоху, когда адвенчуры бывают ужасны от начала и до конца, за наличие в игре всего лишь одного “гиблого места” стоит отдать должное авторам. Правда, в игре есть и головоломка, из-за непонятности которой большинству игроков понадобится помощь, но она не идет ни в какое сравнение с... Суперсобакой. Только так можно описать это порождение Ада. Вам надо избежать встречи с этим сторожевым псом в двух эпизодах, а эта чертова зверюга может видеть сквозь стены и находить вас не иначе как с помощью телепатии (или дурацкой прихоти авторов). И если она вас заметит – все, игра окончена. Загружайтесь и пробуйте заново. После того, как вы повторите это раз двадцать-двадцать пять, вы, быть может, догадаетесь, как можно пройти дальше.

Есть в игре еще такая штука, как прохождение лабиринта на время, что для кого-нибудь может оказаться серьезной проблемой, хотя для меня не составило никакого труда. Вообще, это с трудом можно назвать лабиринтом, и, оказывается, я совсем даже



Анализа этой сцены Шерлоку хватило бы на целый роман

не против появления лабиринтов в адвенчурах, при условии, что они будут похожи на этот. Если вы играли в *Frankenstein: Through the Eyes of the Monster*, *King's Quest (V и VI)* или *The Riddle of Master Lu*, то через этот “лабиринт” вы проскочите, даже глазом не моргнув.

Несмотря на заявления некоторых игроков о проблемах с управлением, я с таковыми не столкнулся ни разу. Вы щелкаете мышью на выбранном месте и отправляетесь туда (или щелкаете дважды и бежите, если это разрешено по сюжету), а смена ракурсов четко обозначена сменой значка курсора на изображение следов. Мне это показалось удобным, и хотя управление могло быть чуть более отзывчивым, оно вполне неплохо работает. А вот что на самом деле немного раздражает, так это то, что Шерлок, перед тем, как куда-либо отправиться, иногда крутится на месте. Он поворачивается сначала в одну сторону, затем в другую, как будто решает, следовать или нет вашему указанию. Но это происходит нечасто, и ни разу в тех случаях, когда время критично.

Еще одна деталь, которая мне понравилась – это опросы в конце каждой части. Все они, кроме одного, логичны, и на них легко найти ответ, немного покопавшись в собственной памяти и имеющихся уликах. Правда, есть один опрос, который может вас задержать на некоторое время, но он не совсем честный, поскольку из имеющейся у вас информации следует несколько вариантов ответа, а игра принимает только один. Это, и уже упоминавшаяся выше странная головоломка, были единственными местами, где я всерьез и надолго застрял. Эпизод с Суперсобакой задержал меня дольше, чем был бы должен, но тут проблема, скорее, была не в прохождении, а в победе над четвероногим животным, которое превосходит Джета Ли (Jet Li), если бы у



“Холмс! Мне кажется, ее отравили!”



Ватсон стоит на стеме, пока Холмс осматривает стену

него, к тому же, были приборы ночного видения и рентгеновские очки (два в одном).

Остальная часть игры – это нахождение предметов и улик, разговоры с людьми и решение небольшого количества инвентарных головоломок. Не стану говорить за всех, но, на мой взгляд, недостаток инвентарных головоломок – не слишком большой минус. Подобные головоломки практически не встречались в *The Last Express* Джордана Мехнера (Jordan Mechner), а эта игра, на мой взгляд, одна из пяти самых лучших адвенчур. Еще один момент в *The Silver Earring*, добавивший (для меня) реализма – это то, что большинство инвентарных головоломок решаются одними и теми же предметами. Я знаю, что это звучит скучно, но на самом деле все не так. Лично я считаю, что Шерлок Холмс всегда держал под рукой весьма ограниченный набор предметов, которые помогали ему в расследовании, и мне действительно нравится то, что у Шерлока такой небольшой инвентарь. При этом он эффективно использует то немного, что у него есть



Шерлок в заброшенном театре



“Что вы думаете об этом садике, Ватсон? Да, я вижу, что он зеленый...”

под рукой, хотя некоторые игроки считают, что это просто лень дизайнеров. К сожалению, обвинения в лени вполне оправданы, потому как ее свидетельства можно видеть буквально повсюду. Например, в одном эпизоде Шерлок надевает маску, но на самой модели маска не появляется. Иногда одежда Шерлока необъяснимо изменяется в промежутках между пребыванием снаружи локации и входом в нее. Подводя итог, скажу, что головоломки и дизайн игры вполне соответствуют персонажам и сюжету.

Графика: Эта игра с видом от третьего лица буквально поражает своим графическим исполнением. Трехмерные модели персонажей сделаны добротной, а пререндеренные фоновые рисунки, выполненные в высоком разрешении, хоть и не столь полны жизнью, как в *Syberia II*, но все равно выглядят убедительно и впечатляюще. Внимательный глаз заметит немало деталей – дизайнеры с надлежащим уважением и тщательностью отнеслись к работе над визуализацией того временного периода, во время которого происходят события игры. Мне действи-



Шерлок просто заморозил окружающих

тельно понравилась воссозданная атмосфера, усиленная в некоторых местах погодными эффектами, тенями и другими приятными мелочами. Конечно же, игра – настоящий клад для истинных поклонников Шерлока Холмса. В квартирке на Бейкер Стрит 221b можно увидеть множество предметов из рассказов о Шерлоке. Хотя, справедливости ради, стоит заметить, что шприц с 7%-ым раствором кокаина я так и не нашел. Frogwares заявляет, что в печатной версии сюжет занимает примерно в три раза больший объем. Адвенчуры, как и фильмы, скорее, визуальное искусство. Помните выражение “Одна картинка стоит тысячи слов”? Визуального богатства этой игры вполне хватает для того, чтобы не терять лишних слов. К чему перегружать игрока излишней текстовой информацией?

Звук: Бок о бок с видеорядом всегда идет его постоянный спутник – звуковое оформление. В данном случае мы имеем очень удачную подборку классических композиций Чайковского, Дворжака и Шумана. Музыка, в отличие от *Mystery of the Mummy*, всегда к месту и никоим образом не раздражает. Единственный недостаток кроется в малом количестве треков. Многие композиции повторяются в нескольких локациях, а хотелось бы большего разнообразия. Ну да ладно, нельзя получить все сразу.

Персонажи, в целом, озвучены неплохо, но есть несколько нареканий. Например, хоть я считаю, что актер, озвучивавший Шерлока, идеально подходит на эту роль, на некоторых словах он запинался. В игре есть персонаж по фамилии Fowlett, так вот Холмс как только его не склоняет: и Fowler, и Fowler, и Flowlett. В другом месте он вместо слова peasant произносит pheasant, вместо wet – white. По-моему, Frogwares стоило ограничить доступ актеров к выпивке во время записи. По большей части, озвучка

Плюсы: чудесный сюжет, запоминающиеся персонажи, прекрасная картинка, море удовольствия.

Минусы: управление могло быть поотзывчивей, одна нечестная головоломка и викторина

хороша, несмотря на небольшие ошибки и неправильно произнесенные тут и там слова. И это можно считать похвалой – не стоит забывать, что я достаточно серьезно отношусь к озвучке. Попробуйте, к примеру, поиграть в *The Black Mirror*, которую, похоже, озвучивал абы кто. Слава богу, там можно было отключить голоса или пропустить фразу, потому что плохая актерская работа способна свести все удовольствие от игры на нет.

В заключение, я просто хочу поблагодарить Frogwares за отлично выполненную работу. Они смогли передать магию произведений про Шерлока Холмса, добавили великолепную графику и звук и подкрепили это отлично написанным загадочным сюжетом. Хотя в игре есть свои слабые места, они с лихвой окупаются интереснейшей (на мой взгляд) концовкой. Также хочется отметить продолжительность игры: она и не слишком большая, и не чересчур маленькая. Игра не злоупотребляет вашим гостеприимством, как *The Longest Journey*, которую мне больше нравится называть “*The Shortest Journey Extended Indefinitely By Characters That Never Shut Up*” (“Очень коротким путешествием, удлиненным до бесконечности неумолкающими персонажами”). *Sherlock Holmes: The Case of the Silver Earring* – это настоящий победитель. И хотя многие с этим не согласятся, я убежден, что *Myst IV: Revelation*, *Still Life* и *Fahrenheit* придется изрядно потрудиться, чтобы догнать эту игру.

- Ben Keeney
(перевод Student)

Sherlock Holmes: The Silver Earring

Информация об игре

Разработчик: Frogwares

Управление: point and click

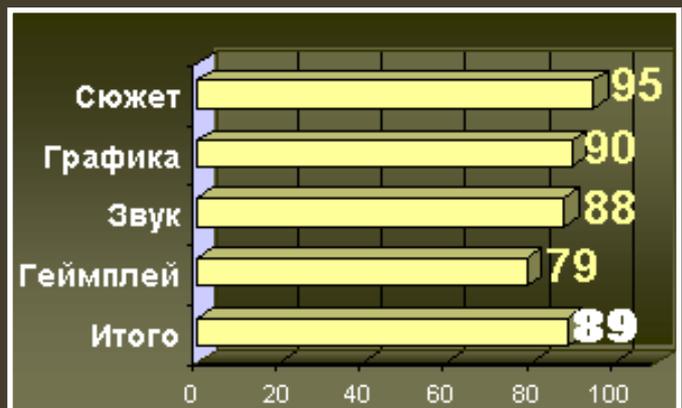
Вид: от 3-го лица

Сложность: средняя

Сайт: <http://www.frogwares.com/sherlock&watson/>

Системные требования:

Win 98/ME/2000/XP, Pentium III 500 Mhz, 128 MB RAM, 1.2 GB HDD, DirectX 9 совместимая 16 MB видеокарта, DirectX 9 совместимая звуковая карта



CSI: Dark Motives

CSI: Crime Scene Investigation стала одной из самых продаваемых игр 2003 года, что весьма необычно для адвенчур. Ну а если игра продается хорошо, то рано или поздно должно выйти ее продолжение. Вот потому-то 369 Interactive, компания-разработчик первой CSI, получила добро от Ubisoft на создание второй игры из теперь уже сериала.

Сюжет: Как и в первой части CSI, вам предстоит побывать в роли интерна и раскрыть пять дел. Все эти дела никак не связаны друг с другом ***Спойлеры*** хотя, как и в CSI 1, вы потом поймете, что последнее дело связано с одним из предыдущих ***Конец спойлеров***. Сценарий, в принципе, неплох, в нем, как и положено, присутствуют тупиковые ветви, хитрые повороты сюжетной линии, и хотя ничего экстраординарного в нем нет, он придется по душе поклонникам телесериала, поскольку выдержан в том же духе.

Спойлеры Вам предстоит узнать про 1) несчастный случай с каскадером на съемочной площадке; 2) отравленного бомжа; 3) скелет, найденный на стройплощадке; 4) актрису, застреленную во время репетиции и 5) кражу индонезийского варана! ***Конец спойлеров*** Как обычно, кому-то понравятся одни дела, кому-то – другие. Мне лично больше всего понравились второе, четвертое и пятое, четвертое – больше всех.

К минусам этой адвенчуры можно отнести то, что расследуя каждое дело, вам доведется общаться с

весьма ограниченным кругом людей (в среднем, от 3 до 6 человек в каждом деле), и почти все из них будет подозреваемыми – это обедняет геймплей. Было бы лучше, если бы у вас было побольше собеседников, и не все из них являлись бы подозреваемыми.

В принципе, персонажи, с которыми вам доведется вести разговор, продуманы неплохо, чего нельзя сказать о самой команде CSI, каждый представитель которой больше похож на автомат, дающий подсказки, а не на человека. Из положительных сторон игры можно отметить диалоги. Грег (Greg), как всегда, остроумен, Гриссом (Grissom) мудр, да и общаясь с остальными персонажами вы не заскучаете. Только эти интересные диалоги и помогают не замечать «деревянные» движения персонажей. Что еще радует в игре, так это внимание к деталям. Похоже, авторы потратили немало времени, перелопачивая горы информации, чтобы все в игре выглядело достоверно.

Графика: В предыдущей игре сериала это была проблема номер один – все было слишком уж статично. На этот раз, персонажи чуть более детализованы, но все равно они стоят на одном месте и если хоть как-то двигаются, то так, будто проглотили кол. Забавно, что во время каждого расследования в одних и тех же помещениях (в лаборатории, в комнате для допросов) стоят/сидят разные агенты, но на одних и тех же местах. Сразу видно, что разработчики не стали утруждать себя улучшением графики, разве что добавили немного полигонов в модели.

О синхронизации движений губ с речью вновь можно не вспоминать – персонажи открывают и закрывают рот тогда, когда им захочется. Ну а поскольку модели в игре «деревянные», то во время диалогов



В начале каждого дела вы знакомитесь со своим напарником



Разработчики совсем не озаботились синхронизацией мимики и речи



Грег, как всегда, готов вам помочь в лаборатории

вы с большим интересом будете глядеть не на них, а на субтитры.

В игре вновь используется видеовставка для реконструкции событий. Вы увидите то, как представляют себе происшедшее агенты, или то, что говорят свидетели. Смотреть эти ролики очень интересно (однако особо чувствительным персонам рекомендую до просмотра пищу не принимать).

Фоновые рисунки сделаны неплохо, но, опять же, они статичны. Никаких анимированных объектов – такое ощущение, будто смотришь на фотографию. Остается только надеяться, что ежели создатели решат делать третью часть сериала, они выберут новый движок. Если бы качество графики было повыше, общее впечатление от игры было бы лучше.

Звук: В отличие от многих средних адвенчур, в которых людей для озвучивания, похоже, отлавливают прямо на улице, в CSI вновь были задействованы



Иногда мертвые способны поведать больше, чем живые

актеры из телесериала, и они опять не подкачали. Музыка, хоть играет и нечасто, но сделана на высоком уровне и доставит вам удовольствие.

Геймплей: Как и в CSI 1, игра бы стала только лучше, если бы движок позволял вам большую свободу. И действительно, когда вы попадаете на место преступления, возникает впечатление, что вам попросту не дают возможности нормально его обследовать. Вы стоите на одном месте, жестко заданном разработчиками, и должны отыскать улики, не сходя с него. Было бы гораздо гораздо гораздо (сколько еще раз нужно повторить это слово?) лучше, если бы можно было самому походить по месту преступления и поискать улики.

В интерфейсе игры появились какие-то проблемы, которые не встретились мне в прошлой серии. Иногда для того, чтобы выбрать предмет, приходится дважды или даже трижды щелкнуть по нему. В некоторых местах неверно расставлены границы



Иногда научных знаний не достаточно, чтобы раскрыть преступление



Мрачноватое место, не правда ли? Кстати, чем это нарисован знак на стене?

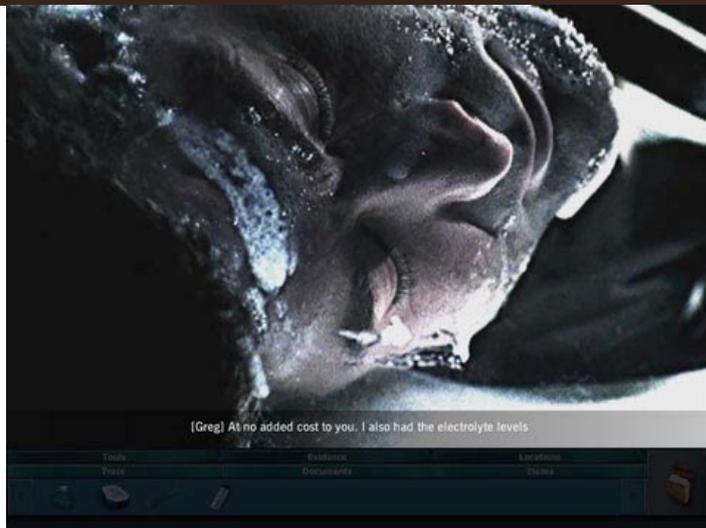
Плюсы: великолепные диалоги, интересные дела, профессиональная озвучка.

Минусы: использование устаревшего движка, накладывающего многие ограничения, пиксель-хантинг.

активных областей, и вы можете щелкнуть по ней мышью, даже если курсор находится в сантиметре от нужной точки. В результате, вы можете, к примеру, дважды осмотреть одно и то же место, думая, что это разные объекты.

Некоторые журналисты критиковали первую CSI за то, что она слишком простая, хотя я до сих пор никак не могу найти какой-нибудь свод правил по созданию адвенчур, в котором было бы записано, что адвенчура обязательно должна быть сложной. И это возымело действие. Итак, разрешите представить... (барабанная дробь) пиксель-хантинг! Игроки, настала пора вспомнить все ваши навыки в горизонтальном, вертикальном и даже хаотичном поиске пикселей, ибо в этой игре вам все эти навыки пригодятся. Ну а поскольку разработчики озаботились тем, чтобы не дать вам сдвинуться с места, пиксель-хантинг достанет вас до самых печенок. Конечно, то, что игра, по сути своей, сводится к поиску улики, несколько оправдывает наличие пиксель-хантинга, но поскольку здесь основной причиной этого занятия стал графический движок, пиксель-хантинг превращается из развлечения в тягостное занятие.

Что касается задач, которые вам придется решать, то тут все довольно прозрачно и ситуация практически ничем не отличается от той, что была в первой игре сериала: вам придется искать улики, исследовать их, используя спецоборудование, допрашивать подозреваемых и изредка комбинировать найденные вами предметы. Пожаловаться можно лишь на то, что иногда не совсем ясно, что нуж-



Реконструкция событий, как всегда, весьма занятна

но сделать, чтобы продвинуться дальше. Похоже, работая над игрой, авторы сначала думали о том, что потребуется агентам CSI для раскрытия дела, затем помещали нужную улику в игровой мир и все время как-то забывали рассказать игроку, в чем состоит его задание.

В нескольких словах: CSI 2 больше похожа на набор дополнительных миссий к игре, а не на полноценную вторую часть. Не надейтесь увидеть в ней что-нибудь новенькое. Все будет таким же, как и в предыдущей игре, впрочем, нельзя сказать, что это слишком плохо, поскольку CSI 1 все же была добротной, а главное, интересной адвенчурой. Я очень разочарован тем, что разработчики, у которых в руках оказался раскрученный бренд, не удосужились использовать современный графический движок, а это является очень важным фактором для привлечения аудитории, не знакомой с адвенчурным жанром. Что ж, будем надеяться, что разработчики учтут это, если соберутся делать третью часть этого игрового сериала.

- Dimitris Manos

CSI: Dark Motives

Информация об игре

Разработчик: 369 Interactive

Управление: point and click

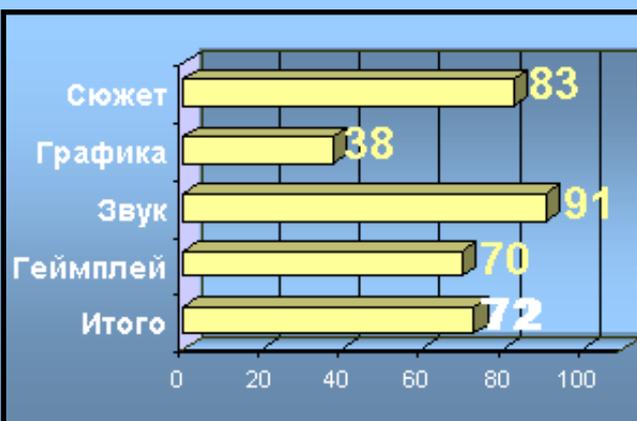
Вид: от 1-го лица

Сложность: средняя

Сайт: <http://csidarkmotives.ubi.com>

Системные требования:

Win 98/ME/2000/XP, Pentium III 600 Mhz, 256 MB RAM, 650 MB HDD, 16X CD-ROM, 16 MB видеокарта, DirectX 9 совместимая звуковая карта



APPRENTICE 2

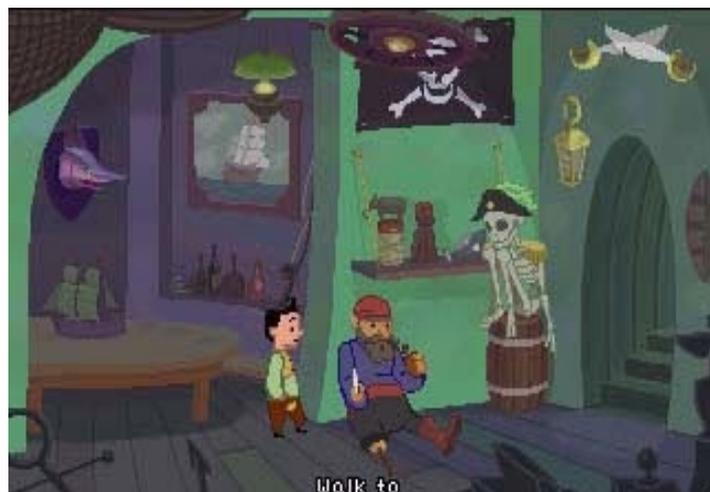
the knight's move

Знаете, я хочу сэкономить вам время, а потому просто скажу – эту игру стоит скачать. Да, я пишу всё это для того, чтобы рассказать, что я думаю об игре, и вы можете посчитать, что обидите меня, не дочитав обзор до конца, ну или ещё что-нибудь в этом духе, но серьёзно – просто поверьте мне. Идите и возьмите её. Неужели вы всё ещё читаете?

Ну ладно. В прошлом году Herculean Effort выпустили в свободное плавание The Apprentice. Игру приняли очень хорошо, она заслужила похвалы за анимацию и музыку, однако поклонники всё-таки жаловались на то, что игра вышла слишком короткой.

На самом деле, отклик был так силён, что разработчики решили продолжить историю и превратить её в трилогию. Вторая глава увидела свет месяц назад и доставила нам ещё больший ломоть удовольствия от восхитительной и ладно скроенной игры.

Сюжет: Мортимер “Пиб” Пибсворт (Mortimer “Pib” Pibsworth) никак не может избавиться от беспокойных сновидений, но это теперь его наименьшая проблема, ибо город Уиллоубин (Willowbean) атакован, и кем – собственным правителем! Лорд Айронкроу (Ironcrow), ведущий войну в дальних землях, приехал за новыми рекрутами для своей армии. Однако, согласно закону, силой забрать в войска он может только бедных и бездомных жителей Уиллоубин, поэтому лорд решил так: сжечь все дома и затем превратить всех жителей в солдат. Башне колдуна не грозит разрушение, но, к несчастью, Пиб ещё



Явный перебор с пиратскими безделушками



Пиб и его учитель обзеревают горящую деревню

не стал настоящим волшебником, а значит, может быть завербован. У него есть не более суток, чтобы получить собственную остроконечную шляпу, если, конечно, он хочет остаться в живых.

Вот теперь у нас есть история. В предыдущей игре её было не так уж много, The Apprentice #1 нажимала на другое. Здесь же имеется полноценная предпосылка, из которой вырастает хоть и не эпических размеров, но довольно насыщенная история, которая, в конечном счёте, ведёт к неожиданному финалу и даёт повод для следующей серии (ожидается в 2005-м). Как и в первой части, тексты изумительны, а единственной её беде – краткости, больше нет, ибо The Knight's Move длиннее минимум вчетверо.

Геймплей: Те, кто играл в первую часть, сразу заметят перемены в интерфейсе, и перемены эти к лучшему. Глаголы больше не нужно искать в меню, они перебираются правой кнопкой мыши, а в инвентаре-книге теперь умещаются по два предмета на странице, так что использовать их стало гораздо удобнее.

Если бы мне нужно было о чём-то поворчать (а это ведь моя работа), то я бы сказал, что наилучшим



Погода не на стороне Пиба

Плюсы: богатая и неотразимая история, напряжённый геймплей, детальная мультяшная графика.

Минусы: анимация ходьбы.

выходом была бы комбинация обеих систем: например, меню глаголов, которое прицеплено к правой кнопке. Но это не главное, играть-то ведь всё равно интересно. А то, что игра стала длиннее, разумеется, означает больше паззлов (хороших и разных), тут *The Knight's Move* также не разочаровывает.

В основном задачи не слишком простые, но именно это, в известном смысле, спасает от скуки. Хотя есть парочка немного глупых, одна или две с использованием пиксель-хантинга (ай-яй-яй), всё же приятно находить решение почти для каждой задачи в этой игре. Тут даже есть бонусный пазл для совсем уж законченных фанатов.

Графика: Графический стиль первой части сохранён и в сиквеле. Персонажи не похожи друг на друга, каждый со своей изюминкой, анимация плавная, фоны детальные, и всё сделано в мягком мультяшном стиле, который забавен, а главное, нет необходимости делать его нарочито смешным и дурацким.

Правда, мне не понравилась анимация ходьбы, ноги персонажа живут отдельно от него, и герой, передвигая ими, сам смещается боком в сторону. Я бы и не обратил на это внимание, если бы сие не выглядело странным на фоне всего остального. В любом случае, это мелкий и незначительный недостаток.

Звук: Первая игра из серии *The Apprentice* получил немало одобрительных отзывов и выиграла не-



Вам нужно освободить узника, но отсюда этого не сделать

сколько призов за музыкальное и звуковое оформление, и мы вправе были ожидать не меньшего от второй части игры. И дождались: в каждой локации звучит потрясающая музыка.

Нет необходимости говорить, что не иметь запоминающихся музыкальных тем было бы озоновой дырой в атмосфере игры, где персонажи и локации столь индивидуальны, и здесь эти темы есть, они удачно усиливают настроение каждой сцены, безукоризненно дополняя игру.

В нескольких словах: Как ничто другое, *The Knight's Move* показала развитие, и не только собственно *The Apprentice* в плане сюжета и вселенной, но и самих братьев Шлейпферов (Schlaepfer) как игроделов.

С трудом укладывается в голове, что продукт такого качества и глубины создан командой всего из двух человек. Остаётся лишь гадать, на что ещё эти ребята способны. Ну, вот обзор и закончен, каретка запаркована, пора бежать за игрой!

- Justin Peeples

(перевод Lonesome)

APPRENTICE 2 the knight's move

Информация об игре

Разработчик: Herculean Effort

Управление: point and click

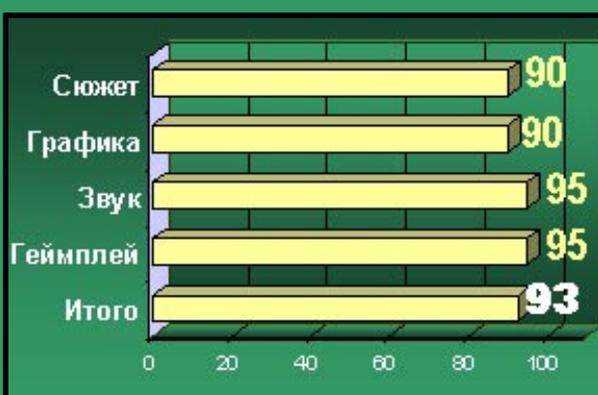
Вид: от 3-го лица

Сложность: средняя

Сайт: <http://HerculeanEffort.AdventureDevelopers.com>

Системные требования:

Win 95/98/ME/2000/XP, VGA видеокарта, 68 MB HDD

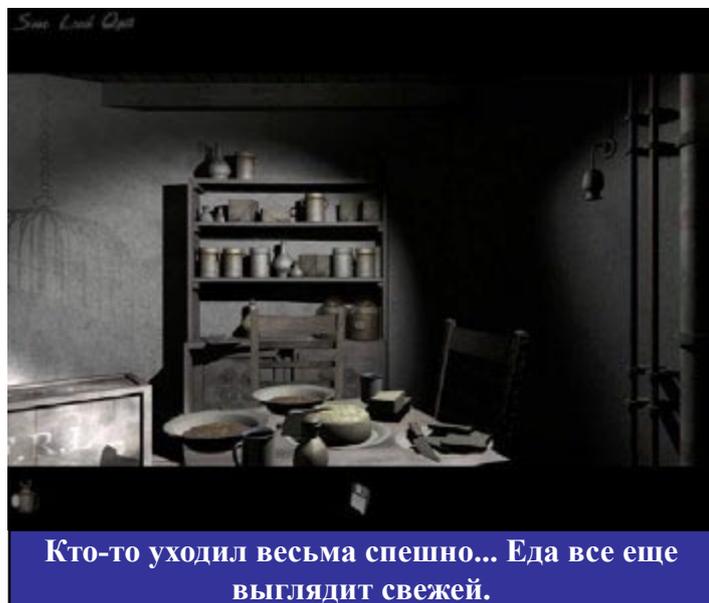


Dark Fall 2: Lights Out

Что может сказать вам имя? Много, если это Джонатан Боукс (Jonathan Boakes). Появившись из ниоткуда, он довольно быстро стал примером для тех, кто мечтает в один прекрасный день заняться созданием адвенчур. Когда ему было почти тридцать, он в одиночку создал небольшую игру и назвал ее Dark Fall: The Journal, поразив многих бывалых поклонников адвенчур. Кое-кто даже сравнивает его с Робинем и Рэндом Миллерами (Robyn and Rand Miller), авторами Myst.

Я с огромным уважением отношусь к независимым разработчикам (если, конечно, результат их творчества превосходит ужасную Conspiracies), поскольку они создают игры не ради денег, а по велению сердца. Именно такой игрой и была Dark Fall. Конечно, были в ней и свои недостатки, но в целом это была игра выше среднего уровня (если бы я писал обзор, я бы дал ей порядка 80 баллов), в которой нас ждала пугающая атмосфера, умные головоломки, интересный сюжет. И вот теперь, когда вышло продолжение, давайте посмотрим, превзошло ли оно оригинал.

Сюжет: Все началось со стука в дверь, прервавшего странное сновидение нашего главного героя, Бенджамина Паркера (Benjamin Parker). Он встал и открыл дверь. Никого. Все это происходит в 1912 году в небольшом припортовом городишке Корниш, куда наш герой был вызван для того, чтобы составить карту побережья. Как и его отец, Паркер стал картографом, но его истинной страстью было рисование. Так что, наверное, вряд ли стоит говорить, что отправляясь в этот город, он был заинтересован



вовсе не весьма скромными комиссионными, предложенными ему местным доктором Робертом Демарионом (Robert Demarion).

Неприятности начались, когда наниматель стал странно себя вести, уклончиво отвечая на вопросы Паркера. Как выяснилось, что-то неестественное происходит на маяке Фетч Рок (Fetch Rock), расположенном неподалеку. Паркер добывает лодку и под покровом ночи отправляется разузнать, чем занимаются трое хранителей маяка: Оливер Дрейк, Роберт Шоу и Джеймс Вульф (Oliver Drake, Robert Shaw and James Wolfe). То, что он выясняет во время этой вылазки, обращает его к событиям прошлого, где переплелись ужасы и научная фантастика.

Если честно, эта игра меня зацепила. Она мастерски начинается, и я был практически уверен, что она спокойно заткнет за пояс свою предшественницу. По крайней мере, главный герой, вне всякого сомнения, оказался намного более интересным.

В The Journal мы выступали в роли брата человека, попавшего в беду, а на этот раз Боукс дал нам возможность самому побыть героем таинственного происшествия. К сожалению, несмотря на это и даже учитывая тот факт, что первые три четверти игры сделаны весьма сильно, Lights Out все же кажется незавершенной. Сюжет, в общем-то, написан хорошо, и мы даже неплохо узнаем нашего героя (хотя в первой части с этим было чуть получше), но пятнадцатисекундная концовка напрочь лишает игрока всего удовольствия и не дает ему никаких логичных объяснений, тем самым убивая всю прелесть игры. Боуксу просто необходимо выпустить какую-нибудь специальную редакцию, в которой он прояснит произошедшие события, расставит все по местам и завершит игру так, как она того заслуживает.

Мне кажется, Боукс был уверен в своих силах и думал, что все ответы можно найти прямо в игре. Однако я, как поклонник Silent Hill 2 и фильмов вроде 2001: A Space Odyssey, могу сказать, что есть некоторая разница между тем, чтобы заставить человека думать самому, и тем, чтобы поступать немного нечестно.

Lights Out оставляет ощущение того, что игра пошла в разработку слишком рано, с недописанным до конца сценарием (она напомнила мне Hellraiser: Bloodline, только в более красивом и артистичном исполнении). В целом, я понимаю суть сюжета, но как я путешест-

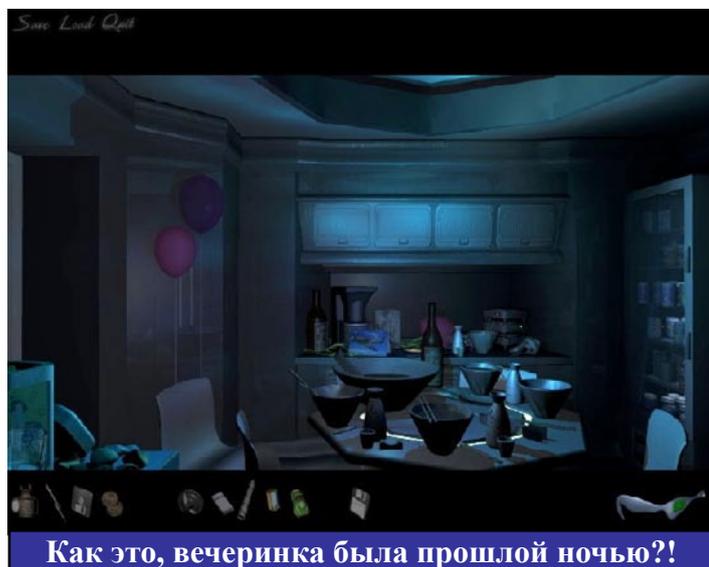


Таинственный маяк

вую во времени? Делаю ли я это физически или метафизически (есть факты, которые свидетельствуют против обоих способов)? Зачем было помещать в игру столько “пустышек” в виде книг и записок с глупыми текстами? И так далее, и тому подобное...

Итак, меня терзают сомнения. С одной стороны, сюжет захватывающий и интересный на протяжении почти всей игры, и я не могу не выразить уважение Боуксу за это, но, с другой стороны, я не могу оценить его столь высоко, как мне поначалу хотелось. Что еще сказать... В игре есть несколько приятных моментов. В одном из них задействован фотоаппарат, и этот эпизод заставил меня от души улыбаться. Еще в самом начале игры есть великолепная вставка, когда вы читаете дневник, и это переносит вас в прошлое, где вам предстоит сделать то, о чем писал Паркер (мне сразу же на ум пришла *Post Mortem*, где вы допрашивали свидетеля и на время рассказа сами становились им и вступали в игру).

Подводя итог этой составляющей, скажу, что более камерная обстановка первой игры в целом дала нам



Как это, вечеринка была прошлой ночью?!

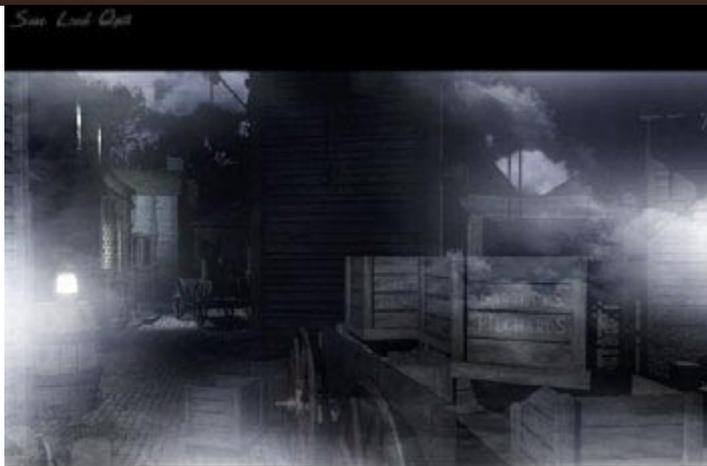


“Вернись, Дэйв, там ничего интересного нет”

более интересных персонажей и более таинственный мир для исследования. Насколько мне известно, создание обеих частей заняло примерно одинаковое время, но все же я к ним отношусь как к успешной малобюджетной первой части и слишком амбициозной и чуть более затратной второй.

Геймплей: Те, кому понравилась первая игра из серии *Dark Fall*, во второй части почувствуют себя как дома. Геймплей этих двух игр идентичен. Ну а для тех, кто не играл в первую часть, я скажу, что это игра с видом от первого лица, где вы можете пойти вперед, повернуть направо или налево, иногда посмотреть вверх или вниз, и все это нажатием одной кнопки мыши. Иногда вы сможете более внимательно осмотреть какой-либо объект, с которым обычно возможно взаимодействие. К сожалению, иногда вам придется входить в комнату и, щелкая мышью, оборачиваться на 180 градусов, чтобы увидеть что-нибудь над дверным проемом, через который вы только что вошли. Кроме того, когда вы позже раздобудете специальные очки, вам придется вновь пройти по всем комнатам в каждом временном периоде и заново осмотреть их, чтобы найти какие-либо подсказки, которые можно заметить лишь при помощи этих самых очков. Использование фиксированных углов поворота выглядит более странным, чем возможность обзора на 360 градусов.

Тем не менее, как и в *The Journal*, загадки в этой игре выполнены хорошо. Единственное, на что я могу пожаловаться – так это на то, что их мало. Откровенно говоря, *Lights Out* – очень короткая игра. Кое-кто говорил, что она подлиннее первой части, но, если честно, я особой разницы в продолжительности не заметил. Загадки также не очень сложны. Мне кажется, среди старых пок-



Выходя на улицу в такую ночь, вы получите то, что заслужили

лонников адвенчур вряд ли кто затратит на прохождение этой игры более одного-двух дней, из которых больше всего времени уйдет на поиск пропущенных подсказок.

Загадки в игре разноплановые: некоторые из них инвентарные, в других вам придется расшифровывать коды при помощи найденных подсказок. Предметов в инвентаре у вас будет немного, да и комбинировать их не придется. Также здесь есть небольшая порция прямого взаимодействия с персонажем. С одной стороны, ничего сверхнового в этом нет, а с другой – приятно. Еще понравилась возможность поговорить в начале игры с другим персонажем, во время диалога с которым вы можете выбрать, как реагировать на его слова – это многое добавляет во вводную часть.

Чего бы мне хотелось, так это возможности почаще использовать предметы в иных временных периодах. Уж больно редко вы будете находить предмет в одной эпохе и использовать его в другой. Вряд ли меня можно отнести к заядлым поклонникам сериала *Journeuman Project*, но мне в этих играх нравилось то, что в них путешествие во времени становилось частью игрового процесса. Предмет, найденный в прошлом, мог стать весьма полезным для решения головоломок в будущем, и наоборот. Если бы то же было сделано в *Lights Out*, игра, на мой взгляд, от этого бы только выиграла. Впрочем, и без того *Lights Out* довольно интересна.

Графика: Кое-кто может сказать, что *Lights Out* по графике гораздо лучше *The Journal*. Тем не менее, разница весьма незначительна. Графика по-прежнему выполнена в низком разрешении. И хотя некоторые детали, дополняющие атмосферу игры,



Если я у себя на столе положу эту штуковину, окружающие подумают, что я шибко умный

вы будете изредка видеть то там, то тут, например, когда вы впервые будете покидать свою комнату, то увидите туман, анимация окружающего мира практически отсутствует. Те, кто играл в *Myst* одиннадцать лет назад, увидят все то же – прыжки от одной статичной пререндеренной картинке к другой.

Я бы сказал так: Джонатан Боукс изрядно потрудился над графикой, и это заметно. Я знаю, что, работая над игрой, он даже ездил в Корнуолл и фотографировал местные здания, более того, он даже озадачился тем, чтобы текстуры были аккуратно размещены на стенах зданий. Я восхищаюсь проделанной им работой, особенно учитывая то, что все это он делал в одиночку.

Тем не менее, я не могу похвалить графику хотя бы из-за низкого разрешения и отсутствия анимации. В принципе, графика выполняет свою задачу, и мне окружающий мир даже понравился, но нет чего-нибудь такого, что выделило бы *Lights Out*.



Цель: пробраться через деревню, да так, чтобы скальп остался на месте

Плюсы: интересный мир, хорошо прописанный главный персонаж, замечательные головоломки.

Минусы: слишком мало этих замечательных головоломок, некоторые дыры в сюжете.

Звук: Одной из самых сильных сторон первой игры из серии Dark Fall было великолепное звуковое оформление, и Lights Out удалось не ударить в грязь лицом, но все же первой части она чуть-чуть уступила. Музыка великолепна и выполнена лучше, но звуковые эффекты, играющие самую важную роль в этом сериале, вряд ли вызовут у вас страх и трепет.

Изредка вы услышите зовущий из темноты голос или шаги впереди, но тех устрашающих звуков, которыми славилась The Journal, здесь нет. Тем не менее, игра вполне успешно воссоздает звуковую картину припортового городка и находящегося неподалеку маяка. Воят чайки, вдали слышны удары колокола, волны накатываются на близлежащий док – вы забудете о том, что сидите за компьютером. Вот если бы только они помогали создавать устрашающую атмосферу...

Озвучка выполнена неплохо, хоть в игре и не так уж много персонажей. К ужасу своему я узнал, что на озвучание Боукс пригласил своих родственников и знакомых (а кое-кого озвучил и сам), но результат по профессионализму превзошел даже озвучку некоторых высокобюджетных американских игр. Вот вам еще один пример того, что может получиться, если человек верит в свое дело. Видимо, энтузиазм Джонатана Боукса очень заразителен.

Итак, каким же будет мой вердикт? Если вам понравилась первая игра серии, безо всяких раз-



Что же все-таки случилось в ту роковую ночь? Вы должны это выяснить.

говоров покупайте продолжение. Если первая игра вам не понравилась или вы в нее не играли, знайте: продолжение продается всего за \$19.99, и оно стоит таких денег. Как я уже говорил, эта игра могла получиться лучше. Первые несколько часов я был уверен, что игра превзойдет The Journal, и был очень огорчен, когда, в итоге, ей не удалось этого сделать. Ей не хватило всего чуть-чуть. Игра сделана очень хорошо; превосходно, если учесть, что она – результат труда единственного человека.

Тем не менее, мы знаем, на что способен Боукс. Те, кто играл в The Journal, будут все же немного разочарованы. Вместо небольшого шага назад, мы ожидали качественного скачка вперед, не столь важно, работал бы Джонатан по-прежнему один или в команде. И пусть я выражу, возможно, лишь свое мнение, несмотря на то, что Lights Out, в целом, неплоха, Джонатан Боукс способен на большее.

- Ben Keeney

Dark Fall 2: Lights Out

Информация об игре

Разработчик: Jonathan Boakes

Управление: point and click

Вид: от 1-го лица

Сложность: средняя

Сайт: <http://www.xxvproductions.co.uk/darkfall2/>

Системные требования:

Win 98/ME/2000/XP, Pentium III 450 Mhz, 128 MB RAM, 24X CD-ROM, SVGA видеокарта, DirectX 9 совместимая звуковая карта



Биты и байты

аппаратное обеспечение



В этом номере мы начинаем новую рубрику об аппаратном обеспечении, альтернативах связке “Windows-PC”, секретах настройки “железа”, подборе конфигураций и апгрейде. Мы также будем объяснять технические термины и рассказывать о том, почему обязательно надо купить новую видеокарту. Но наша первая статья будет посвящена краткой истории компьютеров.

Когда в наши дни люди думают о компьютере, они, в первую очередь, представляют себе серый ящик с клавиатурой, мышью и монитором, отдавая, таким образом, дань IBM PC образца 1981 года. Но на самом деле этот компьютер – не первый и не единственный в своем роде. Со дня появления первого “электронного мозга” Z1, созданного в 1934 году Конрадом Зюсом (Konrad Zuse), и до момента возникновения самого быстрого на сегодняшний день компьютера Earth Simulator Center, который в 2002-м соорудила компания NEC (<http://www.es.jamstec.go.jp/esc/eng/ESC/index.html>), с теоретической производительностью 40 Терафлอป, прошло немало времени, и технология сделала такой скачок, какой многим и не снился. Мы рассмотрим самые важные изобретения с точки зрения пользователя ПК и игрока, не забывая, естественно, о наших любимых адвенчурах.

После создания Z1, Конрад Зюс продолжил работу и в 1941 году явил миру первый программируемый компьютер Z3. Он состоял из 2600 реле и выполнял одну операцию умножения за три секунды. Первым американским компьютером был Mark 1 (1944), его создатель, Говард Айкен (Howard Aiken), заложил в него способность выполнять четыре базовые арифметические операции. Весил этот компьютер 35 тонн. ENIAC все еще знаменит – этот гигант был первым цифровым компьютером, и в нем вместо реле было использовано 18 тысяч электронных ламп. Его построили Джон Преспер Эккерт (John Presper Eckert) и Джон У. Мачли (John W. Mauchley) в 1946, он был быстрее Mark 1 в тысячу раз.

У электронных ламп были значительные недостатки: им было необходимо очень много электроэнергии, они часто выходили из строя и работали медленно. Через год после появления ENIAC, Уильям Брэдфорд Шокли, Джон Ардин и Уолтер Хаузер Бриттен (William Bradford Shockley, John Ardeen and Walter Hauser Brittain) изобрели транзистор – это стало началом революции в электронике. А через одиннадцать лет Джек Сен-Клер Килби (Jack St. Clair Kilby) из Texas Instruments (а не Intel!) изобрел первую ин-

тегральную схему, основу современных микросхем. В 1971 году Intel создала первый “центральный процессор” (CPU), Intel 4004, а двумя годами позже – Intel 8008, который был использован в первом персональном компьютере, MITS Altair 8800. Впервые компьютер был достаточно “дешев” и компактен для домашнего использования. Компьютерных игр, или лучше сказать, видеоигр для таких “крутых” машин не было, хотя первая “игра” была изобретена физиком, Уилли Хигинботемом (Willy Higinbotham), страстным игроком в пинбол и заядлым курильщиком, работавшим на Национальную Лабораторию Брукхэвена (Brookhaven National Laboratory) и занимавшимся ядерными исследованиями в Аптоне, штат Нью-Йорк. На дне открытых дверей в 1958 году он решил удивить посетителей и присоединил осциллоскоп к “небольшому” лабораторному компьютеру, сделал две коробочки с кнопкой и ручкой и благодаря помощи Роберта В. Дворака (Robert V. Dvorak) написал небольшую программу: длинная горизонтальная линия внизу экрана ограничивала “поле”, маленькая вертикальная линия была “сеткой”, а оригинальным названием этого почти неизвестного революционного изобретения было “Теннис для двоих” (“Tennis for Two”).

В 1966 году Ральф Бир (Ralph Bear), немец по происхождению, записал идею того, над чем он уже долгое время размышлял. Он назвал это “Домашней Телеигрой”. Через год эта система была создана и включала в себя несколько игр (настольный теннис, волейбол, футбол) и даже световой пистолет для “стрельбы по большим пикселям”. На рынок, правда, эта разработка в своей изначальной форме не вышла. Компания под названием Magnavox купила лицензию в 1970-ом, а в 1972-ом, после некоторых технических усовершенствований, выпустила первую игровую приставку Odyssey. В том же году, человек по имени Нолан Бушнелль (Nolan Bushnell) основал компанию Atari (на японском это означает “шах и мат”, термин из игры го). Он случайно оказался на презентации Odyssey и адаптировал пинг-понг для этой приставки для своей приставки. До этого он успешно про-

делал то же с игрой “Computer Space”, созданной по мотивам игры “Space Wars!”, разработанной в Массачусетском Технологическом Институте (MIT) в начале 60-х. Так, вместе с “Понгом” родились аркадные игры, и с тех пор им сопутствует успех.

При том, что видеоигры 70-х и 80-х были созданы для телеэкранов с низким разрешением и использовали яркие цвета, компьютеры могли выводить один лишь текст. Мониторы компьютеров, с лучшим разрешением и монохромной картинкой, требовали совершенно других игр. Да и аудитория была другая. Те, у кого был доступ к компьютерам, являлись взрослыми профессионалами, а приставки были ориентированы на подростков. Грегори Иоб (Gregory Yob) в 1972-м в Дартмуте создал текстовую игру “Hunt the Wumpus”. Игрок, вооруженный пятью стрелами, отправлялся исследовать пещеры. В каждой пещере можно было найти подсказки, а целью игры было поразить Вампуса. Современную онлайн-версию графическую версию этой игры можно увидеть на <http://scv.bu.edu/htbin/wcl>.

Чуть позже, в том же самом году Уилли Краутер (Willie Crowther) сделал следующий шаг: на языке программирования Фортран он создал игру “Adventure”, также известную как “Advent” или “Colossal Caves”. Краутер был фанатом настольной игры “Dungeons” и отправил игрока охотиться за сокровищами в Мамонтовую пещеру, штат Кентукки. Также как и “Hump the Wumpus”, “Adventure” стала популярной в Arpanet, военной, а затем и научной компьютерной сети, созданной в 1969. Потомка этой сети мы все хорошо знаем – это Internet.

Первым широко распространенным персональным компьютером, любимым пользователями и игроками, стал Apple II. Эта машина появилась на рынке в 1977 году и, претерпевая огромные изменения, сохранила популярность примерно до 1984 года. Но чьи же умы стояли за Apple? Стивен Возняк (Steven Wozniak) родился в 1950-м в Сан-Хосе, а Стив Джобс (Steve Jobs) – в 1955-м в Сан-Франциско. Они были знакомы со старших классов школы. Оба были аутсайдерами, ботаниками, как сказали бы некоторые, и оба интересовались электроникой. После выпуска Возняк стал работать на Hewlett-Packard, а Джобс пошел в Atari. Уже в 1975-м Стивен Возняк хотел сконструировать свой собственный домашний компьютер в компьютерном клубе Homebrew в Пало-Альто. Он уже разработал компилятор Fortran’a и интерпретатор BASIC’a, но на прототип у него не было денег. Сначала он хотел

использовать процессор Intel 8080, но цена в 179 долларов была слишком высока. Тогда Стивен решил взять Motorola 6800, но и этот микропроцессор стоил дорого. В поисках альтернативы он обнаружил процессор 6502 от компании MOS Technology. Этот процессор почти не уступал аналогичному от Motorola, но стоил всего 25 долларов! У собранного компьютера было только 8 килобайт оперативной памяти, для ввода и вывода вместо обычных перфокарт использовались клавиатура и телевизор. Стивен продал 220 экземпляров новинки! На встрече в компьютерном клубе Homebrew, где проходила демонстрация собранного компьютера, Стивен Возняк встретил Джобса, и они вместе решили рискнуть и основать собственную фирму. Так первого апреля 1976 года появилась компания Apple Computer. Apple I продавался плохо, его базовая конфигурация стоила “всего” 666,66 долларов, и с ним было связано еще много проблем. Возняк занялся усовершенствованием, и через год появился Apple II. У этого компьютера был цветной дисплей, поддержка звука, оперативная память варьировалась от 4 килобайт до 48-ми. Также у этой машины было восемь слотов расширения, что позволяло использовать дополнительное оборудование вроде стриммера, дисководов (чуть позже) или принтера. По сегодняшним меркам это звучит странно, но в операционной системе этого компьютера не было ошибок, кроме единственного неверного сообщения о неисправности. Вы можете спросить, в чем же состояла работа Джобса? Возняк занимался аппаратным и программным обеспечением, а вотчиной Стива Джобса был маркетинг во всех его проявлениях, к примеру, он занимался дизайном внешнего вида компьютера. Начальная цена Apple II была довольно высока – 1298 долларов, но Возняк и Джобс в первые несколько месяцев все равно продали около 300 компьютеров. Многие годы



Apple II

большинство (адвенчурных) игр в первую очередь выпускались для Apple II (особенно в США).

Крупнейший производитель компьютеров в мире, компания IBM, обратила внимание, что настольные компьютеры становятся все более и более популярными. На “судьбоносной встрече” в августе 1981-го менеджеры фирмы решили провести эксперимент и дали Филипу Эстриджу (Philip Estridge) задание разработать за год свой вариант ПК. Из-за крайней ограниченности в ресурсах, Эстридж использовал оборудование сторонних производителей и даже программное обеспечение третьих лиц. С выбором процессора дела также обстояли не лучшим образом. Motorola 68000 был очень быстр – столь же быстр, как и индустриальные компьютеры IBM ценой в 100 тысяч долларов. Эстридж, который хотел использовать 16-битный процессор для конкуренции с 8-битными компьютерами, был вынужден взять самый медленный (!) процессор – Intel 8086. 12 августа состоялась презентация IBM PC. Его архитектура была открытой, все компоненты могли быть заменены, и только BIOS был защищен копирайтом IBM. И это было очень хорошим решением.

В 80-е компьютерные рынки были очень разными. В США серьезные игроки играли на персональных компьютерах Apple II и IBM PC и их клонах, а подростки играли на приставках. В Европе же ситуация была иной. Apple там не был популярен, а IBM PC использовался только для работы. Для PC было выпущено несколько игр, но особой популярности они не достигли, а после грандиозного краха консольного рынка перед тем, как Nintendo выпустила свою приставку NES (которая так и не стала по-настоящему популярна в Европе), и игроки, и пользователи покупали так называемые домашние компьютеры, в особенности две модели от компании Commodore Business Machines (CBM). Человека, создавшего их, звали Джек Трамиль (Jack Tramiel). Трамиль, польский еврей, эмигрировал в США после Второй мировой войны и основал свое дело, начав в 1958-м году выпускать пишущие машинки, мебель для офисов, а несколькими годами позже, после визита в Японию, первые в Америке карманные калькуляторы. В 1977 году Commodore выпустила первый компьютер, PET (Personal Electric Transactor). Пять лет и несколько моделей спустя, CBM сделала самый популярный домашний компьютер, Commodore 64, проданный, по разным источникам, в количестве от 20 до 30 миллионов копий.

В том же самом году, когда был анонсирован C64, Джеем Майнером, Ларри Капланом и Дэвидом Мор-



Commodore 64

сом (Jay Miner, Larry Kaplan and David Morse) была основана компания Hi Toro. Их целью было создание новой системы для видеоигр, которая бы заинтересовала и инвесторов, и разработчиков. В 1983-м, в год великого кризиса, они почти закончили свой ПК, который выглядел как система для видеоигр, и переименовались в Amiga – по-испански это значит “подруга”. В 1984-м новый компьютер все еще не был закончен, а денег становилось все меньше и меньше. Джек Трамиль в поисках преемника C64 купил Amiga. В июле 1985-го новый бренд, Amiga 1000, был представлен изумленной аудитории в Центре Линкольна в Нью-Йорке. Трамиль не был доволен тем, что его продукция пользовалась успехом лишь в сфере развлечений, он хотел захватить рынок профессиональных бизнесменов. Это привело к серии ошибок, которая закончилась банкротством CBM в 1994-м. Но, несмотря на это, у домашних компьютеров Commodore и сейчас огромное число фанатов, которые весьма активны и по сей день.

Конечно, эта статья не может рассказать обо всех крупных событиях, произошедших в компьютерной индустрии за последние десятилетия. Но я надеюсь, что она дает общее представление о тех предпосылках, благодаря которым сложилась сегодняшняя ситуация с аппаратным и программным обеспечением. Кто не помнит свой первый компьютер или первую игру? Как бы выглядела Windows без графической оболочки типа Mac OS или Amiga Workbench? Большинство пионеров сгинуло за эти годы, но следить за новинками не менее интересно, чем изучать историю компьютерного мира. Все новые и новые события происходят в этом мире, все время появляются новинки, от Gameboy до трехмерных дисплеев. И все мы знаем, что до того момента, когда мы сможем играть в адвенчуры на холдеке или подключать мозги к киберпространству, еще очень далеко.

- Oliver Gruener
(перевод Blind Archer)

Здравствуйте, поклонники и поклонницы (если таковые есть) адвенчур. Приблизительно два дня назад я мельком увидел ваше предложение присылать вам свои статьи (неплохо, если учесть то, что о вашем журнале я узнал лишь пару недель назад), но не волнуйтесь, я уже подготовил для вас кое-какой материал. Я думаю, это действительно хорошая идея, попросить игроков рассказать про любимые игры, и не просто про любые, а про те, что относятся к жанру адвенчур, единственному жанру, что всегда имел своих горячих поклонников. Изначально я хотел выслать вам небольшой кусочек обзора, посвященного игре *Syberia II*, но затем я подумал о вашем собственном обзоре и о том, насколько низкую оценку получила она в нем, а потому решил немного с вами поспорить.

Господин Димитрис Манос, вы поступили подло. Вы взяли игру и растерзали её на кусочки, тем самым, разозлив читателей (к примеру, меня). Вы были правы, сказав, что первая часть *Syberia* имела довольно много изъянов, и правы, когда сказали, что она стала популярной. Суть в том, что *Syberia II* страдает от тех же самых проблем. Так почему же вы, будучи недовольным элементом экшена в игре, не бросили её? Так идите же и играйте в ваши игры 80-х. Но даже и среди них есть такие, где экшена предостаточно (вспомните те же приключения Индианы Джонса).

Первая игра доставляла удовольствие, потому что была понятна и тому, кто является поклонником жанра, и тому, кто таковым не является. То же самое и с *Syberia II*. “Понятность” – это ключевое слово, наряду со словами “веселье” и “развлечение”. *Syberia II* – законное и логичное продолжение самой популярной адвенчуры 2002 года. Игры этого жанра имеют тенденцию развиваться (так же, как и все остальное), и, быть может, потому они в последнее время все больше и больше тяготеют к экшену. В этом нет никаких сомнений – возьмите, к примеру, *Largo Winch* или *Broken Sword 3*. Даже ребята из Funcom сказали, что *Dreamfall* будет наполнен элементами экшена. В конце концов, это те ребята, что возродили жанр, и если они это считают правильным, может, так оно и есть?!? Мне нравится TLJ, и я считаю, что это самая классная игра нашего времени. Как вы думаете, что я почувствовал, когда услышал, что они собираются внести в игру элементы платформера? Хоть мне это и не понравилось, но тем не менее... Давайте примем это.

Жанр адвенчур находится на грани вымирания. Если ради того, чтобы оставить его в живых, нужно идти на компромиссы, то я поддерживаю производителей, если не всех, то хотя бы тех, кто хоть как-то поддерживает жанр. Лучший тому пример – *Leisure Suit Larry Magna cum Laude*. С другой стороны, вы, должно быть, расстроены таким поворотом событий. Кто ж знал, что так получится?!? Я расстроен не меньше вашего. Но здесь главную роль играют продажи. Если среднестатистический игрок недоволен – ничего с этим не поделаешь. В этом мире немало людей, которые никогда в жизни не играли в те игры, что скрасили нашу жизнь. Тех, кто против подобных изменений, не так уж и много. Полагаю, это естественный путь развития. Возможно, я получу от вас ответ, и мы продолжим дискуссию на эту интригующую тему.

Адриан М. (Adrian M.)

The Inventory: Дорогой Адриан. Спасибо за ваше недоброжелательное письмо, в котором говорится о том, насколько плох наш журнал, потому что я не ответил вам незамедлительно. Видимо, вы из тех особых людей, кому я должен отвечать немедленно. Теперь о ваших мыслях. Извините, но я их как-то не заметил. Вы приводите в пример *Largo Winch* и *Broken Sword 3* – одни из самых плохо продаваемых адвенчур. Вообще, я думаю, глупо спорить о том, находится ли жанр на грани исчезновения, когда у нас не хватает ни времени, ни места, чтобы написать обо всех адвенчурах, выходящих в настоящее время. Должны ли адвенчуры меняться? Несомненно. Однако это не значит, что они должны стать экшен-адвенчурами лишь потому, что вашим богам-разработчикам того захотелось.

Здравствуйте! Видел ваш журнал на *Just Adventure*. Весьма впечатляет! Я тоже выпускаю PDF журнал и знаю, каково это. Так держать!

Всего наилучшего,

Крис Кавана (Chris Cavanaugh)

Главный редактор журнала *Classic Gamer Magazine* (<http://www.classicgamer.com>)

The Inventory: Взаимно, Крис! Я посмотрел ваш журнал, и он тоже впечатлил меня. Великолепный источник информации о классических играх. Я рекомендую читателям *The Inventory* взглянуть на *Classic Gamer*. Он тоже распространяется бесплатно и весьма интересен.

Я большая поклонница адвенчур, на протяжении долгого времени лишенная хороших игр. Дело в том, что мне очень трудно найти информацию не просто об адвенчурах, а об адвенчурах с видом от 3-го лица. Много раз я покупала игры и с ужасом обнаруживала, что они с видом от 1-го лица. Мне надоело тратить деньги впустую, потому что уже через 5 минут после того, как я сажусь в них играть, у меня начинается морская болезнь.

*В моей стране тяжело найти поклонников адвенчур. Обычно обсуждают ролевые игры или экшен/адвенчуры, а они мне нравятся меньше. Печально, когда никто вокруг тебя не знает о таких классических играх, как *King's Quest* и *Leisure Suit Larry*. Жаль, что я узнала о *The Inventory* только сегодня. Потому что это УДИВИТЕЛЬНЫЙ сайт/издание. Из одного только июньского номера за 2004 год я узнала более чем о 20 играх! Вы даже рассказываете, какие из них с видом от первого лица, а какие – с видом от третьего, что мне и нужно. Жаль, что я не знала о нём раньше.*

Как бы там ни было, печально осознавать, что с сентября журнал станет платным. Если бы я не была студенткой, едва сводящей концы с концами, то я, безусловно, перечислила бы на ваш счет крупную сумму. Я понимаю, что идея организовать платную подписку появилась не от хорошей жизни... но, пожаааалуйста, постарайтесь оставить журнал бесплатным. Журналы, подобные вашему – большая редкость, и в нем есть все, что мне необходимо.

*Спасибо, что уделили внимание моим размышлениям.
Ева (Eva) из Сингапура.*

The Inventory: Здравствуйте, Ева. Спасибо за письмо. Надеюсь, вы рады видеть, что *The Inventory* остался по-прежнему бесплатным. Мы собираемся опробовать новую стратегию по привлечению спонсоров. Если я говорю, что мы изо всех сил стараемся оставить журнал бесплатным, значит, так оно и есть. Но создание *The Inventory* – весьма сложный процесс, отнимающий уйму времени. Просто представьте, что на это уходит по несколько часов в день, и вы поймете. Но, как я уже сказал, мы будем стараться изо всех сил. Я рад, что вам понравился наш журнал.

*Здравствуйте! Я тут зашел на *JustAdventure.com* и обнаружил ваш журнал. С удовольствием прочитал старые номера и понял, что вы, возможно, смогли бы ответить на пару моих вопросов. За последние несколько лет должны были выйти две адвенчуры, которым прочили место в ряду эпических игр. Их собирались выпустить как сериал, от шести до десяти частей в каждом. Говорилось, что сюжетная линия у обеих адвенчур уже написана, равно как и создана большая часть графики, и что осталось их только “отполировать” и выпустить.*

*В каждой серии вышел лишь первый эпизод, эдакое небольшое вступление, а продолжения так и не последовало. Этими играми являются *The Forgotten* и *Zelenhgorn*. Уже год прошел с момента выхода *Zelenhgorn* и нескольких лет – с момента выхода *The Forgotten*. Все, что осталось от игр – это их сайты, которые не обновлялись с момента выхода первых частей. Пожалуйста, не могли бы вы, используя вашу волшебную журналистскую силу, связаться с создателями этих адвенчур и узнать, что произошло или происходит? Я так и не вскрыл упаковку этих игр, так как мне хотелось бы иметь на руках как минимум следующую часть, чтобы без долгих задержек можно было перейти от вступления к самим событиям. Может, я жду напрасно?*

*Огромное спасибо,
Боб Уошбурн (Bob Washburne)*

The Inventory: Здравствуйте, Боб. Спасибо за то, что написали нам. Я ничего не знаю о *The Forgotten*, я никогда в эту игру не играл. Что же касается *Zelenhgorn*, то у меня сложилось такое мнение, что проект закрыли. Я написал письмо с вопросом о *Zelenhgorn* создательнице игры, Мичи Лэнц (Michi Lantz),

примерно год назад, но так и не получил ответа. Поэтому, мне кажется, что мы, к сожалению, никогда больше не увидим следующую часть этого сериала.

Здравствуйте, Димитрис и все те герои, что принимают участие в создании такого интересного журнала об адвенчурах (или “квестах”, как мы их называем в России).

Процесс создания любой компьютерной игры становится все более и более дорогим удовольствием. Чтобы завоевать потребителей, разработчики должны вкладывать огромные деньги и быть уверенными на все сто, что игра окупит эти затраты и принесет некоторую прибыль. Конечно, адвенчуры не столь прибыльны, и, если честно, гораздо менее предсказуемы в плане маркетинга. Сериал Gabriel Knight был настоящим шедевром, но он оказался слишком сложным, слишком серьезным. По мне это плюс. Но так ли это для человека, который хочет вечером всего лишь запустить интересную игру? К примеру, у него есть возможность играть лишь по воскресеньям, и каждый раз ему требуется около 15-20 минут, чтобы вспомнить, на чем он остановился. Это как если читать интересную книгу лишь раз в неделю. Но этому человеку нужно всего лишь поиграть и расслабиться, а не вспоминать, кто есть кто и что делать дальше!

Когда я был студентом, у меня было много свободного времени, которое я тратил на адвенчуры и ролевые игры. Но вот я стал ведущим менеджером отдела маркетинга и рекламы, и теперь у меня остается слишком мало времени на игры. Я начал играть в EURO 2004, Need for Speed, Splinter Cell, Metal Gear Solid 2 и т.д. (Стыжусь!) Почему? Да потому, что у меня теперь всего 40-50 минут на игры, а этого для адвенчур мало.

Только я начинаю входить в роль и ЖИТЬ в фантастическом мире игры... и тут мне приходится выключать компьютер (потому что жена тоже нуждается в моем внимании, и она не фанатка компьютерных игр). А вот, к примеру, в Splinter Cell вы можете начать играть и получать удовольствие уже через пару минут. И вам для этой игры будет достаточно 20-30 минут.

Того же не скажешь, к примеру, о Myst 3. Я запускаю Myst 3 не для игры, а для короткой прогулки в загадочном, странном и красивом мире. У меня нет времени на разгадывание головоломок, у меня есть время лишь на то, чтобы поблуждать и насладиться шумом ветра, моря и музыкой... Но разве это игра? Ох, это так сложно объяснить...

Если вы не возражаете, то, возможно, я продолжу свои размышления в следующий раз. А пока я лишь хочу спросить, не собираетесь ли вы в следующих номерах The Inventory рассказать о The Last Express (и провести интервью с Мехнером (Mechner)) и о трилогии Broken Sword? Очень приятно читать интервью с создателями знаменитых адвенчур, великими аниматорами – появляется возможность взглянуть на игру, так сказать, изнутри. Каждое такое интервью в вашем журнале я читаю с раскрытым ртом. :))

С уважением, Сергей.

The Inventory: Здравствуйте, Сергей. Прежде всего, спасибо за ваши добрые слова. Я прекрасно понимаю, что вы имеете в виду. Адвенчуры – это игры, которые требуют много времени и большого внимания. Люди растут, и у них становится все меньше и меньше свободного времени. Вот почему адвенчуры также обязаны развиваться. Разработчики должны понять, что хватит уже создавать загадки, на решение которых требуется потратить от одного до двух часов. Большинство из тех, у кого есть работа и семья, не станут тратить это время на решение одной единственной головоломки.

Что же касается вашей просьбы, то недавно мы приняли в свой штат новых сотрудников, и один из них обязательно напишет обзор Broken Sword 1 для следующего номера. Другой уже выразил желание написать обзор The Last Express, так что вы, возможно, вскоре увидите и его. Что же касается интервью с Мехнером... мы попробуем его организовать. Это все, что я могу обещать. :)

(перевод Nick Reich)

Эпилог

Вот и все. По крайней мере, на сей раз. Если вы хотите подписаться на рассылку новостей, напишите письмо на theinventory@yahoo.com, укажите в теме слово Subscribe, и вы одним из первых узнаете, когда выйдет следующий номер The Inventory, и что будет в нем.

Те из вас, кто хочет оказать нам финансовую поддержку, могут перечислить любую денежную сумму при помощи системы Paypal (<http://www.paypal.com>) для theinventory@yahoo.com.

Что же касается того, о чем мы собираемся рассказывать в следующем номере, то тут, конечно, ни за что нельзя ручаться, но мы постараемся бросить взгляд на The Westerner, The Last Express (уж сколько раз нас просили рассказать о ней!), Be Trapped (новое творение Джейн Дженсен (Jane Jensen)) и Broken Sword 1. Кроме того, вас ожидает превью одной из самых ожидаемых (не только авантюрическим сообществом) игр и еще один маленький сюрприз, но это еще пока не решено, а посему никаких обещаний!

Мне также хотелось бы сказать, что один человек прислал нам обзор Indiana Jones and the Fate of Atlantis и просил принять его в команду в качестве автора. Когда я выслал ему ответное письмо, оно вернулось ко мне с примечанием, что такого адреса не существует. Уважаемый автор, если вам не трудно, напишите мне еще раз и укажите ваш новый адрес, если он у вас изменился.

И еще. Дорогие читатели, присылайте нам ваши предложения, вопросы и замечания на theinventory@yahoo.com. Мы всегда рады вашим письмам.

До следующего месяца!

Главный редактор

Dimitris Manos

The Inventory