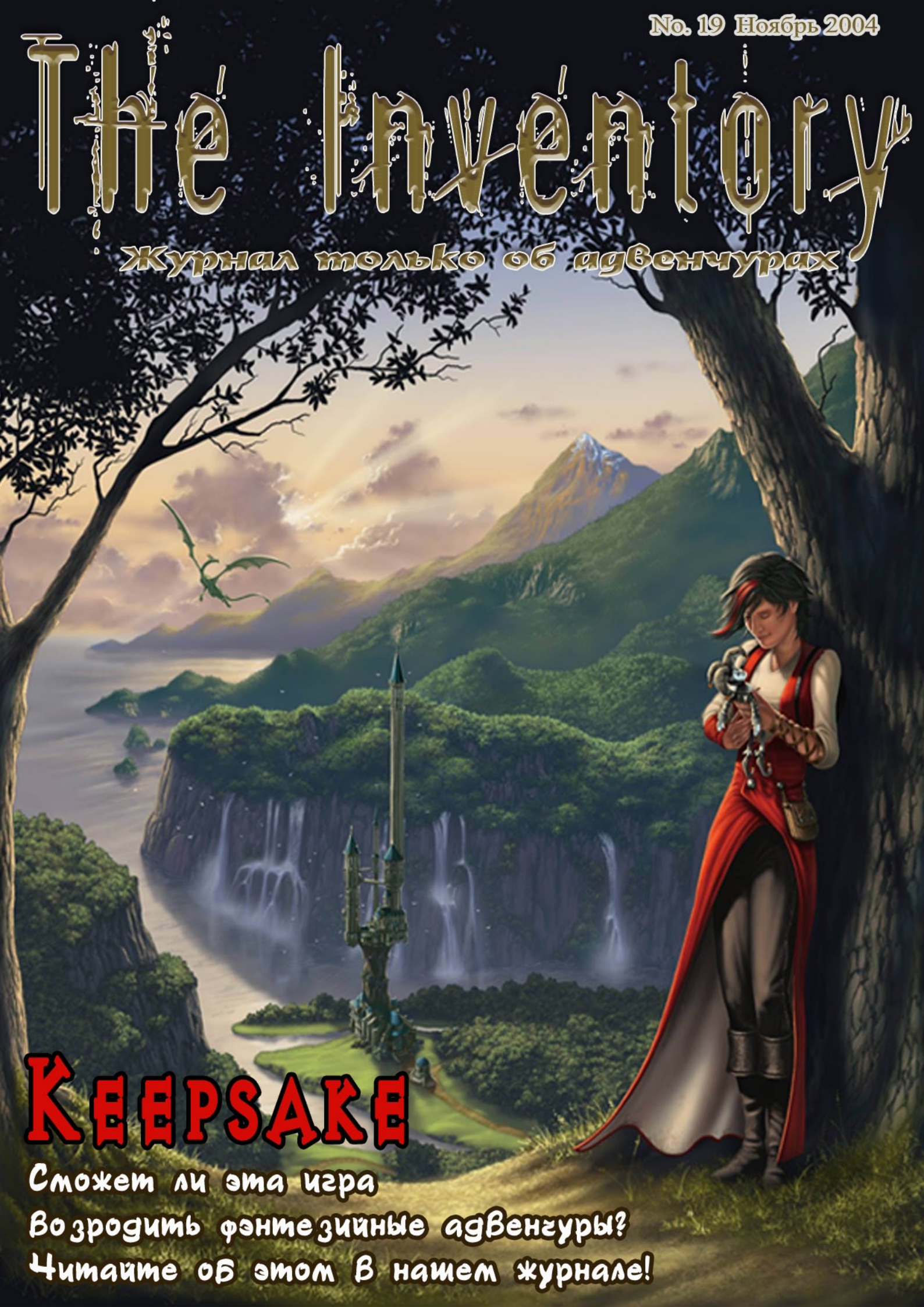


The Inventory

Журнал только об адвенчурах



KEEPSAKE

Сможет ли эта игра
Возродить фэнтезийные адвенчуры?
Читайте об этом в нашем журнале!

The Inventory

Редактор: Dimitris Manos
Авторы: Al Lowe
Ben Keeney
Dimitris Manos
Joe Thorpe
Justine Peeples
Oliver Gruener
Хостинг: www.theinventory.org
www.justadventure.com
Обложка: Keepsake

Русская версия:

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

Контактная информация:

Адрес: The Inventory Magazine
Grankottvägen 55 A
Örebro 702 82
Sweden
Телефон: +46702053444
Е-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
Keepsake	2
Quest for Glory II VGA	6
Слухи	9
Праздничная вечеринка	10
Комикс	11
Гостиная	16
Himalaya Studios	16
Tale of Tales	22
Обзоры	27
The Westerner	27
The Last Express	32
На досуге	36
Биты и байты	36
Шоу Эла Лоу	39
Почта	41
Эпилог	43

Пролог

С Днём рождения, “The Inventory”! Выходом 19-го номера журнала мы отмечаем свое двухлетие! Как отмечаем, спросите вы? А как насчёт шикарной онлайн-вечеринки? О том, как на неё попасть, читайте в разделе Слухи. Но это далеко не единственный сюрприз, который мы приготовили для вас.

В этом номере мы впервые расскажем о новой авантуре в стиле фэнтези – “Keepsake”. Читайте эксклюзивное превью этой многообещающей игры. Но мы ещё кое-что припасли для поклонников авантурного жанра. Всё, что вы хотели узнать о новом римейке “Quest for Glory” от “AGDInteractive”, вы найдёте в превью, написанном Джо Торпом (Joe Thorpe) и мной. Ну а в нашей Гостинной – интервью с “Tale of Tales”, разработчиками трёхмерной фэнтезийной авантуры “8”.

Если фэнтези вам не по душе, как насчёт вестерна, чтобы немного разогнать кровь? Читайте обзор “The Westerner”, одной из лучших комедийных авантур, когда-либо появлявшихся на свет. Вы уже сыграли в “The Westerner”, а на горизонте нет ничего подходящего? Как бы не так! “Himalaya Studios” изо всех сил работает над своей первой коммерческой авантурой “Al Emmo and the Lost Dutchman’s Mine”, которая также выдержана в стиле вестерн, они согласились заглянуть к нам в Гостинную и рассказать о своей игре.

В этом номере вы также найдёте заключительную часть комикса по мотивам игры “The Moment of Silence”. Мы хотим поблагодарить Филиппа Талманна (Philipp Thalmann), редактора <http://adventurecorner.de>, за то, что он создал и перевёл на английский этот великолепный комикс, а также “dtp” за то, что она любезно предоставила его нам. К сожалению, мы не смогли сопроводить комикс обзором английской версии игры – увы, копия пришла к нам слишком поздно.

Также в этом номере Бен Кини (Ben Keeney) расскажет вам о “The Last Express” – единственной авантуре Джордана Мехнера (Jordan Mechner) и одной из лучших игр за всю историю жанра, Оливер Грюнер (Oliver Gruner) поведает вам о том, как делать профессиональные фотографии при помощи цифровых фотоаппаратов и соответствующего программного обеспечения, а Эл Лоу (Al Lowe) отпустит очередную дозу своих шуточек, чтобы тем, кого последнее творение “Vivendi” про Ларри вогнало в тоску, стало чуть веселее.

Ну и хватит для пролога. Настало время встречать Лидию (Lydia)!

Главный редактор

Dimitris Manos



В далёкие 80-е “Sierra On-line” выпустила игру, которой суждено было войти в историю игровой индустрии. Это была “King’s Quest”, первая графическая анимированная адвенчура. Позже “Sierra” стала одной из самых крупных компаний в игровой индустрии, а их первая игра породила целую волну адвенчур, действие которых происходит в фэнтезийных мирах: “Quest for Glory”, “Kyrandia”, “Dragonsphere” и многие другие. Да и сама “King’s Quest” получила несколько продолжений, последнее из которых шло под номером восемь. Фэнтезийные адвенчуры заняли особое место в сердцах поклонников жанра. После смерти “Sierra” в конце 90-х фэнтезийные адвенчуры практически исчезли.

Жанру фэнтези вообще трудно пришлось в 90-х, вне зависимости от способа его воплощения. Многие поговаривали о смерти ролевых игр, да и фильмов на фэнтезийную тематику почти не было. Но серия “Baldur’s Gate” от “BioWare” и фильмы по “Властелину колец” (“Lord of the Rings”) смогли вернуть жанр к жизни. И вот сейчас на страницах “The Inventory” мы с гордостью представляем вам новую фэнтезийную адвенчуру “Keepsake” от канадской “Wicked Studios”. Вернёт ли “Keepsake” фэнтезийные адвенчуры в мир коммерческих игр? Время покажет, но пока этот проект выглядит весьма многообещающе. Что ж, давайте по порядку.

Действие “Keepsake” происходит в академии “Драгонвэйл” (“Dragonvale”), школе магии Старого мира. Академия, расположенная в самом сердце долины драконов, представляет

собой изумительное здание, бросающее вызов законам гравитации. Много веков назад она была создана самыми могущественными магами мира для того, чтобы стать центром проведения магических исследований. Со временем Академия стала местом, где происходила передача сокровенных магических знаний новому поколению волшебников.

Главную героиню игры зовут Лидией (Lydia), она простая девушка из бедной семьи, которая прошла через многое. С ранних лет ей пришлось зарабатывать на жизнь созданием и продажей различных безделушек. Но трудности закалили характер девушки, Лидия выросла отзывчивой и изобретательной. Она давно мечтала обучаться в академии “Драгонвэйл” вместе со своей лучшей подругой Селестой (Celeste). Это стало её мечтой с той самой минуты, как отец Селесты с помощью магии спас Лидию из горящего дома.

И вот наконец Лидию приняли в академию. Она безумно счастлива, ведь теперь она не просто впервые в жизни окажется в таком величественном здании, но и встретит свою подругу, которую не видела уже восемь лет. После целого месяца нелёгкого путешествия по стране, Лидия прибывает в самую знаменитую школу магии Старого мира. Она впервые видит это впечатляющее здание с вершины холма... и понимает, что произошло нечто странное. Академия кажется совершенно заброшенной.

Но это, конечно же, не может остановить Лидию на пути к мечте её жизни, и поэтому она без колебаний отправляется к

огромным воротам школы, которые, кстати, вряд ли открываются обычным способом. Тут-то вы и вступаете в игру. Вам нужно попасть в академию и выяснить, почему же никто не вышел вас встречать.

Вскоре Лидия познакомится со своим первым спутником, волком по имени Зак (Zak). Вообще-то, Зак был могучим драконом, фамильяром одного из самых могущественных магов, но в один прекрасный день какой-то студент-озорник превратил его в волка. Зак будет следовать за Лидией и помогать ей по мере возможностей. Считайте, что он будет кем-то вроде Ворона (Crow) из “The Longest Journey” или Оскара (Oscar) из “Syberia”, хотя, судя по всему, Зак будет играть более значимую роль. И сразу же замечу, управлять Заком вам не дадут.

Время от времени Лидию будут посещать видения. Эти видения помогут вам лучше разобраться в том, что произошло, и дадут основания к дальнейшему развитию событий.

Лидии придётся посетить множество мест как в самой академии, так и вне её стен. Так, к примеру, вас ожидает путешествие в таинственный лес Эльвандар (Elvandar). Сама академия разделена на верхние и нижние уровни. На нижних уровнях располагаются обычные комнаты и немагические помещения, но, несмотря на это, архитектура там весьма впечатляющая. На этих уровнях немало всяких механизмов. Верхние же уровни доступны только магам. Здесь расположены обсерватория, магическая библиотека, солярий и несколько очень необычных аудиторий.



Зак всегда будет рядом и поможет с трудными головоломками

Графика игры очень напоминает “Syberia”, но, конечно же, с поправкой на фэнтезийный стиль. Пререндеренные фоны полны разнообразных деталей. Трёхмерная модель Лидии выполнена очень хорошо. В “Keepsake” используется движок “Glyph”. Он, где возможно, старается применять аппаратное ускорение, поддерживает разрешение вплоть до 1024x768 и позволяет применять эффекты в реальном времени вроде теней и динамического освещения. “Glyph” – это движок, частично использующий проекты с открытым исходным кодом (например, для работы с 3D используется “Crystal Space”). Движок отображает трёхмерных анимированных персонажей на фоне двухмерных рисунков, что в последнее время довольно часто встречается в адвенчурах с видом от 3-го лица. Камера в “Keepsake” статична, положения её строго определены.

Звуковая дорожка “Keepsake” будет состоять из дюжины композиций, написанных профессиональными музыкантами, включая Ива Борделло (Yves



Вам надо попасть в академию



Даже Зак не знает, что произошло

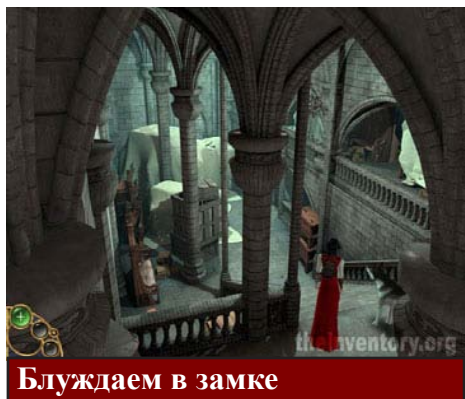


Неподалёку от академии



Вам придётся дотронуться до этих четырёх статуй в правильном порядке

Bordelau), генерального директора “Wicked Studios”, который уже более 8 лет работает в музыкальной индустрии. Вы услышите и мелодии в классическом стиле, и средневековую музыку, и эмбиент. Всё это великолепие будет представлено в формате OGG Vorbis (поддерживается многими программами для прослушивания музыкальных файлов, например, “Winamp” – прим. ред.). Там, где это возможно, игра будет использовать трёхмерный звук.



Блуждаем в замке

В игре немало новшеств. Так, игроки смогут решать головоломки в любом удобном им порядке. Задачки будут разной степени сложности, с продвижением по игре всё сложнее. “Wicked Studios” уверяют, что они старались избежать задачек типа “сходи туда – принеси то”, которыми наполнены почти все классические адвенчуры.

Ещё одна полезная особенностью “Keepsake” – встроенная система подсказок. Не секрет, что игрокам не нравится “застревать” в адвенчурах. В таких

случаях они обычно подсматривают в прохождении, что нарушает погружение в игру. Именно поэтому “Wicked Studios” разработали активную внутриигровую систему подсказок. Если игрок “застрял”, он может нажать специальную кнопку и получить парочку подсказок от своего спутника Зака.

В “Keepsake” есть два типа диалогов: обязательные и опциональные. Приятно, что разработчики встроили в интерфейс кнопку паузы, так что если вам понадобится срочно отлучиться, вы можете нажать эту кнопку и по возвращении продолжить беседу с того самого места, на котором вам пришлось прерваться.

Итак, в “Keepsake” будет великолепная графика, потрясающая музыка, интригующий сюжет и интуитивный геймплей. Неужели эта игра действительно станет вторым пришествием фэнтезийных адвенчур? Лично у меня есть лишь одно опасение, и оно касается количества персонажей. Помимо Лидии, Селесты и Зака, в игре вы встретите лишь ещё одного персонажа. То есть, четыре героя на всю игру. Уникальные и запоминающиеся персонажи традиционно являются одной из самых сильных сторон фэнтези, вне зависимости от варианта исполнения. Кто сможет забыть Эрану, Ракиш, Ухуру, Катрину и Ад Ависа (Erana, Rakeesh, Uhura, Katrina and Ad Avis) из “Quest for Glory” или Абнаксуса, Ворона, Дарк Кин, Аэрум и людей-веток (Abnaxus, Crow, Dark Kin, Aerum and Stickmen) из “The Longest Journey”? Во всех этих играх, покидая одну локацию, вы гадали, что ещё необычного ожидает вас впереди.

В “Keepsake” потрясающая архитектура



Разработчики говорят, что в “Keepsake” потому так мало персонажей, что они хотят больше внимания уделить геймплею и глубине проработки характеров уже имеющейся четвёрки. Это, конечно, интересная задача, но они выбрали опасный путь, который может свести игру к обыкновенной серии головоломок, что может наскучить уже через пару часов. Тем более, коли уж они создали такую интересную систему диалогов, хотелось бы, чтобы она использовалась почаще.

Но хоть я и разворчался, “Keepsake”, конечно же, не будет просто очередным мистификатором. Лидия, главная героиня, намного разговорчивей той же Кейт Уокер (Kate Walker) из “Syberia”. В том небольшом кусочке игры, что я видел, у Лидии было что сказать почти обо всём, что её окружало. Кроме того, в игре уделено большое внимание роли Зака и его взаимоотношениям с Лидией. Именно поэтому я искренне верю, что “Wicked Studios” сделает всё возможное, чтобы по максимуму раскрыть характеры имеющихся персонажей. И если такое их количество наилучшим образом подходит сюжету, и этому факту даётся рациональное объяснение, то это лишь добавит реализма игре. Но посмотрим, что, в конечном итоге, получится. Когда я рассказал о своих опасениях генеральному директору “Wicked Games”, он ответил: *“Я понимаю, что у тех, кто не знает сюжет от начала и до конца, могут возникнуть подобные опасения. Позвольте вас заверить, что в нашей игре персонажи будут общаться друг с другом ничуть не меньше, чем в других играх, да и сюрпризов вас ждёт немало”*.

Что ж, пожалуй, это один из самых многообещающих проектов, и радует уже тот факт, что после столь долгого перерыва нашлась-таки компания, решившаяся взяться за создание качественной фэнтезийной приключения. Да, у нас были “Thorgal” и “Salammbô” от “The Adventure Company”, но первая игра проходила всего за 4 часа, а во второй была очень сложная и весьма устаревшая система управления, так что вряд ли они могут реально претендовать на звание полноценной и качественной во всех отношениях фэнтезийной приключения. Разработчики “Keepsake” будут желанными гостями на нашей вечеринке, где вы сможете расспросить их о новой игре. Но и сейчас вы можете зайти на наш форум и обсудить этот проект с другими читателями. Мы благодарим “Wicked Studios” за предоставленную возможность первыми рассказать об их увлекательной приключении и желаем им удачи с “Keepsake”.

- Dimitris Manos

(автор перевода – Student)

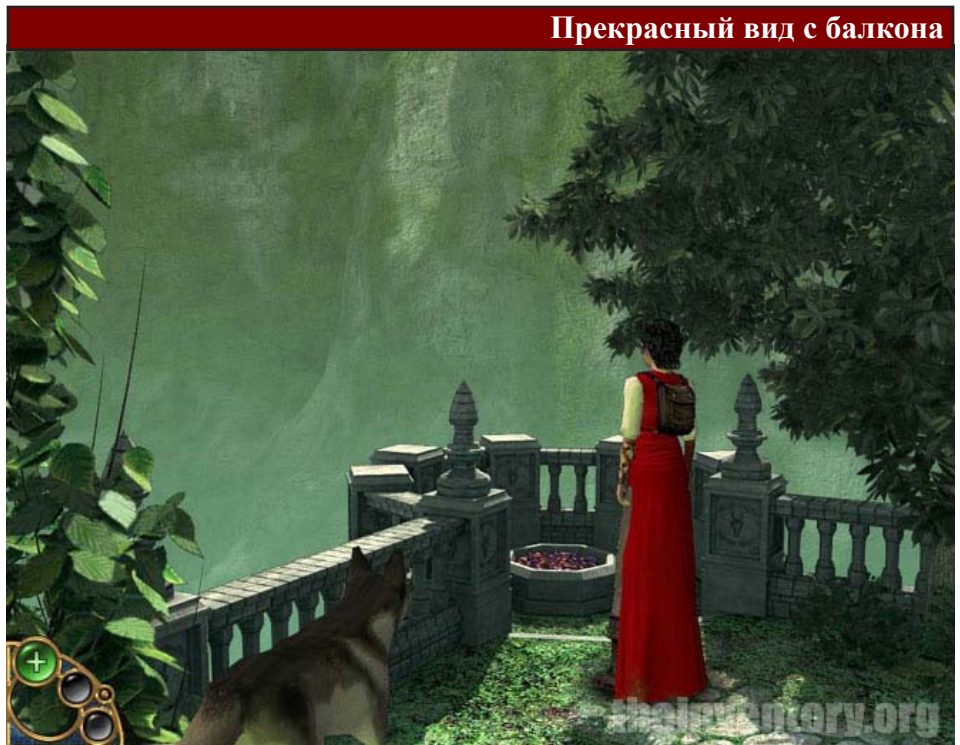


Где же все?



Стулья есть, но никто на них не сидит...

Прекрасный вид с балкона



QUEST FOR GLORY II VGA

Примечание редактора английской версии журнала: Это превью написано Джо Торпом (Joe Thorpe) и мной. Джо писал свою часть, основываясь на информации, присланной нам разработчиками. Они выслали нам и демо-версию, которую я обязался никому не передавать, поэтому после статьи Джо вы сможете узнать о моих впечатлениях от демо.

Обычно я начинаю немного беспокоиться, заслышав, что команда любителей собирается делать римейк какой-либо классической игры, но раз этим будут заниматься ребята из “Anonymous Game Developers Interactive” (бывшая “Tierra”), я могу спать спокойно. На их счету уже два высококачественных римейка классических адвенчур “Sierra”, они твёрдо заявили о себе как об авангарде фриварной адвенчурной сцены и не намерены расставаться с этим титулом, затеяв переделку “Quest for Glory 2: Trial by Fire”.

Если вы не знакомы с оригиналом, скажу, что эта игра была выпущена “Sierra” на пике славы, в 1990 году. Вся серия заслужено любима огромным количеством игроков, и это единственный известный случай, когда элементы адвенчуры и ролевой игры были успешно сплавлены воедино. Римейк обещает быть ничуть не хуже оригинальных игр из серии QFG, так как разработчики прилагают все усилия, чтобы игра понравилась как можно более широкой аудитории.

В адвенчурной части будет использоваться point and click интерфейс, а улучшенная система боя может заинтересовать фанатов RPG. AGD2 из “AGDI” сказал: “Самое главное в нашем римейке — это упрощённый point and click интерфейс, который сделает игру более удобной. С другой стороны, самые ярые фанаты адвенчурного жанра считают, что текстовый интерфейс наилучшим образом подходит для таких сложных игр как “QFG2”. Мы постарались сделать так, чтобы

и те, и другие остались довольны. Римейк игры, само собой, будет управляться мышью и иконками, особенно при решении головоломок, но мы старались учитывать вкусы и хардкорных игроков”.

В новой боевой системе монстры будут нападать бандами, заставляя вас использовать все умения по полной программе, и если вы одолеете противника, то даже сможете улучшить свои навыки. Вот что сказал по этому поводу AGD2: “Наверное, больше всего мы переработали боевую систему. Она стала гораздо интересней. Мы взяли оригинальную боевую систему и, сохранив внешний вид и концепцию, добавили много крутых вещей. Монстры больше не будут ждать своей очереди, толпясь поодаль, а бросятся в атаку всей гурьбой. Террорзавры стали более агрессивны и умны, упыри теперь смертельно опасны и обладают магическими способностями и новыми свирепыми движениями в рукопашной; у грифонов появился большой набор яростных воздушных и наземных атак. Каждый монстр игры прошёл подобную “доработку”, и теперь бои станут настоящим вызовом для игрока. Борьба с монстрами заставит использовать умения персонажа по полной, чтобы, опять же, была возможность поднять их уровень. А использование магии в бою неизбежно, что тут говорить! В римейке будут те же заклинания, что и в оригинальной версии, однако прочие персонажи будут использовать и те заклинания, что вы могли видеть в последующих играх сериала”.

Одной из неприятных особенностей оригинальной “QFG2” была запутанная система улиц. Ребята из “AGDI” подправили это: “Лабиринты улиц очень напоминают те, что были в оригинальной игре, однако есть одно существенное изменение. Теперь улицы не выглядят одинаково — каждая из них уникальна! Мы хорошо поработали над этим — надеюсь, игроки теперь не заблудятся. Ну а если заблудятся — им теперь хотя бы будет на что посмотреть. Карты пустыни в игре нет, но, как и в оригинале, практически в самом начале можно купить компас. Ваш ящер также всегда сможет самостоятельно найти дорогу домой.

Перейдём к графике. Как вы можете видеть на скриншотах, игра весьма приятна для глаз. Ребята из “AGDI” набили руку на предыдущих римейках. “QFG2” смотрится даже лучше римейков “King’s Quest”. Ребята из AGDI сказали, это потому, что работая над этой игрой, они больше внимания уделили редактированию рисунков и их детализации. “Сначала мы хотели с нуля нарисовать все фоны вручную, но сделав пару-тройку рисунков, поняли, что нам просто не хватит времени. Поэтому мы стали переделывать готовые фоны. Мы вернулись к технологии переделывания старых EGA-рисунков. Результат нам очень нравится — я думаю, вы без труда заметите, насколько лучше мы стали рисовать. Чем больше мы делаем игр, тем больше набираемся опыта в дизайне и графике, и это позволяет нам

достигать того, что казалось недоступным в ранних работах. Римейк “QFG2” станет нашей первой игрой, которая будет выглядеть в точности как классическая игра от “Sierra”. Между римейком “QFG2” и римейком “KQ2” вы просто обязаны заметить разницу!”

В римейке “KQ2” ребята из “AGDI” добились высоких результатов по части звука. Адвентурное сообщество было поражено качеством озвучки двух предыдущих римейков, но смогут ли разработчики удивить нас на этот раз? “AGDI” уверяют, что теперь никакой озвучки не будет – даже в качестве первоапрельской шутки (те, кто посещал форумы “Tierra”, поймут, о чём это я). О музыке же разработчики говорят так: *“Как сюжет и графика, музыка будет написана на основе композиций Марка Сиберта и Криса Бреймана (Mark Seibert and Chris Brayman). Том делает всё возможное, чтобы звуковая дорожка получилась превосходной. Оцифрованная музыка будет встроена в игру, возможности выбрать MIDI теперь не будет. Это, с одной стороны, означает, что все игроки услышат одинаковую музыку с оптимальным качеством, а с другой, сэкономит нам огромное количество времени – словом, все в выигрыше!”*

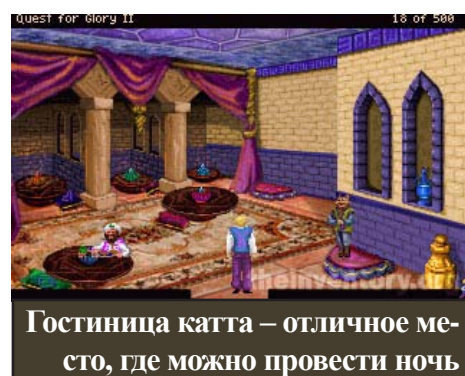
Впрочем, довольно технических подробностей, перейдём к самому главному в адвентуре – сюжету. Разработчики оставили сюжетную линию оригинала, но попытались закрыть небольшие сюжетные дыры, которые могут вызвать противоречия, если игрок пропустит некоторые важные события. Действие второй части начинается после того, как вы победили бандитов в Шпильбурге (Spielburg) и были провоз-

глашены настоящим Героем. Но жизнь героя скучной не бывает: очень скоро, благодаря волшебному ковру, вы окажетесь в пустынной земле Шапир (Shapeir). Тёмные знамения предвещают множество неприятностей: очень скоро город будет атакован элементами, и единственный, кто может его спасти – это вы. Вам предстоит побывать в разных интересных и опасных местах, везде подтверждая свой статус Героя благонравными поступками (если только вы не играете за вора).

Новичков могла заинтересовать моя последняя фраза, так что давайте я чуть подробнее расскажу об этой сильной стороне серии. В начале игры вы должны выбрать один из трёх классов персонажа: Воин, Маг и Вор. Это означает, что существует три пути прохождения одной игры, многие ситуации разрешаются каждым персонажем по-своему, более того, некоторые возникают только у игроков определённого класса. Ещё одна замечательная особенность серии – вы можете взять своего персонажа из предыдущей части игры и импортировать его в новую. В римейке это также возможно.

Кори и Лори Коул (Corey and Lori Cole), разработчики оригинального сериала, не участвуют в работе над римейком, но ребята из “AGDI” держат их в курсе всех событий из уважения к их великоллепной работе.

Предполагаемая дата выхода игры – середина 2005-го года (по последним данным – 2008 год, сейчас игра находится в стадии бета-тестирования – прим. ред.). Разработчики утверждают, что всё идёт по плану и все силы брошены на улучшение качества. Я уверен, что римейк ста-





Ваш друг, паладин Ракиш, сидит у здания Гильдии



Ребята из "AGDI" здорово поработали над графикой



Такой вот бой в "QFG2"



Ещё один бой



В начале игры вы должны выбрать класс персонажа

нет достойной игрой, не только из-за прекрасного оригинала, но и благодаря работе авторов двух потрясающих римейков "King's Quest".

- Joe Thorpe

Мне была оказана честь испробовать одну из ранних версий римейка, и в качестве своего персонажа я выбрал Воина. Нет необходимости повторять, что ребята из "AGDI" снова поработали на славу. Интерфейс и графика очень напоминают "QFG3" (это моя любимая часть сериала, так что я был очень рад).

Графика, как и обещали разработчики, очень похожа на то, что мы видели в классических играх от "Sierra". Фоновые рисунки и портреты персонажей стали лучше, по сравнению с римейком "KQ2". Интерфейс тот же, что и в "QFG3" — классические иконки (идущий человек, глаз, рука, рот) и две дополнительные: магия и действия (бежать, подкрадываться, отдыхать, посмотреть параметры персонажа и посмотреть игровое время). Далее следует иконка с выбранным предметом, иконки инвентаря, настроек и помощи. Диалоговый интерфейс, опять же, не отличается от своего аналога из "QFG3". Вы можете задавать вопросы, ответы на которые могут открыть новые вопросы. Вы можете торговаться с продавцами и выигрывать на этом определённую сумму.

Система улиц улучшена: найти путь легче, чем в оригинальной игре. Боевая система — лучшая во всей серии, однако хотелось бы видеть ее point and click воплощение, как в "QFG3". Поле боя делится на пять рядов, вы можете передвигаться взад и вперёд по этим рядам, если перед вами нет врага и вы не находитесь в последнем ряду. У вас есть два

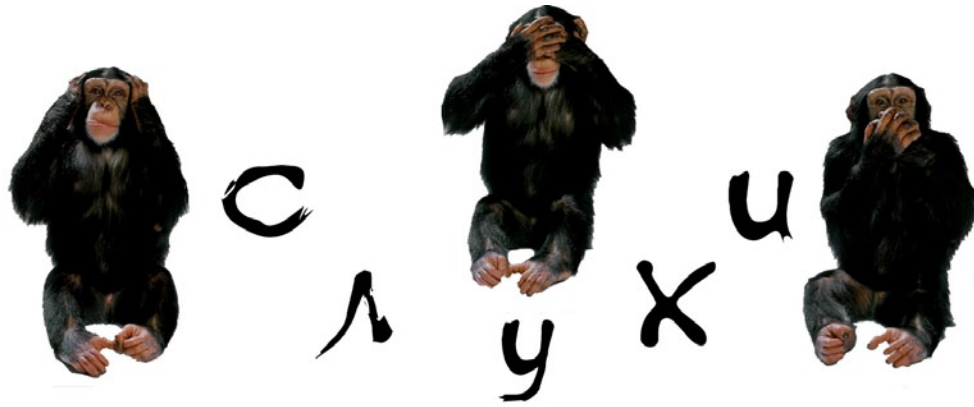
атакующих движения, два защитных, и вы можете уклоняться от ударов в двух направлениях. Можно даже перепрыгнуть через залп вражеской магии, если сделать это вовремя!

Жизнь в Шапире бьёт ключом. Катта и охранники ходят поблизости, занимаясь своими делами. Как только вы проходите мимо торговцев, они пытаются с вами заговорить и стараются всучить свой товар. Ещё одно отличие: я заметил, что время тянется медленнее, чем в любой игре серии "QFG". Думаю, это очень хорошо, так как игрок между такими рутинными действиями, как еда или сон, успеет сделать больше. Любители "пасхальных яиц" также не будут разочарованы. Удовольствия им портить не буду, скажу лишь, что пустынная жара часто оказывает на человека забавное воздействие... Музыка великолепна, и если вы играли в оригинал, то услышите множество знакомых мелодий.

Я не стал проходить демо-версию до конца, потому что хочу насладиться игрой в полной мере, когда она будет готова, но то, что я успел увидеть, избавляет от любых сомнений: ребята из "AGDI" достигли высокого мастерства в создании римейков. Очень радостно было узнать, что они основали новую компанию "Himalaya Studios" и начали работать над первой коммерческой игрой (более подробно об этом — в нашей Гостинной). Представители "AGDI"/"Himalaya Studios" будут присутствовать на празднике, посвящённом нашему Дню рождения (об этом событии вы можете прочитать чуть дальше), и у вас будет шанс поговорить с ними об их прошлом, будущем и настоящем.

- Dimitris Manos

(автор перевода — Blind Archer)



Возвращение сайта “Adventure Developers”

Сайт “Adventure Developers” (<http://www.adventuredevelopers.com>) наконец-то вновь заработал. Это сайт, на котором выкладываются адвенчуры независимых разработчиков и, соответственно, обзоры таких игр. Обязательно зайдите и поглядите на уже выложенные для скачивания игры (большинство из них бесплатны).

“The Inventory” анонсирует ещё две адвенчуры

Наш журнал уже был источником первой информации о таких замечательных играх, как “A Vampyre Story” и “Keepsake”, и мы планируем продолжить эту традицию, анонсировав ещё две новые адвенчуры. Об одной из них вы узнаете на страницах следующего номера “The Inventory”, а про другую мы расскажем в январском номере. Мы также попытаемся к каждой из этих игр опубликовать небольшой комикс. Больше пока никаких подробностей, ибо... терпение есть добродетель! Если вы разработчик, трудящийся над новой игрой, и хотите, чтобы о ней рассказали в “The Inventory”, напишите нам на theinventory@yahoo.com.

“Larry 8” или “Loveage 1”?

Если и есть компетентный человек, который мог бы написать статью о том, что некоторые называют новой игрой про Ларри, то это сам Эл Лоу (Al Lowe). На

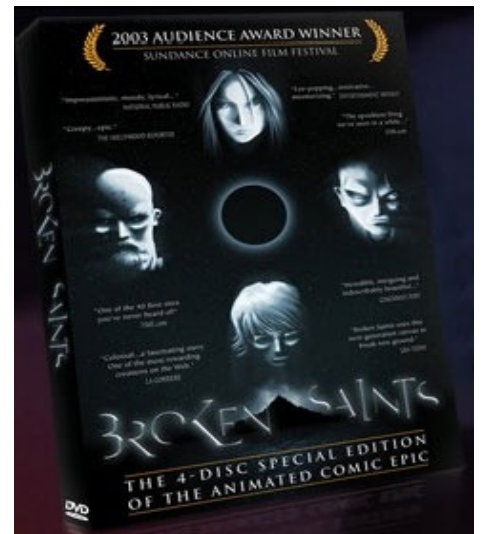
страницах своего сайта (<http://www.allowe.com/Larry/MCL.htm>) он поделился своими впечатлениями об этой игре. В ответ на нашу постоянную критику этого проекта кое-кто называл нас закомплексованными пуританами, и теперь мы желаем этим людям получить удовольствие от мини-игр, в которых нужно управлять сперматозоидами, и от прочей ерунды в том же духе!



“Broken Saints” вышла на DVD

Не совсем адвенчурная новость, но так как онлайн-комикс “Broken Saints” готовится стать адвенчурой, я решил всё же опубликовать её. 15 ноября 2004 года сериал “Broken Saints” был выпущен на DVD. В DVD-боксе четыре диска, на которых находится уйма эксклюзивного материала, включая озвучку, выполненную в стандарте Dolby Surround 5.1 (в работе над ней принимал участие, например, такой известный актёр, как Уильям Б. Дэвис (William B. Davis), игравший курильщика в “Секретных материалах” (“X-Files”)), и переработанную графику. DVD-бокс стоит 40\$ (без доставки), вы можете

заказать его с сайта <http://www.brokensaints.com>.



Что происходит с “Sealed Lips”?

Многие спрашивают нас о том, как движется дело с “Sealed Lips”, поэтому мне, наверное, стоит рассказать об этом. Я думал, что создать качественную адвенчуру, работая с людьми через Интернет, вполне реально. Как же я ошибался. Посему проект пока приостановлен. Но это не означает, что он мёртв.

Я пока работаю над сценарием и сюжетом, и после праздников, когда у меня накопится побольше готового материала, я обращусь к инвесторам и разработчикам, которые могут быть заинтересованы в выпуске такой игры. Уже есть компании, проявившие к “Sealed Lips” интерес, но ничего определённого я пока сказать не могу. Буду держать вас в курсе событий.

- Dimitris Manos

(автор перевода – Student)

The Inventory

приглашает вас на празднование своего Дня рождения,
 “крупнейшее из когда-либо проводившихся онлайн-событие адвенчурного сообщества”!

Первый номер журнала “The Inventory” вышел в ноябре 2002 года. Чтобы отпраздновать вторую годовщину нашего журнала, мы приготовили для вас нечто особенное. Мы проводим онлайн-вечеринку, на которой у вас будет возможность пообщаться со многими известными в адвенчурном сообществе издателями и разработчиками. Где? На новеньком форуме, расположенном на нашем только что открытом сайте <http://www.theinventory.org>. Когда? 29 и 30 ноября (в понедельник и вторник). Официально вечеринка будет начинаться в 6 вечера по Гринвичу и заканчиваться в 12 ночи. Кто будет присутствовать? Вот список разработчиков, которых мы пригласили на эту встречу:

- **Al Lowe** (создатель легендарной “Freddy Pharkas” и сериала “Leisure Suit Larry”);
- **AGDInteractive** (авторы римейков “King’s Quest” и “Quest for Glory”);
- **Autumn Moon Entertainment** (команда талантливых разработчиков, некогда работавших в “LucasArts” над такими играми как “Curse of Monkey Island” и “The Dig”, а теперь создающих свою point and click адвенчур “A Vampyre Story”, получившую от нас звание самой ожидаемой игры);
- **dtp** (крупнейший европейский издатель адвенчур);
- **Frogwares** (авторы “Journey to the Center of the Earth” и двух игр о Шерлоке Холмсе);
- **GMX Media/Artematica** (издатели и разработчики готовящейся к выходу игры “Martin Mystère” по мотивам популярного европейского мультсериала и комиксов);
- **Himalaya Studios** (разработчики готовящейся к выходу адвенчур в жанре вестерн “Al Emmo and the Lost Dutchman’s Mine”);
- **House of Tales** (разработчики “The Moment of Silence” и “Mystery of the Druids”);
- **Josh Mandel** (автор таких классических игр, как “Freddy Pharkas” и “Space Quest 6”);
- **L’Art** (авторы уже почти выпущенной юмористической адвенчур “Boyz Don’t Cry”);
- **Pendulo Studios** (создатели собравшей многочисленные награды адвенчур “Runaway”, сейчас работающие над её продолжением – “Runaway 2”);
- **Razbor Studios** (создатели фантастической point and click адвенчур “Legacy: Dark Shadows”);
- **Tale of Tales** (разработчики трёхмерной фэнтезийной адвенчур “8”);
- **TellTale Games** (ещё одна команда бывших сотрудников “LucasArts”, работавших над ныне закрытым проектом “Sam and Max 2”, а сейчас разрабатывающих новую секретную игру);
- **White Birds Productions** (Бенуа Сокаль вместе со своей командой, работавшие над обеими играми “Syberia”, а сейчас занятые проектом “Lost Paradise”);
- **Wicked Studios** (разработчики многообещающей фэнтезийной адвенчур “Keepsake”, превью которой можно найти в этом номере);

В этом списке находятся те разработчики и издатели, которые уже ответили на наше приглашение. На самом деле, мы пригласили и многих других. Чтобы узнать обо всех, кто появится на вечеринке, а заодно ознакомиться с процедурной стороной мероприятия, посетите вот эту ветку форума: <http://www.theinventory.org/forum/viewtopic.php?t=42>.

По мере поступления новой информации, мы будем публиковать её на форуме. Каждая из упомянутых знаменитостей будут присутствовать на вечеринке минимум 2 часа и постарается ответить на все ваши вопросы и комментарии. У каждого разработчика/издателя будет свой подраздел на форуме, так что путаницы возникнуть не должно. У некоторых разработчиков даже приготовлены для вас сюрпризы!

Если вы издатель или разработчик и хотите принять участие в этом самом большом в истории адвенчурного жанра онлайн-событии, напишите нам: theinventory@yahoo.com. Вы можете воспользоваться тем, что у нас соберётся немалая аудитория, и разместить свою рекламу у нас на форуме.

Мы надеемся, что вы придёте и что вам будет также интересно на вечеринке, как нам было интересно готовить это событие! Мы ждём вас!

- Команда The Inventory
 (автор перевода – Student)

Свет...

Я должен наслаждаться им, пока могу.

Пятница, 2-е сентября.
Скорее всего, моя последняя встреча с Грэмом Освальдом.

Заброшенные склады на окраине города - это, конечно, очень тихое место...

...но и оно не гарантирует защиту от назойливых взглядов.

Через несколько дней вам придёт сообщение от Эмерсона. Будьте готовы к этому и просто следуйте указаниям.

В Аресибо он увидит, всё - обман. Теперь он готов...

Что, по-вашему, я должен делать?

Вам остается лишь ждать.

Тогда я буду ждать.

Я действительно не знаю, что будет дальше.

Сейчас я ещё сильнее ошущаю...

Они нашли меня...

...эти взгляды мне в спину.

...хоть я и пользовался упомянутым мессенджером.

Чёртова такси...

Одна маленькая ошибка...

...и ты уже по уши в неприятностях.



Депбридж...

Я всего лишь хотел вернуться домой. Но, похоже, это оказалось ещё одной ошибкой.

По крайней мере, теперь никто не будет называть меня параноиком.



Попробуй остановить меня, и умрешь!



Если бы я хотел остановить тебя, ты бы не зашёл так далеко.

Слушай меня, пуддит. Завтра тебя должны схватить. Но этого можно избежать.



Мы знаем, что твой друг Эмерсон скоро вернётся из Лондона. Скажи мне, когда, и я помогу тебе.

Смерть...

...или предательство?

Что хуже?

Решение было простым.

Простое желание жить ничего не стоило. Мои принципы помогли мне перебороть его.

Это твой выбор.

Теперь я спрашиваю себя...



...можно ли...

...убивать ради своих принципов.

В ту же ночь.

Бежать бессмысленно и глупо.

Вот почему я стал ждать...

Как он и сказал, они пришли.

И я был готов к этому.



Шестое подразделение, мы входим!

И вот я стою и смотрю...



...как умирают люди.



Потому что я так решил.

Что же стало со мной?





По крайней мере, свои
грехи можно искупить.

Хотя у меня было другое
понятие о "правосудии".



Нет. Я не "мёртв".

Но и не "жив".

Я как самоубийца, который
не может попасть ни
в ад, ни в рай, и обречён
на скитание в вечности.
Похоже, моя душа не может
сделать выбор. А точнее...

...гуша колеблется...

...и не может решиться.

Но хуже всего то...

...что даже за гранью...

...есть эти невыносимые
взгляды...

...которые продолжают
медленно пожирать тебя.

Пока не
останется ничего.

Интервью с "Himalaya Studios"

В первых номерах журнала "The Inventory" мы рассказывали о римейке "King's Quest 2", созданном компанией "Tierra", а также взяли интервью у этих талантливых и увлечённых ребят. Прошло два года, и многое изменилось. "Tierra" сменила название на "AGDInteractive", и теперь уже эта компания вот-вот собирается выпустить третий (и, возможно, последний) римейк – "Quest for Glory 2". Но разработчики не теряли времени даром – они основали ещё одну компанию, "Himalaya Studios" (<http://www.himalayastudios.com>), и теперь трудятся над своей первой коммерческой игрой, персонажи которой создавались с использованием 3D-технологий. Мы рады вновь приветствовать "Anonymous Game Developers", как они себя называют, в нашей гостиной. Послушаем, что они расскажут о своей новой игре и о "Himalaya Studios".

О себе

- Многие ли сотрудники "AGDI" перешли в "Himalaya Studios"? Работают ли у вас Вуки (Wookie), сценарист римейка "KQ2", Том и Диана Левандовски (Tom and Dianne Lewandowski), люди, создавшие музыкальную дорожку к римейкам?

Основные разработчики предыдущих игр "AGDI" работают сейчас и над новым проектом "Himalaya Studios". Вуки корпел над гейм-дизайном, разрабатывал интересные головоломки, писал остроумные диалоги и тексты для нескольких песен. Том и Диана создали множество красивых мелодий, напоминающих их предыдущие творения, но с уклоном в вестерн. Вы услышите, как здорово они играют на фортепиано.

- В вашей команде появились новички? Расскажите о них.

В команде появилось несколько новых сотрудников. В основном, это контрактники со всех уголков земного шара. На постоянной основе у нас работает несколько сотрудников художественных учебных заведений. Больше всего новых сотрудников в отделе трёхмерной графики: моделлеры, текстурщики, декораторы и аниматоры. Также у нас появился потрясающий художник по фонам.

- Работая в "Tierra"/"AGDI", вы предпочитали не разглашать

своих имён. Многие думали, что это из-за нелегального использования названия "King's Quest", ведь "Sierra" могла подать на вас в суд. Почему же вы решили "раскрыть" свои имена, работая в "Himalaya Studios"? Вы считаете, что "Sierra" не станет преследовать вас за работы "AGDI"?

Мы не очень-то боялись судебных разбирательств с "Sierra". С самого начала мы писали на своём сайте, что беспрекословно свернём разработку римейка, если нас об этом попросит представитель компании. К счастью, этого так и не произошло, и мы этому очень рады, ведь единственной нашей целью было возродить интерес к старым добрым адвенчурам и отдать дань уважения "Sierra". Мы никогда не выставляли себя на передний план, потому что считали, что все слова благодарности должны быть адресованы тем, кто действительно этого заслуживает – разработчикам оригинальной версии. Ну а теперь мы работаем над своей собственной игрой, и поэтому вся ответственность ложится на нас самих.

- Вы, наверное, не с потолка называли свою компанию "Himalaya Studios"?

Конечно, нет. "Himalaya Studios" покоряет вершины как в прямом, так и в переносном смысле. Мы работаем в стиле "haba na haba hujaza kibaba" ("капля камень то-

чит" – прим. перев.) – каждый раз мы делаем один небольшой шаг вперёд. Такой подход позволяет нам достичь намеченных целей в работе над играми. Кроме того, мы хотим покорить "Семь вершин мира" (самые высокие горы на каждом из континентов). Мы уже покорили две: Костюшко в Австралии и Килиманджаро в Танзании, чуть позже планируем покорить и остальные, а финальной нашей целью станет Эверест в Гималаях – отсюда и название компании.

"Al Emmo"

- Когда вы впервые задумались о создании коммерческих адвенчур?

Это произошло несколько лет назад, вскоре после того, как мы выпустили римейк "King's Quest I". На то было несколько причин. Во-первых, мы хотели поставить перед собой новую задачу, и создание собственной игры с нуля показалось нам неплохим занятием для развития своих навыков. Во-вторых, мы знали, что сможем сделать не так уж много римейков, потому что число игр, выпущенных "Sierra", ограничено. Создание римейков приносит немало удовлетворения, но оно не всегда оправданно, потому как отнимает огромное количество времени и не приносит никакого дохода. Но самым главным было то, что мы поняли, что на рынке существует ниша для адвенчур, и сотни тысяч

людей с нетерпением ждут выхода каждой новой игры. Создание римейков преследовало цель привлечь к себе внимание, а для того, чтобы продолжить битву за возрождение жанра, нам показалось необходимым выпустить свою коммерческую игру. Если бы мы показали другим, что люди готовы покупать адвенчуры, вероятность того, что любимые всеми разработчики классических игр вновь задумались бы о создании адвенчур, была бы высока. Возникла бы конкуренция среди разработчиков, и это бы только укрепило рынок. Появились бы новые компании, увидевшие, что адвенчуры – не загнивающий, а процветающий жанр. Кроме того, нам бы хотелось, чтобы наша компания стала самоокупаемой, могла и дальше создавать адвенчуры для тех, кто их жаждет. Мы не просто разработчики адвенчур – мы горячие поклонники жанра, мы знаем, чего ждут игроки, потому что им нравятся те же игры, что и нам, и мы сейчас создаём именно такую игру.

- Когда вы начали работать над “Al Emmo and the Lost Dutchman’s Mine”?

Первые наброски появились вскоре после того, как мы выпустили римейк “King’s Quest I”, но серьёзная работа над проектом началась после выхода римейка “King’s Quest II”. В январе прошлого года я переехала в Австралию, где мы с Крисом (Chris) завершили работу над дизайном игры, сделали фоновые рисунки в высоком разрешении, портреты героев и написали игру от начала и до конца. Через шесть месяцев я вернулась в Америку, чтобы официально зарегистрировать компанию, а в это время контрактники работали над трёхмерной анимацией. Потом я вернулась в Австралию, и мы с Крисом и Вуки внесли в сюжет целую кучу новых деталей. В январе



грядущего года я вновь планирую отправиться в Австралию, а затем Крис хочет приехать в Америку, чтобы присутствовать на прослушивании актёров и на аудиосессии в студии.

- Начиная работу над “Al Emmo”, черпали ли вы вдохновение в игре Эла Лоу (Al Lowe) “Freddy Pharkas”?

Забавно, но о том, что существует “Freddy Pharkas”, мы узнали уже после того, как закончили работу над дизайном игры. Мы очень удивились, обнаружив у “Sierra” адвенчуру в стиле вестерн, о которой мы никогда не слышали. Остаётся только попенять их маркетологам – если бы мы знали, что такая игра существует, мы бы непременно её купили. Ещё забавнее то, что соавтором этой игры является один из наших наставников, тот, кто озвучивал сэра Грэма (Sir Graham) в обоих наших римейках “King’s Quest” – Джош Мэндел (Josh Mandel)!

- В имени главного героя, Эла Эммо, заложена шутка?

Безусловно.

- Игра будет с юмористическим уклоном?

Да, это будет сплав юмора с сентиментальностью. Вы с лёгкостью

примете персонажей, и игра будет достаточно реалистична, но остроумие Вуки будет проглядывать во всех диалогах, да и жанр игры сам по себе располагает к изрядной доле юмора.

- Не могли бы вы рассказать, о чём будет игра?

Вы играете за Эла Эммо (Al Emmo), глуповатого дядьку средних лет, приехавшего с Восточного побережья по жизненно важному делу – отыскать себе жену. Однако по прибытии в пустынный городишко Анозира (Anozira) Эл понимает, что всё пошло совсем не так, как он планировал. После того, как Эла отшила предполагаемая супруга, и, вдобавок, он опоздал на последний поезд, ему придётся провести в этом пустынном городишке целую неделю без гроша, без крыши над головой, как глупый турист, совершенно не готовый к жизни в пустыне и общению с местными жителями. Вскоре его внимание привлекает одна местная барышня, увы, совершенно не его круга. Некоторое время спустя до Эла доходят слухи о том, что где-то в пустыне есть заброшенная шахта, в которой спрятаны несметные сокровища, и он решает отправиться на её поиски, чтобы произвести впечатление на свою новую возлюбленную. На всё про всё у вас есть неделя, но толь-

ко не надейтесь, что всё пройдет гладко. Вам предстоит попасть не в одну передрыгу и встретить множество незабываемых персонажей.

- Не могли бы вы поподробнее рассказать об Эле. Что это за человек? Чем он зарабатывает себе на жизнь? Откуда он родом?

Эл Эммо — невысокий наивный сорокадвухлетний дядька из Нью-Йорка, которому не везёт с женщинами (пожалуйста, Джордж Костанца (George Costanza), не подавайте на нас в суд). Он до сих пор живёт с родителями, ни разу не был женат, не имеет никакой постоянной работы, а деньги на карманные расходы получает от мамы с папой. И вот однажды он приходит к выводу, что ему пора как-то устраиваться в этом мире. Несмотря на то, что по первоначальному он ведёт себя как полный болван, по ходу игры он начинает понимать, что к чему. Да, мы знаем, что он весьма напоминает Ларри (Larry), но всё же это разные люди. Эл более спокоен, он не носит белые костюмы и золотые медальоны. (Забавно, но человек, придумавший Эла, не проходил ни одну из игр про Ларри).

- Расскажите о других ключевых персонажах.

Их будет немало, и они весьма забавны. Некоторые из них срисова-

ны с реальных людей, встречавшихся мне в жизни. Так, например, вы познакомитесь с Кевином (Kevin), остроумным владельцем салуна, работавшим барменом в Ливерпуле. Он срисован с одного потрясающего человека, работавшего в немецкой кофейне, которую я частенько посещала. Коко (Koko), космический аптекарь-предприниматель — собирательный образ, прототипами которого послужили бойфренд моей сестры (у которого была какая-то своя дурацкая вера и рок-группа), Джон Кинг (John King) из CNN International, и Дин (Dean), защитник вомбатов номер 1 в Австралии, которого мы встретили во время одного из восхождений на Семь вершин мира. Могу сказать, что каждый персонаж воистину незабываем!

- Сколько в игре будет локаций и персонажей?

35 персонажей, среди них как люди, так и животные. Локаций — порядка 70.

- Графика немного отличается от того, что мы видели в предыдущих играх “AGDI”. Здесь — трёхмерные персонажи на двухмерных фонах. Почему вы решили использовать такой подход?

Это не совсем верное утверждение. У нас будут пререндерен-

ные трёхмерные персонажи. То есть, мы используем графические 3D-программы для создания и анимации моделей, а затем это всё перегоняем в двухмерные спрайты. Мы потрясены работой нашего отдела трёхмерной графики и считаем, что фоны, выполненные в высоком разрешении, будут великолепно сочетаться со спрайтами, созданными с 3D-моделей. Раскрашенные вручную фоновые рисунки специально доработаны на компьютере, чтобы хорошо сочетаться с персонажами. Мы считаем, что сумели выработать свой собственный стиль. В игре мы всю используем альфамикширование, чтобы персонажи не казались “размещёнными поверх фона”, а органично смотрелись на нём. Этот эффект полностью устраняет рассогласование между двухмерными и трёхмерными объектами. Изначально мы использовали двухмерную анимацию и сделали немало спрайтов, но однажды нам пришло письмо от талантливого 3D-моделлера, к которому прилагались примеры работ, и мы сразу же решили всё переделать. Мне кажется, результат вам понравится. Переход к трёхмерному моделированию позволяет создавать более плавную анимацию и более сложные видеоролики за меньший промежуток времени, при этом сохраняется стиль двухмерной анимации — таким образом, мы одновременно получаем всё лучшее от этих двух подходов.

- На сайте сказано, что в режиме диалога мы увидим портреты более 24 персонажей. Эти портреты будут выполнены с применением двухмерной или трёхмерной графики?

Портреты для диалогового режима выполнены в 2D. В видеороликах персонажи будут выполнены в 3D.



- В римейке “KQ2” было несколько типов вставок: от набора двухмерных статичных картинок до пререндеренной трёхмерной анимации. Какие вставки будут в “Al Emmo”?

Как и в римейке “King’s Quest II”, в игре будет пререндеренная трёхмерная анимация, и её станет больше. Вставки в “Al Emmo” похожи на ролики в “The Curse of Monkey Island” – они запускаются при наступлении определённых событий. Время от времени вам будут встречаться и наборы двухмерных статичных картинок (слайдшоу).

- Вы сказали, что в игре будет озвучка. Задействуете ли вы актёров, работавших над римейками “KQ”? Примет ли в этом участие Джош Мэндел?

Да, некоторые актёры, работавшие над озвучанием “King’s Quest II”, примут участие в новом проекте. Команду озвучивания пополнят и несколько новых профессиональных актёров. Записывать будем в профессиональной студии. Участие Джоша Мэндела в проекте на данный момент не предполагается, но кто знает...

- Что за музыку вы используете в игре?

Это будет потрясающая музыка, написанная для нас ребятами из “Quest Studios”! Том и Диана на это раз превзошли себя, создав огромное число композиций. Во многих из них солирующий инструмент – фортепиано. Частенько музыка будет сочетаться со звуковыми эффектами, чтобы создать более драматичную атмосферу. Должен заметить, что в целом музыка напоминает то, что Том и Диана делали для римейка “King’s Quest II”, но на этот раз они много экспериментировали, использовали новые технологии, как, например, создание мелодии случайным образом

из наборов музыкальных фрагментов, так что каждый раз вы будете слышать разные мелодии.

- Интерфейс игры похож на тот, что использовался в играх “Sierra”? Если да, то планируете ли вы внести в него какие-либо изменения?

Для игры мы разработали свой интерфейс, он довольно прост и во многом напоминает интерфейс “Sierra”, дабы не слишком озадачивать пользователя и не отвлекать его от самой игры.

- Какого рода задачи придётся решать игроку?

Главная задача состоит в том, чтобы простачку-мужчине средних лет, до сих пор жившему с родителями, привлечь внимание женщины. Тут вам придётся попотеть! Что же до головоломок – они выдержаны в стиле классических задачек из игр “Sierra” и “LucasArts”. Мы попытались взять всё самое лучшее из любимых комедийных авантур, добавить немного подсказок и приправить остроумными репликами персонажей – получилось весьма забавно. Решение каждой головоломки должно вознаграждаться, и создание комедийной ситуации – один из неплохих способов достичь этого.

- Когда выйдет игра?

В 2005-ом, после римейка “Quest for Glory II” от “AGDI”.

- Планируете ли вы предварительно выпустить демо-версию?

Наша главная задача – вовремя выпустить игру. Мы обдумывали необходимость демо-версии, но пока нам не до этого – все силы брошены на завершение самой игры. Впрочем, возможно, мы всё же выпустим демо.

- На сайте сказано, что вы пока думаете, отпечатать ли игру на

CD или распространять её через Интернет. Вы уже пришли к какому-либо решению? Если вы будете распространять игру на CD, будет ли это коробочная версия или же CD-кейс? Будете ли вы осуществлять доставку в другие страны?

Скорее всего, мы используем оба метода. Что касается упаковки, мы об этом ещё думаем. Ну а если говорить о доставке в другие страны, то мы прилагаем все усилия, чтобы сделать это возможным.

- Если проектом заинтересуется какой-либо издатель, согласитесь ли вы продавать игру в магазинах?

Игрой уже интересовались некоторые издатели, и если они предложат разумные условия, то почему бы и нет? Ну а пока мы прорабатываем план распространения игры своими силами, поскольку хотим сохранить все права на игру и персонажей за собой, ведь у нас есть и свои планы.

- Какова будет стоимость игры?

Об этом мы объявим позже. Следите за рекламой!

Обо всём

- Предыдущее интервью у нас с вами состоялось практически два года назад и было опубликовано в третьем номере “The Inventory”. Я тогда спросил у вас, как вы оцениваете состояние авантурного жанра, и вы ответили: “Пока он находится в плачевном состоянии”. Как вы ответите на этот вопрос теперь, два года спустя? Изменилось ли ваше мнение?

Мне кажется, жанр сейчас находится в подвешенном состоянии. Без сомнения, крупные издатели, наконец, поняли, что у авантур есть своя ниша на рынке, но они

не совсем уверены в том, что нужно делать дальше. Одни берутся за авантюрные проекты, но закрывают их, когда те сделаны наполовину. Другие доводят дело до конца, но оказывается, что игра получилась в жанре экшн. Мы надеемся, что, выпустив несколько традиционных авантур, издатели постепенно придут к пониманию того, что нужно поклонникам этого жанра. В общем-то, они, кажется, постепенно начинают понимать идею, но никак не решатся ей следовать. Те несколько традиционных авантур, что были выпущены недавно, например, “Syberia 2”, просто потрясающи! Они нашли дорогу к сердцу современных игроков, выросших в эпоху трёхмерных игр, использующих по максимуму все возможности современного “железа” и технологий. Мы же планируем пойти в противоположном направлении, вернуться назад к 80-м – 90-м годам, когда авантуры были на пике своей славы. Время покажет, что ближе современным поклонникам авантур. Это во многом повлияет на то, какие авантуры мы будем делать дальше.

- “Al Emmo” – вторая игра на движке “AGS”, которая будет распространяться за деньги. Первой была “Fatman”, и она оказалась не очень успешной, что поколебало уверенность многих разработчиков в том, что можно и нужно выпускать коммерческие игры. Вместо этого, многие предпочитают делать небольшие игры и распространять их бесплатно. Как вы думаете, возможный успех “Al Emmo” даст новый толчок к появлению более продолжительных и качественных коммерческих игр, созданных на движке “AGS”?

Вне всякого сомнения. “AGS” – замечательный движок, достойный того, чтобы использоваться на все

сто. Мы надеемся, что успех “Al Emmo” вдохновит многих разработчиков на создание полноценных качественных авантур. Эти авантуры могут сыграть не последнюю роль в деле возрождения жанра. Я думаю, предыдущие наши работы под маркой “AGDI” не нуждаются в представлении – люди уже знают, что мы делаем игры высокого качества, и потому будут уверены в том, что, покупая нашу игру, они не выбрасывают деньги на ветер.

- Скажите, если вы работаете над коммерческой игрой, “AGS” по-прежнему можно использовать бесплатно, или же вам придётся отчислять какие-либо проценты от продаж автору движка?

“AGS” бесплатен, не важно, коммерческую вы создаёте игру или бесплатную, но мы решили, что сможем отблагодарить Криса Джонса (Chris Jones). Мы многим ему обязаны: это замечательный человек, работающий не покладая рук, и мы поможем ему, как он помогал нам.

- Смотрели ли вы другие игры, созданные на движке “AGS”, и если да, то какие из них вам понравились? Как вы считаете, можно было бы их продавать?

Я играла лишь в некоторые – свои проекты и прочие важные вещи оставляют слишком мало времени для развлечений. В моём списке немало игр, которые я бы хотела попробовать, как коммерческих, так и любительских. Среди тех, что я видела, были “Pleughburg”, “Larry Vales”, “5 Days a Stranger”, “6 Days a Skeptic”. Мне кажется, в них по-настоящему глубокий сюжет и интересные головоломки. Если бы разработчики улучшили слабые стороны игр и местами удлиннили бы сюжетную линию, мне кажется, эти игры вполне

могли быть изданы как коммерческий продукт. Главное уметь делать игры, а до остального не далеко!

- Вы вскоре выпустите свою первую коммерческую авантуру – означает ли это, что мы больше не увидим римейков от “AGDI”?

Не обязательно. “AGDI” и “Himalaya Studios” – две независимые компании, и то, что происходит в одной из них, никак не отражается на другой. В каждой компании свои сотрудники, в работе они пересекаются редко. Конечно, управлять двумя компаниями сразу очень накладно. К тому же, мы уже создали (или в настоящее время создаём) римейки на большинство из тех игр “Sierra”, которые нам интересны, и сейчас нам бы хотелось сосредоточиться на своих собственных оригинальных проектах.

- Можете сказать, сколько на сегодня раз уже были скачаны римейки “KQ1” и “KQ2”?

Я могу лишь сказать, сколько раз эти игры были скачаны с нашего сайта, а они выложены не только на нём. Наш счётчик показывает, что римейк “King’s Quest I” был скачан 216 325 раз, а римейк “King’s Quest II+” – 170 021 раз.

- Над чем будет работать “Himalaya Studios” после того, как выпустит “Al Emmo”? Собираетесь ли вы расширять штат, чтобы выпускать две, а то и три игры в год, как это делала “Sierra” в былые времена? Быть может, вы планируете стать эдакой “Sierra” 21-го века?

Мне бы хотелось, чтобы “Himalaya Studios” напоминала “Sierra” в юности. Основное внимание должно уделяться созданию качественных игр, при этом работа должна идти в дружественной, до-

машней обстановке. Мы хотим не столько обогатиться, сколько просто зарабатывать себе на жизнь, чтобы иметь возможность заниматься тем, чем мы хотим – создавать игры, которые нравились бы нашим поклонникам. Конечно, нам бы хотелось выпускать несколько игр в год, в то же время, не хотелось бы пролететь мимо истинной нашей цели – создавать качественные штучные игры.

- Прошло несколько лет с тех пор, как вы решили заново открыть классические адвенчуры для нового поколения игроков. Думали ли вы тогда, что зайдёте так далеко? Было ли за эти годы то, о чём вы позже жалели, и если бы предоставился второй шанс, вы бы это сделали по-другому?

Когда я вспоминаю о том, как всё начиналось, меня охватывает большое удивление. Я никогда не думала, что наши попытки возродить адвенчурный жанр окажут такое огромное влияние на нашу дальнейшую жизнь. Положа руку на сердце, могу сказать, что я ни о чём не жалею!

- Какой опыт, полученный в работе над другими играми, больше всего пригодился в работе над “Al Emmo”?

Мы знаем, как это делается, мы понимаем процесс создания игры. Теперь, когда мы закончили обучение, мы можем сконцентрироваться на деталях, и, в результате, получается продукт более высокого качества. Работая над римейком “King’s Quest II”, мы поняли, как нужно улучшать игру, добавляя в нее хитрые ходы и глубину. Кроме того, мы работали над раскадровкой и видеороликами. Работая над римейком “Quest for Glory II”, мы отточили свои программистские навыки. Каждая игра учила нас чему-нибудь новому, что непре-

менно встречается в процессе разработки, и благодаря этому, каждая новая наша игра становилась лучше предыдущей.

- Недавно прочитал на вашем сайте, что в этом году вы побывали на выставке “ЕЗ”. Каковы ваши впечатления? Какие из игр, представленных там, показались вам интересными? Завязали ли вы какие-либо контакты, которые помогли вам в работе над “Al Emmo”?

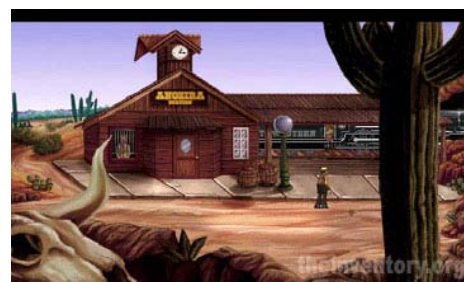
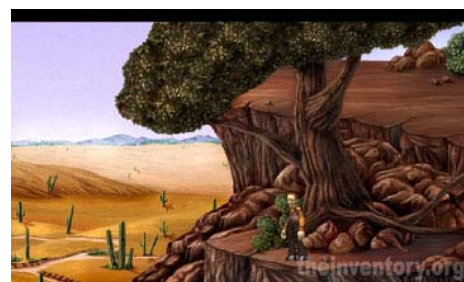
Это была потрясающая выставка. Мне понравилось, что там был отведён уголок для старых игр, и я заметила, что людей, желающих вспомнить старые добрые игры, немало. Что касается адвенчур, то я была разочарована, узнав, что некоторые проекты были отменены, а другие оказались вовсе не адвенчурами. Я пообщалась с некоторыми компаниями, но, в основном, по вопросам “AGDI”.

- Хотите что-нибудь добавить напоследок?

Мы с Крисом отправлялись на поиски настоящих приключений, дабы поддержать адвенчурный жанр. На нашем официальном сайте есть репортаж о покорении Семи вершин мира. Если вам это интересно, можете заглянуть на http://www.himalayastudios.com/africa_blog.htm. Кроме того, мы проводим конкурс: пять случайно выбранных подписчиков нашей рассылки новостей получат бесплатно игру “Al Emmo & The Lost Dutchman’s Mine”! Так что если вы хотите попытать счастья, то знаете, что нужно делать. В новостной рассылке мы будем рассказывать о том, как идёт работа над игрой, и о том, что происходит в “Himalaya Studios”, так что вы будете в курсе того, как идут дела, и первыми узнаете, когда же игра выйдет.

- Dimitris Manos

(автор перевода – Alex ASP)



Интервью с "Tale of Tales"

"Tale of Tales" – молодая команда разработчиков, которая сейчас трудится над 3D-адвенчурой "8". Сами разработчики описывают "8" как игру поэтическую, где происходит умиротворённое нелинейное взаимодействие с интересным, постоянно изменяющимся интересным окружением, где присутствует загадочный, очаровательный и самостоятельный персонаж. Мы пригласили "Tale of Tales" в нашу Гостиную, чтобы они поведали нам об этой многообещающей игре. Все скриншоты, которые вы увидите в интервью, сделаны в рабочей версии игры; в финальной графика может оказаться более интересной.

О себе

- Расскажите о себе.

Мы, Ория Харви и Михаэль Самин (Auriea Harvey and Michael Samyn), возглавляем небольшую команду "Tale of Tales" из Бельгии. Мы специализируемся на интернет-арте и веб-дизайне (загляните на <http://enyentropy8zuper.org>). До этого у нас было несколько проектов с игровыми элементами, некоторые из них были сделаны с использованием трёхмерной графики в реальном времени. Но "8" – наша первая полноценная игра.

- Играете ли вы в адвенчуры в свободное время? Если да, можете назвать любимые?

Мы играем в разные игры. И не только в свободное время. Для нас это что-то вроде исследования. И проводя свои исследования, мы выяснили, что нам не совсем по душе традиционные адвенчуры. Мы предпочитаем игры, в которых смешаны различные жанры.

Нам нравится сериал "Silent Hill", "Ico" и "Shadow of Memories". Мы думаем, что их вполне можно отнести к адвенчурам. Мы тяготеем к адвенчурам-ужасикам, вроде "Project Zero", потому что в подобных проектах есть большая эмоциональная отдача, самый настоящий страх! Но мы с удовольствием поиграли и в новый "Myst", потому что он хорошо сделан.

"8"

- Расскажите о сюжете игры.

Игра начинается как классическая сказка про Спящую красавицу. Одна королева очень хотела ребёнка, и вот, наконец, у неё родилась дочь. На празднестве, посвящённом этому событию, феи преподносят младенцу различные дары вроде красоты, добродетели, певческого таланта и т. д. Случилось так, что одну фею не пригласили, и в отместку она решила всё испортить. Она прокляла принцессу,

сказав, что та умрёт в возрасте 16 лет от укула веретеном. После её ухода самая молодая фея, ещё не сделавшая своего подарка, изменяет это проклятие на заклинание столетнего сна. И вот, 16 лет спустя, когда все были заняты приготовлениями к грандиозному празднику в честь победы над проклятием, принцесса укулола палец, и весь замок погрузился в сон. Для должной работы заклинания, феи устанавливают в мавзолее со спящей принцессой энергетический центр и окружают замок непроходимым лесом. Всё это делается для того, чтобы через 100 лет после того, как принцесса пробудится от поцелуя настоящего принца, жизнь в замке продолжилась с того момента, где остановилась.

Однако в нашей версии сказки злая фея недовольна тем, что её проклятие заменили на столетний сон, и она во что бы то ни стало хочет разрушить замок. Но так как магия её сестёр не даёт ей возможности действовать напрямую, ей приходится хитрить. Она убеждает восьмерых недостойных в том, что они и есть Те Самые Принцы, и помогает им попасть в замок. После того как очередному принцу не удаётся ни разбудить принцессу, ни покинуть замок, он забирает какую-нибудь часть энергетического центра из мавзолея. Это нарушает работу заклинания сна. Более того, присутствие принцев позволяет злобной фее лично заявиться в замок в форме растения-паразита – назовём его Хищным



Плющом. Он разрастается из леса, окружающего замок.

Действие игры происходит через пять сотен лет после того, как заснула принцесса. Хищный Плющ почти уничтожил замок. Все обитатели до сих пор живы и спят, но, похоже, настали их последние дни. И ни принцесса, ни замок не находятся в том состоянии, чтобы ими заинтересовался Тот Самый Истинный Принц.

- Архитектура зданий и одежда персонажей вызывают ассоциации с индийской культурой. Вы говорите, что сюжет построен на основе “Спящей красавицы” и других сказок. Расскажите о них.

Нас вдохновляли не другие сказки, а предания других культур, которые очень похожи на то, что мы знаем как сказку о Спящей красавице. Очень старую версию этой истории можно найти в исландской “Саге о Вольсунгах” (“Volsunga Saga”), в ней рассказывается о спящей Брунгильде (Brynhilde), которая была разбужена героем Зигурдом (Sigurd) — позже эта история легла в основу оперы Вагнера “Валькирия” (“Die Walküre” by Wagner). Но нам больше известны версии Джамбаттиста Базиле (Giambattista Battista Basile) и Шарля Перро (Charles Perrault). Мы нашли похожий сюжет и в арабских сказках “1000 и 1 ночь”, которые, пожалуй, древнее будут исландской “Volsunga Saga”, и, похоже, сказка пришла из Индии. Это явилось одной из причин, повлиявших на наше решение в выборе стиля. Другой причиной стало то, что в картинах востоковедов XIX века мы увидели практически ту же атмосферу — роскошный дворец, наполненный почти ничего не делающими людьми. Это была одна из самых весомых причин, и потому наша игра выдержана, скорее, в



среднеазиатском стиле, нежели в индийском. Впрочем, к реальной истории игра вряд ли имеет отношение. Мы предпочитаем смешивать культуры и стили. То, что заклинание сработало в самом разгаре приготовлений к большому празднику, когда в замке было много иностранных гостей, ещё больше способствует этому. Мы смешали все эти, во многом противоречащие друг другу, сюжеты и добавили кое-что от себя.

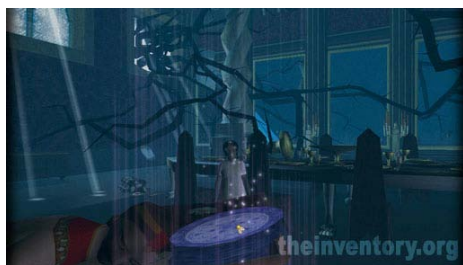
- Расскажите о главной героине. На сайте говорится, что она глухонемая. Как это повлияет на её взаимодействие с окружающим миром?

Главная героиня — восьмилетняя глухонемая девочка. Мы намеренно сделали её глухонемой, чтобы между ней и игроком была некоторая дистанция, того же требовал и геймплей. Мы хотели, чтобы игра основывалась не на текстовой информации, а на наблюдениях; по нашему замыслу, игрок и видит, и слышит, но должен общаться с девочкой другими способами. Она — очень любопытный персонаж. Феи выбрали её как “невинную душу, которая сможет восстановить порядок в мире”, но сама девочка не знает об этом. Она просто любопытный ребёнок, которому больше хочется играть, а не спасать мир. Просто получилось так, что она

оказалась запертой в замке, и её желание вернуться домой к маме созвучно желанию принцессы проснуться. В сравнении с другими персонажами игры видно, что её особенность не мешает взаимодействию с ними и окружающим миром. На самом деле, практически все персонажи игры глухи и немые. И мы сделали это намеренно.

- Вы упомянули, что девочка будет самостоятельным персонажем, и что её поведение будет зависеть от действий игрока и от окружения. Довольно оригинальная идея. Можете подробнее остановиться на этом и привести пример самостоятельного поведения девочки?

Самой важной особенностью игры является то, что игрок и основной персонаж — это разные сущности. Одной из основных задач игрока будет найти своё место во всей этой истории. Интерфейс будет похож на традиционный point and click, где вы будете конкретно указывать персонажу, куда идти. Это может вызвать у девочки радость, печаль или другие эмоций. Позже она начнёт делать то, что захочет: подбирать объекты, садиться, когда устанет, играть и т. д. Причинами подобного поведения станут обстоятельства и её настроение, а вот на это уже будет влиять игрок, который может отправить её туда,



где ей нравится, или, наоборот, куда ей не хочется идти, он может гнать её к финальной цели, а может просто поиграть с ней и т. д. Мы не собираемся создавать настоящего виртуального человечка с полноценным искусственным интеллектом. Наша главная цель — создать обстоятельства, в которых может появиться эмоциональная связь между игроком и девочкой. Её самостоятельность — одна из техник, благодаря которой мы будем пытаться этого добиться.

- Расскажите о других ключевых персонажах игры.

Все восемь принцев мертвы. После того, как они оказались запертыми во дворце, они прожили здесь остатки своих жизней. Следы их деятельности можно найти по всему дворцу. У каждого принца была своя “профессия”. Среди них поэт, актёр, брат принцессы, портной, охотник, путешественник и священник. У каждого из них была своя собственная веская причина считать, что именно он является подходящим мужем для принцессы и может спасти её. Вещи, которые они оставили после себя, дадут подсказки к тому, что происходило в замке в течение этих 500 лет, и как вы и девочка сможете всё исправить. И, конечно же, важную роль играет сама Спящая красавица. Вы не сможете ничего с ней сделать, но она — это эпицентр всех событий; можно сказать, весь мир игры вертится вокруг неё.

Ещё будут королевские придворные и злая королева, являющаяся верховной жрицей секретного культа, поклоняющегося спрятанной в одной из башен людоедке. Король — более скромный персонаж, у него роман с няней дочери. Ну и, конечно же, в игре будут феи. Мы не знаем, насколько заметно будет их влияние на ход событий,

но Хищный Плющ будет повсюду, как и сами феи.

- Вы упоминали об изменяющемся игровом мире. Расскажите, как он будет изменяться?

В начале игры замок будет полной развалиной. Фонтаны не работают, растения завяли, сады не ухожены, всё покрыто пылью, много чего поломано или унесено принцами. Основой игры будет наведение в этой свалке порядка, чтобы замок и принцесса вновь приняли такой вид, что им не стыдно было бы предстать перед Истинным Принцем. Основными инструментами для этого будут восемь магических заклинаний, которым девочка обучится по мере прохождения игры. Так что с продвижением по сюжету замок будет приобретать всё более опрятный и жилой вид.

- Сколько персонажей мы встретим (или увидим спящими) и сколько локаций посетим?

Спящих персонажей будет много, тридцать или около того появятся в видеовставках. Действие происходит в современном парке, замок находится в нём и окружён непроходимым лесом, так что, фактически, локация всего одна — сам замок. Зато в нём есть большой сад, двор с разными зонами, восемь башен и около сотни комнат.

- Расскажите об особенностях движка, используемого в игре.

Наш движок использует Direct3D 8.1. Мы немного используем вертексные шейдеры, но ради совместимости не играемся с пиксельными шейдерами. У нас нет желания следовать “вертикальной” тенденции и добиваться фотореализма, нам больше нравится “горизонтальное” исследование возможностей Direct3D, которые давно имеются, но так до сих пор и не были должным образом использованы в играх. Наша цель — создать

мир, который вызывает ощущение настоящего, а не такой, который выглядит как настоящий.

- Почему вы решили использовать 3D в реальном времени, а не пререндеренные фоны?

Как дизайнерам нам удобнее в трёхмерном пространстве. Оно более естественно. 3D было одной из причин, почему мы ушли от двухмерных веб-разработок, которыми занимались до этого. Но ещё важнее, что всё происходит “в реальном времени”. Мы хотели создать симуляцию живого и дышащего мира с элементами, обладающими собственной логикой, которая справедлива и для реального мира, а не просто срабатывающими на некоторые события-триггеры. Кроме того, пререндеренная графика не позволяет использовать перемещающуюся камеру, а мы считаем, что именно это даёт людям ощущение трёхмерности на двухмерной системе вывода, какой является обыкновенный экран монитора. Мы посчитали, что ощущение трёхмерного пространства очень важно для погружения в игру.

- Каково будет максимальное разрешение в игре?

Не думаю, что есть какие-то особые ограничения. Это ведь трёхмерное изображение, создаваемое в реальном времени. Разрешение будет таким, какое сможет потянуть ваша машина и видеокарта. Максимальное разрешение, которое мы тестировали – 1600x1200, и игра шла нормально. С современными видеокартами разрешение уже не является узким местом в графике.

- Сколько полигонов будет в моделях персонажей?

По нынешним стандартам, немного (от 3 до 5 тысяч). Одна из причин кроется в том, что нам

нравится, как выглядят низкополигональные модели. Нам нравится появляющееся из-за этого ощущение неестественности, абстракции (над чем усиленно работает современное искусство). И ещё нам кажется, что часто всё портят псевдореалистичные текстуры. Мы попытаемся избежать этого, используя стилизованные изображения. Думайте об этом как о картине, а не о фотографии.

- Что за музыка будет в “8”?

Мы работаем с местными музыкантами Хэрри де Мо и Эвой де Ровере (Gerry De Mol and Eva De Roovere), которые недавно выпустили альбом “Kleine Blote Liedjes” (<http://www.kleinebloteliedjes.com>). Лучшим примером того, что вы услышите в игре, может стать композиция “Small Naked Songs”. Простая атмосферная акустическая музыка с использованием различных экзотических инструментов и великолепным вокалом.

- Вы сами займётесь подбором актёров для озвучания, или этим займётся издатель?

В “8” не будет разговоров. Ни в письменном, ни в устном виде.

- Судя по ролику, который вы выложили на сайте, интерфейс будет похож на тот, что использовался в “Gabriel Knight 3”, то есть игроки могут контролировать и камеру, и персонажа, переключаясь между видами от первого и третьего лица. Вы планируете реализовать управление по аналогии с “Gabriel Knight 3”, то есть игрок контролирует камеру с клавиатуры, а персонажа мышью, или у вас на уме что-то иное?

Должен сказать, мы лишь недавно начали присматриваться к адвенчурам. Мы ведь не собирались делать адвенчуру. Мы были удивлены, когда увидели, что нечто

подобное уже было реализовано в “Gabriel Knight 3”. Мы-то надеялись, что это наша придумка. ;-)) Но было приятно увидеть подобное управление в действии. Наш интерфейс немного другой. В “8” можно будет полноценно играть, пользуясь только мышью. Клавиатура позволит быстрее работать с некоторыми возможностями, но её использование не будет обязательным. Вы сможете независимо двигать камеру, но будет способ перемещаться следом за девочкой. И всё это – одной рукой!

- Расскажите о других особенностях интерфейса.

Сначала мы вообще не хотели ничего двухмерного, кроме курсора. То есть, никаких менюшек и кнопочек. Всё взаимодействие происходило бы в игровом мире. Но после работы с “International Hobo” над дизайном игры и небольшого тестирования, мы решили, что будет намного проще, если мы предложим игрокам несколько легкодоступных двухмерных элементов интерфейса. Только самое простое и удобное. Не будет никаких меню, полос прокрутки или панелей диалогов с закладками. И не будет инвентаря. Простите уж. ;-)) Надеемся, что взаимодействие в “8” будет интуитивным и прозрачным. Наша игра ведь больше протекает в виртуальном мире, и нам кажется, что наличие сложного интерфейса любого вида разрушит иллюзию. Это намного менее игра, чем большинство других. Вам действительно не нужно заниматься всеми этими игровыми заморочками. Просто расслабьтесь и получайте удовольствие.

- Судя по сюжету, в “8” магия будет играть важную роль. Мы получим магические заклинания, и если да, то какого типа? Как игроки будут контролировать эту часть геймплея?

Как я уже говорил, заклинания будут, по большей части, связаны с восстановлением былого величия замка. Поэтому вам придётся заняться такими увлекательными делами, как чистка полов, поливка растений и реставрация стен... с помощью магии! ;-) Также будут заклинания, которые позволят вам лечить раненных и видеть сны некоторых спящих. И, что более важно, вам придётся заставить отступить Хищный Плющ, пытающийся уничтожить замок. Это будет впечатляюще! На данный момент мы заняты переделкой этого элемента игры, поэтому, с вашего позволения, мы пока пропустим этот вопрос.

- Какие задачи придётся решать игроку?

Над этим мы работаем в сотрудничестве с британской “International Hobo” (может быть, вы помните их по “Discworld 2” и “Discworld Noir”). Все головоломки будут простенькими, ведь “8” – это не мистоид и не игра, где каждое неверное движение мышью грозит смертью. Это, скорее, исследование и впечатления. Основная цель игры – раскрытие того, что произошло в замке за всё это время, и осознание вашего места во всей этой истории.

- Вы упоминали о нелинейном геймплее и нескольких способах решения головоломок. Будет ли игра завершаться по-разному в зависимости от действий игрока, или же нелинейный геймплей заключается в разных способах достижения одной концовки?

Не совсем так. Да, в игре будет только одна концовка, но это не означает, что в ней будет ветвящаяся структура. Строение игры по сути очень простое, а большую часть времени игрок будет заниматься тем, чем хочет. Вот что мы подразумеваем под нелинейностью. Есть несколько развилок, но

они довольно короткие. Удовольствие игры во всех тех мелочах, которые можно отнести к “побочным квестам”, но многие из них – это просто интересное взаимодействие с миром в виде игры.

- Главная героиня – глухонемая, остальные персонажи спят! Значит ли это, что в игре вообще не будет диалогов?

Именно.

- Игра “8” будет сложной или простой?

Надеемся, что она будет очень простой. Как чтение романа. Чтобы любой смог её пройти. Вы просто читаете буквы, затем складываете из них слова, потом предложения. И, наконец, переворачиваете страницу. Ничего сложного!

- За сколько её сможет пройти средний игрок?

Примерно за 10 часов. Но надо быть сумасшедшим, чтобы проскочить её на такой скорости.

- Когда выйдет игра?

Надеемся, в 2007 году, но многое зависит от издателя (*к сожалению, проект нынче заморожен – прим. ред.*).

- Вы уже нашли его?

Хотелось бы сказать “да”, но увы. Мы близки к этому, но пока ничего ещё не ясно.

- Вы планируете выпустить демо-версию до релиза, и если да, то когда примерно это произойдёт?

Мы думаем. Но тут есть сложности, учитывая свободный стиль игры.

Обо всём

- “8” – это ваша первая игра?

Да.

- Почему вы решили сделать адвенчуру?

Мы и не решали. Мы не выбирали определённый жанр. Просто адвенчуры – это самое близкое к тому, что у нас получается.

- Какова, на ваш взгляд, общая проблема всех адвенчур?

Недостаточно оригинальные сюжеты, игровой дизайн и даже архитектура. Нехватка симпатичных персонажей. Необоснованная интеллектуальная заносчивость. Абсурдные, нелогичные и надуманные головоломки.

- Должны ли меняться адвенчуры, и если да, то как?

Как ни стыдно это признавать, но адвенчуры – единственные игры, где нет насилия. Так уж получилось. И мы считаем, что на создателей адвенчур возложена огромная ответственность. Только они могут вызволить людей из плена примитивных и кровавых игр, наводнивших рынок. Мы надеемся, что разработчики адвенчур перестанут быть упрямыми и старомодными, и попытаются делать хорошие игры, которые могут понравиться широкому кругу людей. Это не только возродит жанр, но и улучшит жизнь общества в целом.

- Чем будет заниматься “Tale of Tales” после того, как завершит работу над “8”? Быть может, займётся созданием ещё какой-нибудь адвенчуры? Вы уже что-нибудь запланировали?

У нас есть наброски мультиплеерной игры, не имеющей ничего общего с “8”. Хотим сделать ещё несколько игр по сказкам с той же главной героиней. Но будут ли они в вашем понимании адвенчурами, мы не знаем.

- Dimitris Manos

(автор перевода – Student)

THE WESTERNER

Игра, о которой пойдёт речь, издана в Европе и в Америке под двумя разными названиями. В Европе она известна как “The Westerner”, тогда как в Америке её выпустили под другим именем – “Wanted”. Я буду называть её так, как нарекли игру авторы (“The Westerner”), тем более, что многие поклонники экшен-приключений привыкли к этому имени задолго до релиза.

Недавно на форуме “Just Adventure” появилась ссылка на интересную статью об играх комедийной направленности. Статью Стивена Тотило (Stephen Totilo), озаглавленную “Почему нет юмора в видеоиграх?”, можно найти на <http://slate.msn.com/id/2109202/>. Автор акцентирует внимание на недостатке комедийных игр с тех пор, как индустрию покинули “Sierra” и “LucasArts”. Я согласен со многими замечаниями, которые он приводит. Если бы кто-нибудь встретил меня месяц назад и спросил, когда я последний раз играл в неподдельно весёлую экшен-приключенческую игру, мне пришлось бы “открутить” аж до 1997 года, чтобы найти подходящий ответ. В тот год я играл в “Curse of Monkey Island”, игру, которая заставила меня смеяться от начала и до конца. Да, в “The Longest Journey”, “Syberia” и “Runaway” было несколько забавных эпизодов, но эти игры определённо нельзя назвать комедийными.

С другой стороны, если кто-либо спросит меня сегодня, я отвечу честно: “На прошлой неделе, когда я играл в “The Westerner”. Счастлив признать, что это одна из лучших экшен-приключенческих игр в моей игровой библиотеке за последние 5 лет и

серьёзный претендент на звание игры года. Давайте посмотрим, почему.

Сюжет: Фенимор Филлмор (Fenimore Fillmore) – ковбой, путешествующий по Дикому Западу в поисках любви и приключений. Однажды вечером ему случилось проезжать мимо фермы Джо Баннистера (Joe Bannister). В то же время несколько вооружённых бандитов завалились к Джо и потребовали, чтобы он покинул свои земли. Джо отверг их притязания, и когда сражение вот-вот должно было начаться, Фенимор (спасибо колючке кактуса) внезапно оказался между молотом и наковальней. Бандиты попытались пристрелить Фенимора, но он сумел увернуться от пуль и прогнал негодяев с ранчо. Джо Баннистер, в благодарность, пригласил героя разделить с ним ужин и остаться на ночь. Оказалось, что бандиты работали на местного богача, Джона Старека (John Starek), который намеревался забрать землю фермера себе. Фенимор решил протянуть Джо, его семье и другим землевладельцам руку помощи. Задача Фенимора была непростой, однако в результате он обзавёлся воспоминаниями на всю жизнь.





Спокойно, граждане, Фенимор обо всём позаботится



От этих детишек одни неприятности... но они забавные



Проснись, Феня, я спекла тебе оладушки!



Одно из заданий в игре – починить повозку



Если бы игру издавала "Vivendi", они бы выпустили версию "для взрослых"

“The Westerner” – потрясающая история, полная незабываемых персонажей. Своим дурацким поведением они заставляют вас лопаться от смеха. Трудно выбрать из них самого забавного, поэтому я начну с главного героя, Филлмора. Временами он наивен, однако его достоинство – решительность, и она позволяет ему сметать все преграды. Слабое место нашего мачо – деревенская учительница, мисс Рианон (Rhianon), ради завоевания её сердца Фенимор готов на любые испытания.

Местный шериф – крайне недоверчивый тип, он искажает факты в угоду собственным представлениям о них. Детишки фермеров постоянно изобретают новые забавы и тем усложняют жизнь Фенимора. Доктор имеет необыкновенное пристрастие к алкоголю. Список вызывающих смех персонажей можно продолжать и продолжать, но лучше уж поиграйте сами и познакомьтесь с ними лично. Такое количество весёлых индивидуумов не собиралось в одной игре с золотых времён “Sierra” и “LucasArts”.

Учитывая, что сегодня вы часто платите за игру 50 баксов и получаете развлечение часов на 10, из которых 6 уходит на жутко невразумительные головоломки, не вызывающие ничего, кроме утомления, так здорово встретить игру, которая задержит вас на добрых 20-25 часов, и всё это время в ней будет постоянно что-то происходить. Концовка “The Westerner” – одна из лучших, что я видел в адвенчурах. Она очень кинематографична, не наступает ни с того, ни с сего, и являет собой естественную кульминацию истории. Также нужно похвалить создателей за их до-

полнительные усилия, за то, что они пошли чуточку дальше и включили в комплект совершенно восхитительные “фрагменты съёмок, не вошедшие в игру”, которые можно увидеть сразу по её окончании.

Графика: Графика “The Westerner” просто потрясающая. Меня очень порадовала плавная анимация трёхмерных моделей. Иногда казалось, что я смотрю один из фильмов студии “Pixar”. Выражение эмоций здесь, возможно, лучшее из того, что вы видели в адвенчурах, оно необычно и, в то же время, выглядит очень естественно. Фоны также изумительны, цвета всегда яркие и живые. Разработчикам, без сомнения, удалось передать комедийность с помощью графики и превзойти любые другие попытки сделать это в 3D, которые мы видели в комедийных адвенчурах.

Тем не менее, графическая составляющая не безупречна. Синхронизации движения губ с речью, к примеру, просто не существует. Видимо, никто и не подумал подгонять движения губ под английскую версию, так как вы постоянно видите, что персонажи открывают рот гораздо раньше или позже начала/окончания своей речи. Подгонка движений губ для локализованной версии не должна быть таким уж сложным делом, и точно не стоило проявлять такое безразличие к англоязычной версии.

Некоторые эффекты вроде теней также можно было сделать аккуратнее. Например, когда Фенимор взбирается на столб, вы можете видеть тень Фенимора, но тени самого столба не наблюдается. И, наконец, последняя небольшая жалоба (возможно,

вы уже и сами это заметили), даже, скорее, замечание: Фенимор слишком похож на знаменитую... “игрушечную” звезду.

Также не могу не упомянуть, что в “The Westerner” есть несколько лучших в мире видеовставок. Они довольно продолжительны и являются прекрасным подарком за успешно выполненную задачу, кроме того, они наполняют игру особым киношным очарованием.

Звук: “The Westerner” появилась в Европе гораздо раньше, чем в Штатах, и получила высоченные оценки (в районе 80%) от большинства изданий. Да и по скриншотам было ясно, что внутри скрывается огромный потенциал. Вспоминая о множестве недавних англоязычных релизов, я всерьёз беспокоился, как бы и здесь не напортачили с озвучкой. Слава богу, беды не случилось. В “The Westerner” бо́льшая половина труппы поработала на славу. Мне хорошо запомнились сам Фенимор, мисс Рианон, Джо Баннистер, Элвин (Elvin), Том (Tom), Ливи (Livy) и телеграфист.

Музыка в игре средненькая. Треки хорошо вписываются в окружающую обстановку, но, спустя какое-то время, начинают доставать. То же относится к звуковым эффектам, число которых невелико. Право, неловко себя чувствуешь, когда все двери и деревянные шкафчики, открываясь и закрываясь, издают одинаковые звуки. Я бы сказал, что для комедий и ужасиков звуковые эффекты играют бо́льшую роль в создании игровой атмосферы, нежели для игр прочих жанров, и разработчики могли бы уделить этой малой доле аудио больше внимания.

Геймплей: Я уже успел пробежаться по нескольким интернет-обзорам “The Westerner”, где игру критикуют за аркадные вставки. Интересно, что рецензентам, которые осуждают игру, явно больше 20-ти с чем-то лет. Ещё более занятно, что некоторые люди выдают миф о том, что поклонники адвенчур – “старички”, за абсолютную истину, и считают, что все игры должны быть скроены по их мерке. Рискну предположить, что это совершенно необоснованное дерь... вздор.

Нет научных исследований, которые бы доказывали, что все фэны адвенчур – люди определённого возраста. Игры этого жанра привлекают представителей любого пола, и год их рождения также не имеет значения. Возможно, некоторые возрастные группы более многочисленны, но пока нет никаких этому подтверждений, не думаю, что можно говорить о каких-то правилах. Я не утверждаю, что разработчикам не следует думать о более старшем поколении, также как нет причин делать адвенчуры только для взрослых игроков. Аудитория неоднородна, так пусть и игры будут разнообразными.

Что же 23-х летний молодой человек вроде меня думает об аркадах в “The Westerner”? Что их там всего три штуки. Причём две невероятно простые. Что касается третьей, то это тир, по поводу которого и хныкали вышеупомянутые рецензенты. Если вы когда-нибудь играли на автоматах или бывали в парке аттракционов, то, вероятно, видели что-то подобное. Перед вами находится стенд, где внезапно появляются преступники-мишени и невинные граждане. Нужно пристрелить определён-



Крепче за свиньюшку держись, ковбой!



Да, это доллар



Я так упарилась, готовя артишоки, а он даже попробовать не хочет!



Местный бармен любит хорошие чаевые... но не стоит его баловать



Сумеет ли он? Поиграйте – и узнаете сами.

ное число негодяев, не задев при этом мирных обывателей. Мне удалось добиться успеха со второй попытки.

Ходили слухи, что эта аркада может быть зависима от ваших системных настроек, из-за чего мишени появляются очень медленно, в результате невозможно победить на последнем этапе, однако у меня ничего такого не случилось, и тир был пройден очень легко. *(Увы, это не слухи. Если вы испытываете затруднение с прохождением тира, уменьшите разрешение до 640x480 и отключите сглаживание – настрелять необходимое число бандитов станет легче – прим. ред.)* Я лично не очень уважаю экшн/адвенчуры, но 3 аркады, в общем занимающие 10 минут из 25 часов игрового времени, не делают игру экшн/адвенчурой. Аналогично, 2-3 головоломки с дверьми в “Doom” не делают эту игру адвенчурой. К тому же, аркады в “The Westerner” хорошо вписываются и имеют смысл, они здесь не просто “чтоб было”.

Ну вот, мы всё до конца прояснили, пора заняться другой, гораздо более важной составляющей

геймплея. Во-первых, поздравляю “Revivtronic” с тем, что они придумали 3D-интерфейс, который действительно работает! До сих пор, как я уже говорил, только Джейн Дженсен (Jane Jensen) удалось проделать такое в “Gabriel Knight 3”. Отныне у нас есть два замечательных примера того, как адвенчура может быть представлена в 3D. Так, point and click интерфейс в “The Westerner” работает просто: вокруг вас 3D-графика, но вы взаимодействуете с окружающей обстановкой словно в двухмерной адвенчуре.

Положения камеры предопределены и изменяются автоматически, когда вы смещаете Фенимора далеко от центра поля зрения. Если вы сдвинете курсор к левой или правой границе экрана, вы слегка повернёте камеру в том же направлении, но ненамного. Есть некоторые сложности с поиском пути, но всего в паре мест за всю игру. Наведя курсор на активную точку, вы имеете две возможности: посмотреть на неё поближе или выполнить определённое действие (поднять/использовать объект, открыть/закрыть дверь/шкаф или поговорить с персонажем). В

верхней части экрана находятся все предметы, собранные Фенимором.

Задачи, которые приходится выполнять герою, по большей части логичны и в то же время оригинальны. Тут нет пазлов пятнашечного и рычажно-двигательного свойства, так что любителям подобных забав в “The Westerner” делать нечего. Однако если вам по душе возиться с инвентарём и общаться, считайте, что вы летите первым классом в райское местечко!

Игра нелинейна, и вы можете навестить большинство локаций уже в самом начале, что одновременно является и преимуществом и недостатком. Преимуществом – потому что вы чувствуете себя свободным исследователем, недостатком – потому что игровой процесс теряет чёткие формы, и не совсем ясно (особенно для неопытных игроков), что же нужно делать, чтобы продвинуться вперёд. Разработчики попытались в определённой степени смягчить этот конфуз, поделив игру на задания, с которыми должен разобраться Фенимор; большую часть из них выполнить несложно. Тем не менее, присутствуют 2 или 3 момента, где решения не особо очевидны.

Спойлеры Так, Фенимору нужно разжечь огонь, для чего сначала на ферме Элвина в специальной машине распиливаются брёвна, затем они же на пеньке превращаются в дрова. В игре нет намёка на весь этот процесс целиком, и я, к примеру, не понял, что брёвна нужно доводить до ума ещё раз. Другое довольно смутное задание: Фенимору придётся послать телеграмму, для чего он должен взобраться

Фенимор имеет свойство притягиваться к неприятностям



на столб и подсоединить... мобильный телеграф к контактам на столбе. Опять, в игре нет никаких намёков на то, что упомянутое устройство можно к чему-либо подсоединить. ***Конец спойлеров***

За исключением описанных случаев, задачи в игре логичны, и решения бывают очень забавными. Есть также несколько необычных поручений, которые предстоит выполнить Фенимору, и которые мне несколько напоминают сериал "Quest for Glory". Для того чтобы перебраться из одной локации в другую, вам придётся ехать на лошади. Выносливость лошади составляет 5 пунктов. Во время перехода теряется 1 пункт. Как только лошадь обессилит, вы не сможете двигаться дальше. Для того чтобы восстановить её силы, требуется накормить бедное животное морковью, которая растёт практически повсюду, вы также можете посадить морковку на ферме Джо. Рекомендую вам с самого начала хорошенько запастись этим корнеплодом, дабы где-нибудь не застрять. Эту часть можно было бы устроить поудобнее, например, чтобы лошадь теряла 1 пункт выносливости каждые 5 или 10 локаций, и игра не превращалась бы в симулятор фермера.

Ещё одна забавная деталь – вам понадобятся деньги. Некоторые вещи вам придётся покупать, а для этого придётся где-то отыскать еще денюжков. Их вы можете обнаружить там... куда, вообще-то, лазить нехорошо, а также в банке или же одолжив их у других людей. Я нахожу всю эту задумку с деньгами весьма забавной, к тому же она хорошо вписывается в игровой процесс.

Общая информация: "The Westerner", вышедшая в Америке как "Wanted: A Wild Western Adventure" – на самом деле, сиквел менее известной игры "3 Skulls of the Toltecs". Последняя идёт как бесплатное приложение к "The Westerner" в некоторых европейских релизах, но не в американском. Несмотря на то, что исходная, испанская, версия игры прославилась многочисленными глюками, английская, в которую играл я, работала стабильно, и я не встретил ни единой ошибки. В игре можно сохраняться без ограничений, правда, при этом не помешала бы возможность стирать сэйвы.

В нескольких словах: Если вам не хватает приключений, которая заставила бы хохотать до коликов, и в которой вы могли бы почувствовать себя актёром в комедийном фильме, ни в коем случае не пропустите "The Westerner". Я пока ещё не видел "The Moment of Silence", поэтому не могу с уверенностью сказать, что "The Westerner" – лучшая игра года, но это определённо лучшая комедийная приключение, в которую я играл после "The Curse of Monkey Island". Очаровательные персонажи, роскошная графика, плавная анимация, 3D-интерфейс, позволяющий вам наслаждаться игрой, откинувшись в кресле, вместо того, чтобы воевать с клавиатурой, и остроумный сценарий с отличной концовкой – всё это заставит вас запомнить "The Westerner" надолго. Это ещё не совершенство, но что-то близкое к тому. Мои поздравления "Revistronic" и "The Adventure Company" за то, что выпустили для поклонников приключений такую прекрасную игру.

- Dimitris Manos

(автор перевода – Lonesome)

Плюсы и минусы

Плюсы: колоритные персонажи, великолепная графика и лучшая анимация, какую только увидишь в приключениях, удобное управление.

Минусы: отсутствует синхронизация движения губ с речью, несколько нелогичных загадок, морковководство.

Информация об игре

Разработчик: Revistronic
Русское название: Фенимор Филлмор "The Westerner":
 Приключения на Диком Западе
Издатель: Руссобит-М
Управление: point and click
Вид: от 3-го лица
Сложность: низкая
Сайты: http://www.revistronic.com/projects/back_catalog/,
http://www.russobit-m.ru/catalogue/item/fennimor_fillor_na_dikom_zapade/

Системные требования

Windows 98/2000/XP,
 Pentium III/AMD Athlon
 733МГц, 128 МБ RAM,
 1 Гб HDD, 32 МБ видеокарта
 с поддержкой T&L,
 8x CD-ROM, Direct X 8.1

Вердикт

Сюжет:	97
Графика:	92
Звук:	78
Геймплей:	85
Итого:	89

Итого=(сюжет*2+графика+звук+геймплей*2)/6

The Last Express

Бен Кини написал обзор одной из самых оригинальных адвенчур. “The Last Express” – это единственная адвенчура Джордана Мехнера (Jordan Mechner), прославившегося своим сериалом “Prince of Persia”. Сейчас трудно отыскать эту игру, но если она попадётся вам на глаза, Бен настоятельно рекомендует вам купить её.

Джордан Мехнер – это почти что Тим Шафер (Tim Schafer), только наоборот. Шафер начал с создания замечательных адвенчур, таких как “Grim Fandango” и “Day of the Tentacle”, и пришел к работе над платформером “Psychonauts” для Xbox. Мехнер же придумал “Karateka” и три части “Prince of Persia”, после чего решил попробовать себя в адвенчурном жанре. Если судить по тому, что получилось, его запросто можно причислить к опытным ветеранам адвенчуростроения. Мехнер создал настоящий шедевр, незабываемую игру, и очень жаль, что за последующие семь лет он не выпустил ни одной игры того же уровня. Впрочем, и никто не смог этого сделать.

На самом деле, “The Last Express” сейчас более актуальна, чем в те времена, когда вышла. Ей досталась та же судьба, что нередко постигает многие выдающиеся фильмы, теряющиеся в серой массе ничем не примечательных кинокартин, и ценность этих шедевров обнаруживается лишь много лет спустя во время ретроспективных показов. В 1997-1998 годах “Westwood” усиленно потчевала нас рекламой своей “Blade Runner”, где говорилось, что мир игры будет жить, меняться в реальном времени. Мне кажется, люди восприняли эту идею как нечто само собой разумеющееся, им казалось, что все игры идут к

этому. Ныне известно, что создатели “Blade Runner” немного лукавили, у них получилось не совсем то, о чем они громко кричали. Если разобраться, ничего из заявленного ими так и не было сделано, поэтому, леди и джентльмены, Джордан Мехнер действительно может считаться первым человеком, создавшим настоящий интерактивный мир, живущий сам по себе. Другой такой игры нет, не было ни до неё, ни после. “The Last Express” не потеряла оригинальности и в наши дни. И жаль, что ушло семь лет на то, чтобы понять, насколько эта игра опередила своё время.

Сюжет: Помимо всех прочих вкусовностей, в этой игре великолепный сюжет. На дворе 1914 год, страны находятся на пороге Первой мировой войны. Действие происходит в шикарном поезде «Восточный экспресс». Если учесть веяния и идеи, носившиеся тогда над Европой, и то, что в таком небольшом пространстве оказываются представители различных культур, легко можно представить себе атмосферу противоречивых убеждений, заговоров, тайных соглашений и всеобщего недоверия.

Даже наш собственный персонаж, Роберт Кат (Robert Cath), совсем не прост. Это молодой

Мистер Кат, не стоит раздражать революционера



американец, скрывающийся от полиции. Он получил телеграмму от своего старого друга Тайлера Уитни (Tyler Whitney). Уитни предложил ему встретиться в «Восточном экспрессе», где наш герой сможет затаяться на время. По стечению обстоятельств, Кат опаздывает к отправлению поезда и на ходу запрыгивает в вагон. Он пробирается в купе Тайлера, и там его ждёт сюрприз – Тайлер мёртв. Кат у ничего не остаётся как выдать себя за Тайлера и попытаться выяснить, что же произошло. Кому и почему была выгодна смерть Тайлера? Зачем Тайлер хотел встретиться с ним? С каждой минутой сюжет разрастается, как снежный ком.

За время путешествия от Парижа до Константинополя вы столкнётесь со многими опасностями, узнаете множество тайн и встретите незабываемых персонажей. Среди них будет прекрасная Анна Вольф (Anna Wolff), скрипачка из Австрии, путешествующая со своей собакой Максом (Max). Вы узнаете, что немецкий фабрикант Август Шмидт (August Schmidt), похоже, заключил с Тайлером какое-то тайное соглашение. Вы посетите роскошный личный вагон принца Кроноса (Kronos), который полагает, что у Тайлера есть нечто, интересующее его. Будет здесь и русская девушка Татьяна Оболенская (Tatiana Obolensky), путешествующая со своим дедушкой, графом Василием (Vassili). Она поведаёт вам, что в поезде едет её друг детства, анархист Алексей Дольников (Alexei Dolnikov), презирующий графа. При очень неприятных обстоятельствах вы познакомитесь с сербским революционером Милошем

Йовановичем (Milos Jovanovic) и его бандой. И, конечно же, нельзя не упомянуть Джорджа Эббота (George Abbot), британца с куда более сильным характером, чем кажется с первого взгляда, или яркую семейку Бутаре (Boutarel), младший отпрыск которой постоянно бежит по коридорам, дуя в свисток, или ловит жуков. В игре много других персонажей, и все они обладают индивидуальностью и собственной историей, которую вы сможете для себя открыть. Всё это интересно, незабываемо и великолепно реализовано.

Геймплей: Вы вряд ли сможете оценить по достоинству вложенные в игру усилия за одно или два прохождения. Верите или нет, но это не недостаток, а отличительная особенность. Мир игры по-настоящему живой. Время не стоит на месте, с каждой секундой поезд всё ближе к конечной станции.

У всех пассажиров есть дела, и они занимаются ими вне за-



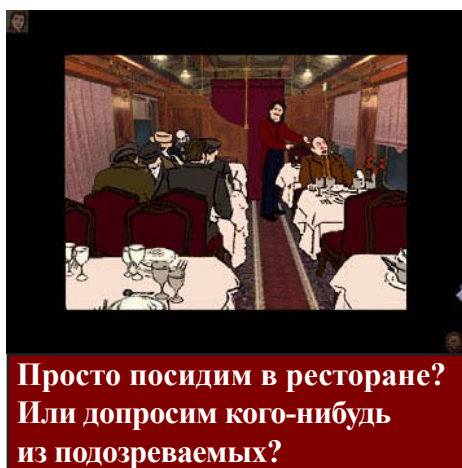
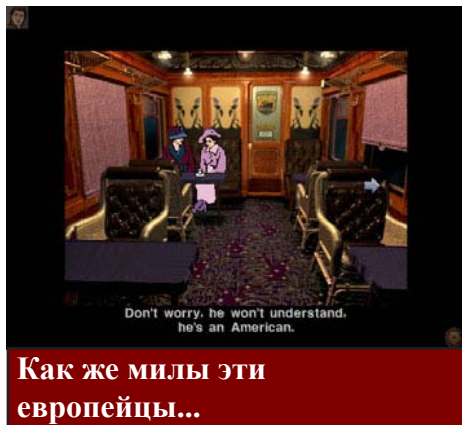
Похоже, они не слишком рады присутствию на поезде американца



Если бы все на поезде были столь миролюбивы...

Эта игра – великолепный образец хорошей стилизации





висимости от того, что делаете вы, и это означает, что вы можете не услышать важный диалог, потому что заняты обыском чьего-либо купе. На самом деле, эта игра предлагает огромную свободу действий. Если, например, вы выясните, что у кого-то назначена встреча в вагоне-ресторане, то вы можете остаться и понаблюдать за ней, а можете отправиться в купе этого человека и, пользуясь его отсутствием, порыться в вещах владельца, или же можете заняться чем-то совершенно другим!

Игроку даётся право создать свою собственную версию происходящего. Даже концовки в игре разные. Есть одна основная – “настоящее” завершение, есть и другие, которые могут наступить раньше, но и они являются удачным (или неудачным) финалом истории. Не поймите меня неправильно, в игре действительно есть конечная цель и отлично проработанный сюжет, соответствующий концепции свободного дизайна, но какая часть истории откроется вам, зависит только от вас. Среднему игроку потребуется 3-4 поездки в «Восточном экспрессе», чтобы раскрыть все тайны и перипетии сюжета.

Геймплей отлично выверен, немного напоминает “Syberia” (или, может, наоборот?) в плане отрицания некоторых канонов жанра ради того, чтобы ваше путешествие было максимально необременительным и позволило сосредоточиться на ощущениях от игры. В “The Last Express” используется вид от первого лица, а видеоролики показаны от третьего. Вы можете свободно передвигать-

ся по поезду, перемещаться вперёд и назад, поворачиваться на 180 градусов и во многих местах смотреть вверх и вниз. Если вы хотите быстренько пробежать целый вагон, нужно дважды щёлкнуть мышью в направлении выхода.

Чтобы ещё сильнее упростить геймплей, у вас в инвентаре никогда не будет более 10 предметов, и у вас не будет необходимости комбинировать их друг с другом. В игре вообще не так уж много классических головоломок, а те, что есть, до конца логичны и интересны. Сложность игры состоит в том, как правильно распорядиться своим временем. Если вы не преуспеете в этом, ваше путешествие может внезапно закончиться.

Иногда для того, чтобы избежать смерти, вам придётся подраться, но эти потасовки не слишком сложны и не требуют особых аркадных навыков. Во всех драках, кроме одной, вам просто надо щёлкнуть мышью, чтобы увернуться от удара соперника, а затем кликнуть на иконку кулака для ответного удара. В самом сложном бое всё то же самое, но вам ещё придётся блокировать и пригibasъ. Кроме того, если вы проиграете драку, то сразу же сможете ещё раз попробовать пройти её. В игре есть возможность в любое время перевести часы назад на сколько необходимо, это пригодится, если вам покажется, что вы упустили что-либо важное. Подводя итог, могу сказать, что прохождение игры – это чистое удовольствие. Вы будете умирать ровно столько, чтобы осознать, что это не простенькая адвенчура, но и не столь часто, что-

бы она показалась вам слишком сложной. Мехнер выдержал идеальный баланс.

Графика: По графике “The Last Express” выше всяких похвал. Графика выдержана в стиле арт-нуво (Art Nouveau), что вполне соответствует времени действия игры; кроме того, этот стиль был весьма популярен в 1890-1914 годах. Интерьер поезда также воспроизведён на «отлично»: команде дизайнеров удалось осмотреть и запечатлеть на плёнку настоящий вагон экспресса того времени.

Анимация не очень плавная, сделана в прерывистом стиле, что, по мнению многих, придаёт игре вид, близкий к комиксам начала 1900-х годов. Лично я нахожу такой подход весьма оригинальным, не так часто он применяется, чтобы устареть. Когда играешь сегодня, кажется, что игра новая.

Звук: Немалая часть успеха игры принадлежит её звуковому оформлению. Я считаю, что в “The Last Express” звуковое оформление является одним из лучших для адвенчурных игр. Понимаю, что в сравнении с современными адвенчурами, такими как “Dark Fall”, где звук умело используется для нагнетания страха, моя оценка может показаться странной, тем не менее, я готов отстаивать свою позицию до самого конца.

Стук колёс, гул проносящихся мимо станций, гудок паровоза, звон серебряных тарелок в вагоне-ресторане, звуки, доносящиеся с кухни, приближающийся шум во время обыска, приглушённые голоса за дверью

ми, свист ветра на крыше состава и т.д. Звуковые эффекты мастерски использованы для того, чтобы ещё больше затянуть вас в мир игры.

Не менее впечатляет и музыка. В игре есть двухчасовой концерт (с которого вы можете уйти в любое время и вернуться на него). Вне всякого сомнения, звук у этой игры на высоте.

И, напоследок, скажу об озвучке. Она идеальна. Если вы цените реалистичность акцентов и диалектов, а не нудное бормотание себе под нос непрофессиональных актёров — эта игра для вас. Каждый персонаж не только прекрасно озвучен, но и отлично сыгран. Ваш герой знает несколько языков, что является одной из самых сильных сторон игры; персонажи говорят на родных языках, а вы можете читать титры с переводом. Для игры, действие которой протекает в «Восточном экспрессе», это является очень важной особенностью, придающей ещё больше правдоподобия.

В нескольких словах: “The Last Express” захватила меня с самого начала. Я чувствовал, будто на самом деле вовлечён в паутину странных событий, происходящих на борту этого легендарного поезда, мчащегося через Европу. В этой игре практически идеальная связка графики, звука, сюжета, персонажей и затягивающего геймплея, что ставит “The Last Express” в один ряд с самыми величайшими играми адвенчурного жанра.

- Ben Keeney

(автор перевода — Student)

Плюсы и минусы

Плюсы: прекрасная, оригинальная графика, непревзойдённое звуковое сопровождение, нестареющий сюжет о приключениях и романтике, превосходный геймплей в реальном времени, ничуть не утеревший свою привлекательность за семь лет.

Минусы: уверен, некоторым не понравятся драки или отсутствие головоломок, но, на мой взгляд, в этом шедевре нет никаких недостатков.

Информация об игре

Разработчик: Jordan Mechner

Управление: point and click

Вид: от 3-го лица

Сложность: средняя

Сайт:

<http://lastexpress.markmoran.net>

Системные требования

Windows 95, Pentium 60 МГц, 8 МБ RAM, 35 МБ HDD, SVGA-видеокарта, 4x CD-ROM.

Вердикт

Сюжет:	96
Графика:	96
Звук:	100
Геймплей:	95
Итого:	96

Итого=(сюжет*2+графика+звук+геймплей*2)/6

Биты и байты

аппаратное обеспечение



В прошлом номере Оливер рассказал о последних видеокартах. В этом разговор пойдёт о цифровых фотоаппаратах и будет интересен тем, кто хочет делать фотографии более высокого качества, чем получают у обычных любителей.

За последние десять лет домашний компьютер превратился из печатной машинки в настоящую мультимедийную станцию. Укомплектованный приличной цифровой камерой, компьютер может стать настоящей фотолабораторией, стоимость которой в старые добрые аналоговые времена в сотни раз превышала бы стоимость комплекта компьютер + цифровая камера. И хотя такие программные продукты, как “Photoshop”, ставшие фактически стандартом для профессиональной обработки изображений, могут и из плохой фотографии сделать приличную, из качественного изначально снимка они могут сделать просто “конфетку”. В этом номере мы расскажем вам о том, на что стоит обратить особое внимание при выборе цифровой фотокамеры.

Чем больше, тем лучше?

Первое, на что новички обращают внимание при покупке цифрового фотоаппарата – это количество мегапикселей (MP), указанное огромными цифрами прямо на коробке, и производители прилагают все усилия, чтобы убедить покупателей, что чем больше у камеры этих самых мегапикселей, тем лучше. Профессиональные фотокамеры, в настоящее время, имеют разрешение порядка 20 MP, что превосходит разрешение 35-мм аналоговой фотоплёнки, да и размер их невелик. Цена таких фотокамер составляет порядка 1000 долларов/евро за мегапиксель. В любительских камерах разрешение от 3 до 10 MP, их можно найти во многих магазинах, и стоят они от 150 долларов/евро. Но сравни-

мы ли дешёвые 4-мегапиксельные камеры с более старыми, но брендовыми 1-2-мегапиксельными цифровыми фотоаппаратами? Ответ прост – нет, не сравнимы.

Во-первых, во всех дешёвых камерах вы никогда не получите обещанного числа мегапикселей. Чаще всего, программное обеспечение, “зашитое” в камеру, интерполирует изображение, чтобы сделать его “больше”, и это ему хорошо ли, плохо ли удаётся. Чаще всего – плохо. Далее, оптика таких фотоаппаратов, мягко говоря, оставляет желать лучшего, потому что производители, как правило, используют небольшие дешёвые пластиковые линзы. Я убедился в этом на своём опыте, когда купил свою первую цифровую камеру “Kodak” с разрешением 3.3 MP и сравнил полученные снимки с фотографиями, сделанными на камере с таким же разрешением “Nikon Coolpix 990”, использовавшейся многими моими сокурсниками. Я поменял свой дешёвый “Kodak” на более старую модель, “Canon Powershot Pro 70” с разрешением всего лишь 1.3 MP, и, могу вам сказать, этот аппарат, несмотря на то, что разрешение у него почти в 3 раза меньше, делал гораздо лучшие снимки. Фотографии были более чёткими, чистыми и яркими – только из-за маленького разрешения они смотрелись хуже, чем те, что были сделаны на “Nikon”, но гораздо лучше тех, что были сделаны на “Kodak”.

Хотя разрешения 1.3 MP вполне хватало, чтобы просматривать фотографии на компьютере или

использовать их в стенгазете, на печати они выходили очень маленькими. Для того чтобы получилась нормальная фотография размером 20x30 см, картинка должна иметь разрешение 2000x3000 пикселей, то есть, 3-4 мегапикселя. Стоимость хорошей цифровой камеры для новичков начинается от 400 долларов/евро, и это будет камера с разрешением 4-5 мегапикселей. Более дорогие камеры с разрешением 8-10 MP стоят порядка 1000 долларов/евро. Могу порекомендовать вам такие марки как “Canon”, “Minolta”, “Nikon”, “Olympus”, “Pentax” и “Sony”. Впрочем, бюджетные модели этих фирм (стоимостью 200-400 долларов/евро) имеют те же недостатки, что и камеры малоизвестных производителей, а потому я бы не рекомендовал вам их покупать. Если вы не в состоянии потратить такие деньги на цифровой фотоаппарат, возможно, стоит задуматься о приобретении подержанных брендовых камер. Так, подержанный “Nikon Coolpix 990” можно найти за 175-250 долларов/евро на “Ebay” (<http://www.ebay.com>), и фотографии у вас будут ничуть не хуже, чем если бы вы их снимали на современной “превосходной” камере для начинающих “Coolpix 885” или “Coolpix 4800”, которые стоят в два раза дороже. Кроме того, цены на цифровые фотоаппараты постоянно падают, и нет ничего лучше, чем покупать прошлогоднюю модель. Так, в декабре прошлого года появилась камера “Canon Powershot G5” с разрешением 5 MP, и продавалась она по цене 800 долларов/евро –

теперь её можно найти чуть более чем за 400 долларов/евро. Ещё раз могу сказать, что это одна из лучших камер в своём классе. Сейчас можно найти цифровые фотоаппараты с разрешением 8 МР и даже 10 МР, но они нужны лишь в том случае, если вы намереваетесь печатать настоящие “полотна”.

Компактные или зеркальные?

Профессиональные фотографы и продвинутые любители, скорее, предпочтут зеркальную (Single Lens Reflex) камеру, а не компактный фотоаппарат. Впрочем, у обоих типов камер есть свои преимущества и недостатки. Как правило, всё зависит от того, как используется аппарат и какую сумму покупатель желает потратить на его приобретение. Отличный много. Наиболее яркое из них – цена. Так, зеркальные камеры стоят от 750 долларов/евро, и это без объектива. Хорошие объективы стоят примерно столько же, сколько сам фотоаппарат. Существуют и более дешёвые объективы, а также камеры, которые идут в комплекте с объективами, и при этом они стоят всего лишь на 50 долларов/евро дороже, но это, как правило, говорит о том, что вряд ли снимки, выполненные с этими объективами, будут лучше снимков, сделанных с нормальным объективом. Примером таких камер может служить “Canon EOS 300D” (в Европе) / “Digital Rebel” (в Америке) / “Digital Kiss” (в Азии), их комплект объективов просто ужасающий и может сгодиться разве что для новичка.

Ещё одно значительное отличие состоит в том, что в компактных камерах изображение на видоискателе не вполне соответствует снимаемой сцене. Для того чтобы понять, что же именно попадёт в кадр, нужно смотреть на жидко-

кристаллический дисплей, вмонтированный в заднюю панель фотоаппарата. Во многих камерах это дисплей можно вращать, что позволяет фотографировать даже с непривычных ракурсов, и при этом фотографу не нужно садиться на корточки или изгибаться. Зеркальные камеры не могут отображать то, что находится в поле видоискателя, и картинку можно будет увидеть лишь после того, как она снята. Это также означает, что зеркальные камеры не могут быть использованы в качестве видеокамеры. Кроме того, зеркальные камеры с набором объективов и внешней вспышкой – штука довольно тяжёлая, обычно ими пользуются, когда хотят сделать заранее спланированный снимок. Компактные же камеры легки, малогабаритны и без труда помещаются в карман, что позволяет делать снимки «на ходу». Кстати, именно быстрые снимки – большая проблема для многих цифровых фотоаппаратов. С момента нажатия кнопки спуска до срабатывания затвора проходит некоторое время, и частенько его-то и не хватает, если объект не стоит на месте, да и портретная съёмка, бывает, удаётся не с первого раза, поскольку люди то моргнут, то вздрогнут в самый неподходящий момент. Преимущество зеркальных камер в том, что они позволяют использовать более высокие установки ISO, и снимок у них получается с меньшим количеством «шума», чем у компакт-камер того же класса. Если вы снимаете при тусклом свете и у вас нет внешней вспышки (забудьте о той ерундовине, что встроена в ваш фотоаппарат, – она годна только для объектов, находящихся на расстоянии не более 3 метров и расположенных прямо перед объективом), тут-то вам и пригодятся более чувствительные значения ISO. Большин-



ство зеркальных камер позволяет устанавливать ISO 3200 и ISO 1600, при этом результат получается неплохим, “шума” на картинке мало. У многих компакт-камер проблемы начинаются уже с ISO 400, а у зеркальных камер при таких настройках проблем практически не наблюдается. У большинства компакт-камер диапазон зуммирования 24-135 мм, что сравнимо с аналоговыми камерами. Есть и такие, что имеют 400 мм, но они стоят безумных денег. Сменные объективы от 10 мм для макросъёмки до телескопических 600 мм обеспечивают большее разнообразие, естественно, за некоторую цену, особенно если они имеют встроенный стабилизатор изображения и хорошую апертуру (её значение можно углядеть рядом с буквой f: чем ниже число, тем объектив, так сказать, лучше – к примеру, для 80-200 мм объектива идеальным будет f/1.0-1.0, но реально, конечно же, вы таких объективов не найдёте, обычное значение для таких объективов – f/3.5-5.6).

Ну и напоследок, в компакт-камерах, как правило, немало хороших автоматических режимов для съёмки, а для зеркальных камер все настройки лучше проводить вручную, поскольку многие функции запрятаны глубоко в меню, и всяких кнопочек для настройки зеркальных камер больше.

Начинаем новую жизнь с зеркальной камерой

Итак, выбор сделан, и вы решили купить себе первую зеркальную камеру. Но какую же модель выбрать? На данный момент на рынке есть две модели, которые, в своё время, вызвали немалый интерес, потому что оказались первыми цифровыми зеркальными камерами по вполне разумной

цене: упомянутая ранее “Canon EOS 300D” и “Nikon D70”. В комплекте с объективами для начинающих они стоят 800 и 1100 долларов/евро соответственно. “Canon” имеет разрешение 6.3 МР и выполнена в серебряном пластиковом корпусе, “Nikon” же имеет разрешение 6.1 МР и выполнена в чёрном металлическом корпусе, а потому более похожа на профессиональный фотоаппарат, однако, у неё нет держателя для батареи. Качество снимков у обоих аппаратов практически одинаковое, но у “Nikon” объективы чуть лучше, так что соответствие по качеству получается только при правильном подборе объектива для “Canon”. Технические характеристики обоих фотоаппаратов можно найти на сайтах производителей. Мне остаётся лишь добавить ещё пару слов. Помимо того, что “Canon EOS 300D” стоит дешевле, у неё есть ещё одно преимущество: с технической стороны эта камера очень похожа на “Canon EOS 10D”, которая стоит где-то на 500 долларов/евро дороже. От своей профессиональной «подруги» она отличается другим корпусом и отсутствием некоторых функций: коррекции экспозиции при использовании вспышки, автоспуска с предварительным подъёмом зеркала (Mirror Lock Up), возможности установки ISO более 1600 (у “Canon EOS 10D” есть ISO 3200) и т.п. Но умные дяди выяснили, что стоит чуть-чуть подкорректировать “зашитое” программное обеспечение этой камеры, и “Canon EOS 300D” превращается... в “Canon EOS 10D”. Имейте в виду, что при этом вы лишаетесь гарантийного обслуживания. Впрочем, никто не мешает вам вернуть старую “прошивку”, если вдруг потребуются отнести камеру в ремонт. Взломанное программное обеспечение можно скачать с [\[satinfo.narod.ru/en/\]\(http://satinfo.narod.ru/en/\). Установка не вызывает особых проблем, единственное, на всякий случай рекомендуется предварительно скачать фирменную прошивку с официального сайта “Canon”.](http://</p>
</div>
<div data-bbox=)

Полезные бесплатные программы для начинающего фотографа

После того, как вы нащёлкаете кучу кадров, перед вами встанет задача редактирования, каталогизирования и хранения фотографий. Многие цифровые камеры продаются в комплекте со специальными программами, а некоторые – нет. Расскажу немного о тех программах, что могут вам пригодиться и распространяются бесплатно.

“The Gimp” (<http://www.gimp.org>) частенько сравнивают с “Photoshop”. Основное отличие – эта программа полностью бесплатна, правда, в ней отсутствуют некоторые возможности, которые нужны профессионалам, например, CMYK-цветоделение.

“IrfanView” (<http://www.irfanview.de>) и “XNView” (<http://www.xnview.com>) – самые известные программы для просмотра картинок; они позволяют просматривать картинки и осуществлять простейшее редактирование, например, конвертирование из одного формата в другой.

Если вы хотите самостоятельно поискать свободно распространяемое программное обеспечение, могу порекомендовать вам зайти на <http://sourceforge.net>. В строке поиска на этом сайте укажите желаемую тему, например, “picture” (фотографии, картинки), и в результате вы получите кучу ссылок на полезные программы.

- **Oliver Gruener**

(автор перевода – Alex ASP)



Легендарный Эл Лоу (Al Lowe) не нуждается в представлении (ну, если вы, конечно, не новичок в авантюрном жанре). Создатель популярной серии игр про Ларри (Larry) ежедневно рассылает подписчикам "CyberJoke 2000" две новые шутки. Мы предлагаем вам самые интересные из тех, что Эл разослал за последний месяц.

Однажды поздно вечером молодой подающий надежды работник собрался идти домой, но увидел управляющего, стоящего возле уничтожителя бумаг и держащего в руках какой-то листок.

— Простите, — обратился к нему управляющий, — у меня тут очень важный документ, а секретарша уже ушла домой. Не могли бы вы мне помочь с этим аппаратом?

Довольный тем, что может показать своё умение боссу, работник включил аппарат, вставил листок и нажал кнопку.

— Отлично, — сказал босс, — мне две копии, пожалуйста.

Молодая женщина, купившая небольшой участок леса в Северной Калифорнии, захотела осмотреть свои новые владения и для этого решила взобраться на самое высокое дерево. Когда она добралась почти до самой макушки, откуда ни возьмись, прилетела сова и стала нападать на неё. Женщина съехала по стволу вниз, засадив немало заноз в одно интимное место. Она отправилась к врачу. Доктор осмотрел её, велел подождать и вышел. Когда он вернулся через три часа, разъярённая женщина потребовала объяснений. Доктор ответил:

— Как владелец лесного участка, вы должны знать, что сначала я должен получить разрешение в управлении по охране окружающей среды и лесничестве, и только после этого я могу избавляться от леса в местах, являющихся зоной отдыха.

Два мальчика играли в футбол, и на одного из них напал ротвейлер. Второй мальчик быстро выломал из забора доску, просунул её собаке под ошейник и резко дёрнул, сломав собаке шею. Позже, репортёр, расспросив мальчика, написал в своём блокноте: "Молодой фанат "49ers" спас друга от злобного животного". Мальчик запротестовал:

— Но я не фанат "49ers"!

— О, прошу прощения, — ответил репортёр, — я думал, что вы их фанат, ведь мы живём в Сан-Франциско.

Он перечеркнул эту строчку и написал: "Молодой фанат "Рейдеров" спас друга от ужасного нападения". Мальчик опять запротестовал:

— Но я не фанат "Рейдеров"!

— О, прошу прощения, — ответил репортёр. — Я думал, что все живущие в портовом районе болеют либо за "49ers", либо за "Рейдеров". За какую же команду болеете вы?

— Я болею за "Ковбоев".

Репортёр ещё раз перечеркнул строчку и написал: "Маленький краснокожий ублюдок зверски убил любимца семьи".

Подойдя к продавцу отдела тканей в универмаге, симпатичная девушка сказала:

— Мне бы хотелось купить вот эту ткань на новое платье. Сколько она стоит?

— Поцелуй за метр, — улыбнулся продавец.

— Отлично, я возьму десять метров, — сказала девушка.

Предвкушая поцелуи, продавец быстренько отмерил нужное количество, завернул покупку и игриво протянул свёрток девушке. Девушка взяла свёрток и показала на пожилого мужчину, стоящего за ней:

— Платить будет мой дедушка!

На кассу в универмаге подошёл молодой человек, в корзинке его был один кусок мыла, одна зубная щётка, маленький тюбик зубной пасты, один пончик, одна бутылка молока, один пакет сухого завтрака и один замороженный обед. Девушка-кассир взглянула на него и спросила:

— Вы не женаты?

Молодой человек саркастично спросил:

— И как это вы догадались?

Она ответила:

— Уж больно лицо у вас некрасивое!

Джейк и Майк ехали на горнолыжный курорт и попали в ужасную метель. Неподальёку они заметили фермерский домик и решили попроситься переночевать. Молодая симпатичная хозяйка ответила:

— Я только недавно развелась с мужем, и потому в дом вас пустить не могу, чтобы соседи чего не подумали, но вы можете переночевать в сарае.

Через девять месяцев Джейку пришло письмо от юриста. Он тотчас же позвонил Майку и спросил:

— Эй, Майк, помнишь, мы ездили на горнолыжный курорт и

встретили по дороге красивую девушку, которая недавно развелась с мужем? Признайся, той ночью ты проскользнул в дом и переспал с ней?

– Ну, было дело.

– И ты сказал, что тебя зовут Джейк?

– Боюсь, так оно и было.

– Спасибо, Майк! Недавно красотка умерла и завещала мне всё своё состояние!

Фермер Джоунс зашёл навещать своего старого друга, фермера Брауна. Они присели на заднем дворе и стали болтать. Неожиданно Джоунс заметил, что у одной из свиней Брауна деревянная нога. Джоунс поинтересовался:

– Фред, почему у одной из твоих свиней деревянная нога?

– О, Клейтон, это непростая свинья! Сейчас я тебе расскажу. Однажды шёл я по лесу, и на меня напал огромный медведь. И что ты думаешь? Прибежала эта свинья, накинулась на медведя и прогнала его. Она спасла мою жизнь! Спорю на что угодно, ты о таком не слыхивал.

– Так это медведь откусил ей ногу?

– Нет, с ней тогда ничего не случилось. Слушай дальше. Некоторое время спустя загорелся старый сарай, тот, что за амбаром. И знаешь что? Свинья начала визжать, будто её режут. Её визг разбудил нас с женой, но до того, как мы успели выскочить, свинья согнала всех животных в кучу и выгнала их из сарая. Она спасла им жизнь. Спорю на что угодно, ты о таком не слыхивал.

– Так нога у неё сгорела при пожаре?

– Нет, с ней тогда ничего не случилось. Слушай дальше. Пару недель назад я проезжал возле пруда на тракторе и наехал на камень. Меня вышвырнуло из ка-

бины прямо в воду, и я потерял сознание. И что ты думаешь? Эта свинья бросилась в пруд и вытащила меня на берег – я не утонул. Она вновь спасла мне жизнь!

– Так вот когда она повредила ногу?

– Нет, с ней тогда ничего не случилось.

– Фред, так почему же твоя свинья ходит на деревянной ноге?

– Знаешь, это такая классная свинья, мне было жалко убивать её ради того, чтобы сварить холодец.

В отель приехали молодожёны и сняли номер для новобрачных. На следующее утро они спустились к завтраку поодиночке и сразу же начали ругаться. Потом молодая жена вскочила и ушла, а муж подошёл к управляющему и спросил, не могли бы они отказаться от номера, потому что его жена желает уехать. Менеджер удивился:

– Что-то не так? Вам не понравился наш номер для новобрачных?

– Да нет, прошлая ночь была самой лучшей в моей жизни.

– Так почему же ваша жена желает уехать?

– Да потому что всю прошлую ночь я кувыркался в постели... с горничной!

Один швейцарец потерялся в Штатах и решил спросить дорогу у местных жителей. Завидев двух американцев, он спросил:

– Entschuldigung, koennen sie Deutsch sprechen?

Американцы молча смотрели на него.

– Excusez-moi, parlez vous Francais? – попробовал он.

Те продолжали тупо смотреть на него.

– Parlare Italiano?

Нет ответа.

– Hablan ustedes Espanol?

Тишина. Швейцарец, отчаявшись, махнул рукой и пошёл прочь. Один американец сказал другому:

– Знаешь, наверное нам стоит выучить какой-нибудь иностранный язык.

– Зачем? – удивился второй. – Тот мужик знал кучу языков, и что, это ему помогло?

Ночь. Студенческое общежитие. Двое в постели после секса.

– Ну вот, наконец-то. Теперь я больше не девственница.

– Ты хочешь сказать, что принесла мне свою девственность в дар?

– Ну, видишь ли, когда-то давно я поклялась, что позволю лишиться себя девственности тому, кого буду безумно любить?

– Так ты меня действительно любишь?

– Черт, конечно же нет. Просто я устала ждать.

Старая семейная пара. Супруги постоянно ссорятся. Муж всё время угрожает жене:

– Вот умру я, а потом найду способ вернуться в качестве зомби в этот мир, выкопаюсь из могилы и буду преследовать тебя до конца твоей жизни!

Даже соседи побаивались его, думая, что он занимается чёрной магией. И вот, в один прекрасный день он умер. Жена настояла на том, чтобы похороны прошли с закрытым гробом. Похоронили его, а вечером жена пошла в бар, чтобы отметить кончину надоедливового супруга. Соседи спрашивают её:

– А вы не боитесь, что ваш муж исполнит своё обещание и выкопается из могилы?

– А, пусть себе копает, – ответила она. – Я положила его в гроб лицом вниз.

- Al Lowe

(автор перевода – Alex ASP)

Почта

Этот раздел для обратной связи с вами, дорогие читатели. Пошлите своё письмо на theinventory@yahoo.com, и мы ответим вам в ближайшем номере. А теперь давайте перейдём к длинному, но в то же время весьма интересному посланию, полученному нами перед выходом этого номера.

Дорогой Димитрис (надеюсь, вы не против, что я к вам так обращаюсь, а то господин Манос звучит слишком официально), я тут хотел было выслать вам свои обзоры в надежде стать соавтором “The Inventory” (у меня есть кое-какие наброски по “Gabriel Knight 1” и “Private Eye”), но что-то всё никак не хватает времени, да и возможности писать регулярно, скорее всего, не будет, поэтому я решил ограничиться лишь парой соображений и некоторой долей критики, которую вы, надеюсь, сочтёте конструктивной. Более десяти лет я играю преимущественно в адвенчуры и с ностальгией вспоминаю былые времена, глядя на то, что нынче называют адвенчурами. В наши дни на прилавках магазинов можно заметить немало адвенчур, да и в разработке их порядочно, но количество ещё не значит качество, и печален тот факт, что, например, игра “Mafia” (стрелялка с видом от третьего лица!) более развита в плане сюжета и персонажей, чем многие игры от “Dreamcatcher” и “The Adventure Company”. Но я стараюсь не жить прошлым (хотя иногда заново прохожу что-нибудь из классики), поэтому покупаю те игры, о которых вы положительно отзываетесь в ваших обзорах, и, чаще всего, не разочаровываюсь.

Однако, у меня есть к вам пара вопросов. Во-первых, я заметил, что оценки игр независимых разработчиков слишком завышены по сравнению с коммерческими играми. Вы скажете, что в коммерческих играх не встречается ничего новаторского, у них плохой геймплей и всё такое, и я согласен, что им далеко до старых добрых адвенчур, но это не повод отдавать предпочтение некоммерческим проектам. Вообще-то я предпочитаю серьёзные сюжеты, и, на мой взгляд, любительские игры слишком коротки, юмор и сюжет у них понятен немногим (хотя, может, это я один такой).

Также хотелось бы высказаться насчёт экшин-элементов в играх. Цитирую вас: “Итак, существуют а) чистые адвенчуры, в которых вообще нет экшин-элементов, б) адвенчуры, в которых есть некоторые экшин-элементы, в) экшин-игры, в которых есть некоторые адвенчурные элементы, г) чистые экшин-игры, в которых вообще нет адвенчурных элементов. К классу б) я бы отнёс “Indiana Jones and the Fate of Atlantis”, “Blade Runner”, “Full Throttle”, “URU”, “Quest for Glory” и т.д. К классу в) я бы отнёс “King’s Quest 8”, “Silent Hill”, “Outcast”, “In Cold Blood” и т.д. Важно, на что делается больший упор: на развитие сюжета, взаимодействие с персонажами, решение головоломок или на стрельбу, воровство, прыганье/стояние/ходьбу в нужном направлении. “The Inventory” будет освещать игры категорий а) и б). Об играх категорий в) и г) лучше поискать информацию в других местах”.

Я согласен с этим, однако считаю несправедливым хоронить ту же “Dreamfall” лишь потому, что в ней будут экшин-элементы, и это при том, что вы ещё не видели самой игры. Не все загадки хороши для сюжета, не все экшин-элементы обязательно раздражают – если всё сделано грамотно, игра от этих элементов может только выиграть в правдоподобности и создании напряжённой атмосферы. Если в игре требуется немного экшина, это должно быть согласованно с сюжетом, иначе станет лишь препятствием для прохождения. Нельзя получить хороший детективный сюжет, не примешав какой-нибудь экшин, или вы считаете, к примеру, “Police Quest” или “Blue Force” менее достойными, чем “Monkey Island 3”? Вспомните, даже в любимом вами сериале “Gabriel Knight” есть экшин-элементы. “GK 1”: мумии в Бенине, храм Вуду. “GK 2”: глава 5 – стрельба в фон Целла (Von Zell), глава 6 – преследование фон Гловера (Von Glower). “GK 3”: день 3, 21.00 – 24.00. Храм под Рене-ле-Шато.

Не поймите меня неправильно, я и сам время от времени веду себя как пурист, фанат чистых адвенчур, но чтение этих бесконечных документов лишь ради чтения или решение безумных головоломок лишь ради решения, как это было в “Black Dahlia”, мне кажется более утомительным, чем прохождение боевых сцен в “Fate of Atlantis”. Хотелось бы, чтобы вы как-то прокомментировали этот факт.

Моё последнее замечание касается интервью. Мне кажется, вы слишком часто берёте интервью у издателей, и всё ради того, чтобы осветить пару новых игр, о которых вы напишите превью на страницу или две. Остальной разговор идёт лишь об уровне продаж, чтобы показать, что адвенчуры тоже прибыльны – по мне, так это ни к чему. Общаясь с разработчиками, вы много расспрашиваете их о самих себе (что им нравится, а что нет), когда лучше было бы больше внимания уделить их проекту, что читателям намного интереснее. Когда они рассказывают о себе кратко, это ещё ничего, но вы растягиваете эту часть почти на всё интервью. Кроме того, брать интервью у независимых разработчиков после выхода единственного хита, на мой взгляд, немного странно, особенно если учесть, что вы брали интервью у Джейн Дженсен (Jane Jensen), Эла Лоу (Al Lowe), Билла Тиллера (Bill Tiller)...

Ну, достаточно критики (уф, наконец-то :-)). Вы, возможно, возненавидите меня за то, что я разнёс тут всё и вся, но я всего лишь хочу указать на то, что, как мне кажется, мешает журналу стать ещё лучше. Далее же хочу внести некоторые предложения. Я заметил, что в последнем номере вы открыли раздел об аппаратном обеспечении, и надеюсь в следующих номерах увидеть ещё что-нибудь новенькое. Было бы неплохо рассказать о самом процессе создания игр, что-то наподобие дневника разработчика (возможно, чуть больше информации о “Sealed Lips” не помешало бы), чтобы люди поняли, сколько усилий вкладывается в создание игр.

Вы правильно поступили, вернув ретро-обзоры (чтобы новички могли узнать, какие великие игры выходили в прошлом). Лично я бы хотел увидеть обзоры адвенчурных сериалов (“Police Quest”, “Space Quest”, “King’s Quest”, “Leisure Suit Larry”, “Monkey Island” и т.д.), чтобы читатели могли наглядно увидеть, как развивались адвенчуры. И если это возможно, хотелось бы увидеть нечто вроде раздела с обсуждением различных вопросов на темы: экшн-элементы, создание продолжений, продажа игр только через Интернет, разбивание игр на эпизоды, любительские игры по мотивам лицензионных продуктов, платное распространение любительских игр и т.п. Вы можете рассказать в журнале о предмете обсуждения, привести аргументы «за» и «против», дать ссылку на соответствующий опрос в Интернете, а затем опубликовать результаты.

На этом всё. Было бы здорово, если бы вы ответили на мои вопросы и высказали вашу точку зрения на мои предложения и замечания. Не обижайтесь на мою критику, поскольку она не носит негативный характер. Мне действительно нравится ваш журнал, я читаю его регулярно, и мне кажется, если вы прислушаетесь к моему мнению, журнал может только выиграть. Так или иначе, продолжайте хорошее дело! Всех благ вам и команде “The Inventory”.

Тони Радик (Toni Radic)

The Inventory: Здравствуй, Тони. Поверьте, я люблю конструктивную критику, особенно хорошо аргументированную и не носящую негативный характер. Попробую ответить на некоторые ваши вопросы. Согласен, адвенчуры «золотых» лет были куда интереснее в плане сюжетных линий и персонажей, чем нынешние. Впрочем, отрадно, что мы уже можем наблюдать некоторые сдвиги в лучшую сторону в недавно вышедших играх, таких как “The Westerner”, “Sherlock Holmes” и, хоть я ещё и не играл в неё, “The Moment of Silence”, которую наш рецензент посчитал великолепной адвенчурой с проработанным сюжетом.

Что касается “Dreamfall”, цитирую официальный сайт игры: “Dreamfall” – экшен-адвенчура с видом от третьего лица, действие которой происходит во вселенной “The Longest Journey” – выйдет осенью 2005 года”. Я не “хороню” эту игру, но “The Inventory” посвящён только играм категорий а) и б), согласно процитированному вами фрагменту. Или, если хотите, “The Inventory” рассказывает об адвенчурах и адвенчурах/экшнах. Экшн/адвенчуры и экшн-игры – это не к нам. Ну а поскольку “Funcom” заявляет, что их игра – экшн/адвенчура, то нам пока даже не за что зацепиться. Я не против одной-двух экшн-вставок в адвенчурах, если они умело встроены в игру, соответствуют сюжету и добавлены не только ради увеличения продолжительности игры – это вы легко могли заметить в моём обзоре “The Westerner”.

Могу предположить, что некоторые фрагменты интервью с издателями могут показаться вам и другим поклонникам жанра скучными, но “The Inventory” читают и издатели, и журналисты, и разработчики, и

владельцы магазинов, торгующих играми. Та информация, которую вы находите скучной, может показаться им интересной. Если для вас она не представляет интереса, вы легко можете перейти к следующему вопросу или разделу, а у остальных будет возможность с ней ознакомиться.

Что касается оценок, мне кажется, в прошлом мы довольно часто их завышали. Наша система нуждается в некоторой корректировке. Мы собираемся устроить что-то вроде онлайн-совещания и на нём выработать общую систему выставления оценок. Однако я не согласен с тем, что не стоит брать интервью у независимых разработчиков после того, как они выпустили хит. Работа над “The Inventory” пока не принесла мне ощутимой прибыли, и я знаю, что такое создавать что-нибудь просто из любви к делу, поэтому я считаю, что разработчики, упорно трудившиеся над созданием хорошей игры и выпустившие её бесплатно, заслуживают, по крайней мере, внимания со стороны прессы и поклонников жанра.

Мы продолжим публиковать обзоры классических адвенчур, а также надеемся, что наш раздел, посвящённый аппаратному обеспечению, тоже будет здравствовать. Что же до раздела, посвящённого разработке игр, возможно, что-то подобное появится в нашем декабрьском номере.

Спасибо за письмо, Тони. Надеюсь, вам понравятся и следующие номера журнала. Как я уже неоднократно говорил, конструктивной критике мы только рады! Надеюсь увидеть вас на онлайн-вечеринке по случаю Дня рождения нашего журнала.

(автор перевода – Nick Reich)

Эпилог

Вот и начался третий год существования нашего журнала. Не успели мы и глазом моргнуть, а два года уже пролетели, как не бывало. Настало время рассказать о том, что же вы найдёте в декабрьском номере. Мы задолжали вам обзоры английской версии “The Moment of Silence”, игр “AGON” и “Law and Order 3”. Всё это обязательно появится на страницах нашего журнала, впрочем, и не только это.

Как мы уже упомянули в разделе Слухи, мы расскажем ещё об одной новой игре и попытаемся приложить что-нибудь интересненькое (быть может, даже комикс, но это пока ещё не решено окончательно). Что же до прочих материалов, то тут особых планов у нас пока нет.

Не пропустите величайшее Интернет-событие года – онлайн-вечеринку, посвящённую Дню рождения “The Inventory”. Где ещё вы сможете пообщаться с таким количеством разработчиков одновременно? Вечеринка будет проходить 29 и 30 ноября с 21:00 до 03:00 *(по московскому времени – прим. ред.)* на форуме нашего сайта <http://www.theinventory.org>. Давайте сделаем эти два дня незабываемыми! Самые последние новости об этом событии ищите на <http://www.theinventory.org/forum/viewtopic.php?t=42>. Также на форуме вы можете обсудить статьи, опубликованные в нашем журнале, узнать последние новости о том, что происходит в адвенчурном мире.

Да, пока я не забыл... В январе следующего года мы выпустим специальный буклет, посвящённый лучшим адвенчурам 2004 года. Вы можете принять участие в выборе лучшей игры в различных категориях. Более подробно об этом мы расскажем в декабре на нашем сайте.

Вот и всё. До встречи в следующем номере!

Главный редактор
Dimitris Manos

The Inventory