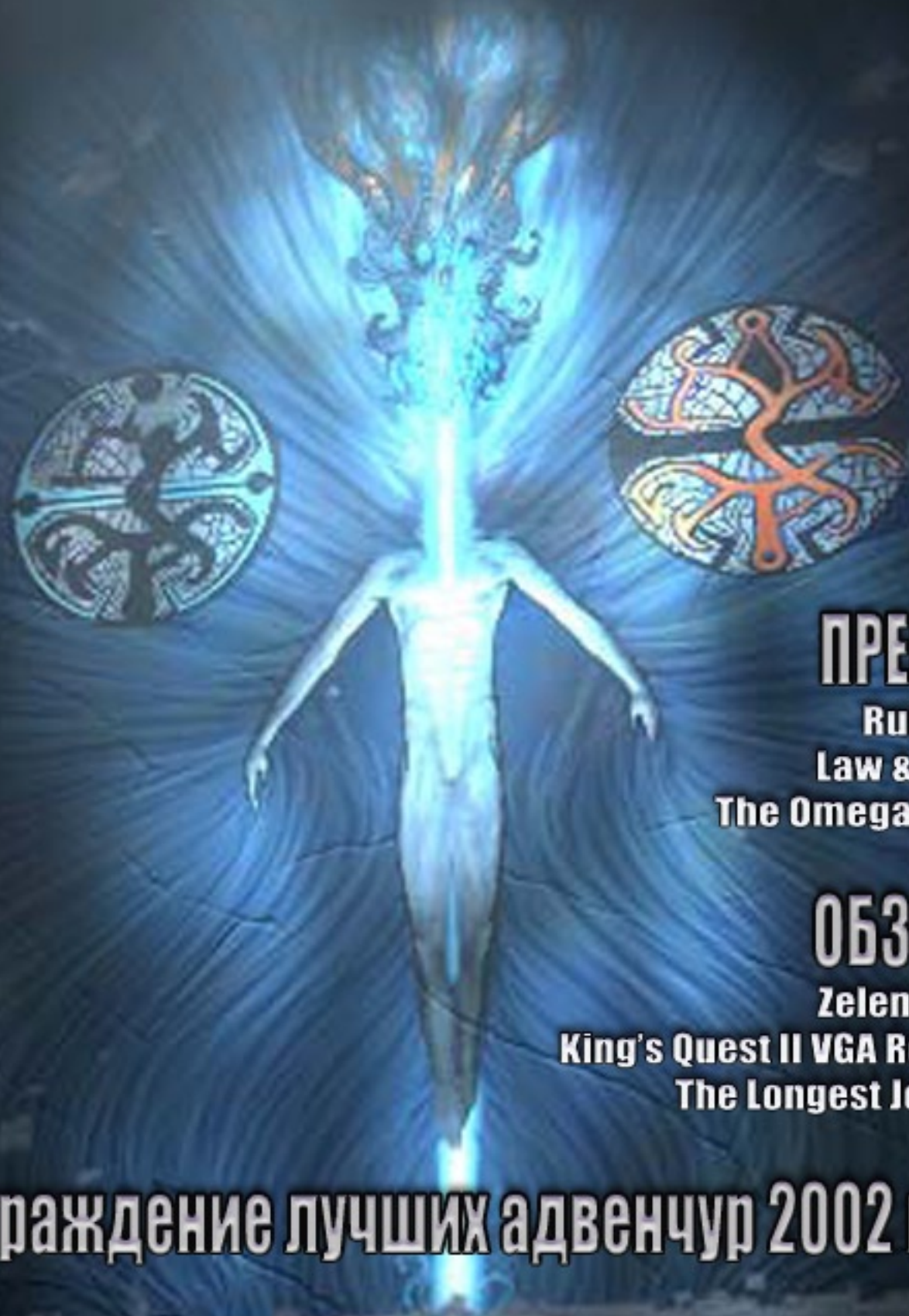


№ 2 Декабрь 2002

The Inventory

Журнал только об адвенчурах



ПРЕВЬЮ

Runaway
Law & Order
The Omega Stone

ОБЗОРЫ

Zelenhgorm
King's Quest II VGA Remake
The Longest Journey

Награждение лучших адвенчур 2002 года

The Inventory

Редактор: Dimitris Manos
Авторы: Dimitris Manos
Yngvil Runde
Хостинг: www.theinventory.org
www.justadventure.com
Обложка: The Longest Journey

Русская версия:

Ответственный редактор: Alex ASP
Переводчик: Student
Редактор: Lonesome
Хостинг: www.questzone.ru

Контактная информация:

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

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
Runaway	2
Law & Order	2
The Omega Stone	2
Что подарить на праздники?	3
Гостиная	4
Слухи	4
Обзоры	5
Zelenhgorm: The Great Ship	5
King's Quest II: Romancing the Stones	9
The Longest Journey	14
Лучшие адвенчуры 2002 года	18
В помощь начинающему	19
Эпилог	19

Пролог

Первый номер «The Inventory» оказался довольно успешным и получил немало теплых отзывов от наших читателей. Это придало мне желания и решимости продолжить начатое дело. Во втором номере «The Inventory» (до 100-го номера осталось всего 98!) вы найдете обзор новой FMV-адвенчуры «Zelenhgorn». Те из вас, кто читал предыдущий номер, наверняка помнят интервью с Мичи Лэнц (Michi Lantz), а в этот раз мы расскажем о том, получилась ли игра столь хорошей, как она о ней рассказывала.

На этот номер у нас был запланирован большой сюрприз, но, к сожалению, по независящим от нас причинам у нас ничего не вышло. Подробнее об этом читайте в пустующей ныне Гостиной.

Ингвил Рунд (Yngvil Runde) дебютирует сегодня с обзором «The Longest Journey», игры, которая, по мнению многих, наряду с Syberia явилась причиной возрождения адвенчурного жанра. Также вы найдете обзор самого большого сюрприза этого года, римейка «King's Quest 2» от Tierra. Прочитайте и проникнитесь грандиозностью того, что могут сделать несколько увлеченных людей, когда им нравится их дело и они занимаются этим из интереса, а не ради финансовой выгоды.

В этом номере у нас открылось несколько новых рубрик. Во-первых, мы посоветуем вам хорошие подарки к приближающимся праздникам. Во-вторых, вы найдете раздел Слухи, где мы будем пересказывать вам последние новости и сплетни адвенчурного сообщества.

Ну и наконец, мы наградим две лучшие адвенчуры уходящего 2002 года. Одну награду мы отдадим коммерческой игре, а другую – любительской. Если вы собираетесь заняться созданием своей игры, то вам стоит равняться именно на эту парочку.

Давайте же начнем приключения...

Главный редактор

Dimitris Manos

Особая благодарность выражается Student'у, который в одиночку перевел этот номер.

Ответственный редактор русской версии журнала

Alex ASP



«Runaway: A Road Adventure» – это point and click адвенчура с видом от третьего лица и геймплеем в лучших традициях старых игр от LucasArts и сериала «Broken Sword». Главным героем игры является Брайан (Brian) – студент, почти закончивший свою учебу. На него безо всяких видимых причин нападают какие-то гангстеры, но ему удастся бежать в компании с очаровательной стриптизершей. С ее помощью ему придется выяснить, что явилось причиной этого нападения.

«Runaway» уже вышла в Испании, Германии и России. Pendulo Studios, разработчики игры, также подписали соглашения с издателями в Италии, Австрии и Чехии, но так и не договорились насчет англоязычной версии игры. Ходят слухи, что английская версия уже готова, но вот с заключением договора на ее издание возникла проблема.

В Испании и Германии игра обосновалась в десятке самых продаваемых игр. Если говорить точнее, в Германии она была выпущена сравнительно недавно и сейчас, когда я пишу эти строки, она находится на 8 месте хит-парада. Годится это в качестве доказательства того, что двухмерные point and click адвенчуры могут хорошо продаваться? Будем на-

деяться, что наши скандинавские издатели это осознают.

В игре более 100 локаций и 30 персонажей, саундтрек из 24 композиций, звук высокого качества, трехмерные персонажи на двухмерных фонах в разрешении 1024x768 и 16-битном цвете. В тех странах, где игра была издана, она получила отличные отзывы. Сайт игры: <http://www.pendulostudios.com/runaway>.



«Law & Order: Dead on the Money» – это игра по мотивам популярного телесериала «Law & Order». Сюжет ее написан одним из сценаристов «Law & Order», персонажей также озвучивали актеры сериала. В игре используется вид от первого лица и трехмерная графика. Как вы сами можете видеть на скриншоте, трехмерные модели персонажей – одни из лучших, что когда-либо появлялись в адвенчурах.

В «Law & Order: Dead on the Money» вы примете участие как в расследовании дела, так и в его разборе в суде. В центральном парке Манхеттена было совершено убийство, и вы вместе со своим напарником отправляетесь туда, чтобы собрать улики, опросить свидетелей и подозреваемых и в конце концов вычислить убийцу. После того, как вы его (или ее) арестуете, вы окажетесь в суде, где вам придется доказать,

что он (или она) действительно виновен (или виновна). Если вам нравятся истории про расследование преступлений и вы считаете, что справитесь с ролью детектива или прокурора, то «Law & Order: Dead on the Money» может оказаться игрой вашей мечты.

Есть довольно большая вероятность, что мы расскажем об этой игре в январском номере нашего журнала, но если вам нестерпиво, вы можете поискать что-нибудь интересное на сайте игры: <http://www.lawandordergame.com> (ныне там находится информация о третьей части сериала, информацию по первой можно найти на официальном сайте компании <http://www.legacyinteractive.com> – прим. ред.).



«The Omega Stone» – это продолжение «Riddle of the Sphinx». Игра эта с видом от первого лица и привычным point and click интерфейсом. Вам предстоит отправиться в путешествие по миру и посетить такие загадочные памятники прошлого, как Стоунхендж, остров Пасхи, статую Сфинкса и Бермудский треугольник, и все это во имя разгадки тайны древних народов и камня Омеги. Как вы можете видеть на скриншоте, графика игры великолепна. Более подробную информацию об игре можно найти на <http://www.theomegastone.com>.



Что подарить на праздники?

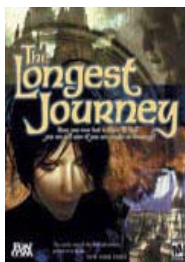
Близится Рождество, и это означает, что в ближайшие несколько дней много чего будет съедено и еще больше куплено. Я не особо разбираюсь в кулинарии, так что с первым вам помочь не смогу, но вот по поводу последнего у меня есть что вам посоветовать. Ведь что может быть лучше, чем провести рождественские праздники дома, сидя в уютном кресле и играя в отличные адвенчуры? И чтобы помочь вам определиться с выбором таковых, я расскажу о лучших представительницах жанра, которых можно найти в Скандинавии. Итак, приступим:



Syberia

Те из вас, кто еще не купил эту игру, могут прекращать чтение и бежать за ней в магазин. В «Syberia» вас ждут захватывающий сюжет и уникальные персонажи. Именно она вновь заставила мир заговорить об адвенчурах. Хватайте, пока тепленькая!!!!

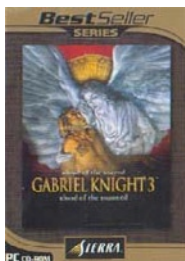
Наша оценка: 94



The Longest Journey

Многие называют эту игру лучшей адвенчурой всех времен и народов. Эйприл Райан (April Ryan), молодая студентка, изучающая искусство, отправляется в самое длинное в своей жизни путешествие, целью которого является спасение от темных сил Хаоса двух миров: Старка и Аркадии. Сейчас эта игра продается по очень низкой цене, и поверьте, это один из лучших подарков к празднику.

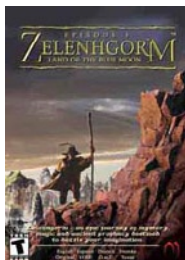
Наша оценка: 97



Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned

Представительницы сериала «Gabriel Knight» считаются лучшими адвенчурами всех времен никак не меньшим количеством народа. И третья часть успешно доказывает, что тому есть веские основания. Джейн Дженсен (Jane Jensen) в очередной раз сумела невообразимым образом смешать реальные факты и мифы и выпустить в свет один из самых сложных и ломающих стереотипы сюжетов.

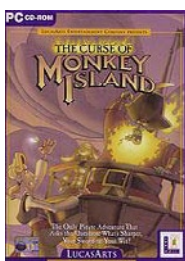
Наша оценка: пока нет



Zelenhgorm: The Great Ship

Первая FMV-адвенчура за последние несколько лет, которая производит действительно приятное впечатление и по-настоящему затягивает в свой мир. Ищите обзор игры в этом номере журнала.

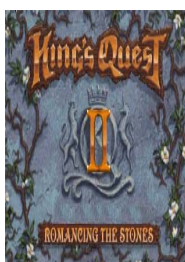
Наша оценка: 80



The Curse of Monkey Island

Одна из самых забавных адвенчур всех времен, сейчас ее, как и «The Longest Journey», можно найти в магазинах по очень невысокой цене. Гайбраш Трипвуд (Guybrush Threepwood) пытается помешать исполнению злобных планов могучего пирата Ле Чака (Le Chuck) и спасти свою возлюбленную Элейн (Elaine) в очередной части одного из самых любимых адвенчурных сериалов.

Наша оценка: пока нет



King's Quest II: Romancing the Stones

Что? Разве это не ПЯТЕРКА лучших игр? Да, изначально это была пятерка, но так как «King's Quest II» можно скачать бесплатно, то для нее стоит сделать исключение. Эта игра оказалась самым большим (и приятным) сюрпризом года. Все ждали просто хорошую игру, а получили отличную. Более подробно об этом рассказано в обзоре, опубликованном в этом номере журнала.

Наша оценка: 93

Сделайте вашим друзьям хороший подарок. Купите им адвенчуру.

Покажите им, почему нам так нравится этот жанр.

Гостиная

К сожалению, в этом месяце наша Гостиная пустует. Мы пригласили к себе очень известную в адвенчурных кругах личность, Рагнара Торнквиста (Ragnar Tornquist), и он принял наше приглашение. Так почему же гостиная пуста? Сейчас объясню.

Я хочу извиниться перед всеми читателями нашего журнала: я не смогу порадовать их обещанным в этом номере сюрпризом. Дело в том, что сюрпризом должно было оказаться интервью с Рагнар Торнквистом, создателем «The Longest Journey». И Ингвил, и я — мы оба большие поклонники «The Longest Journey», поэтому мы хотели посвятить этой игре второй номер «The Inventory».

Я написал Рагнару письмо и попросил его дать нам интервью. Он ответил, что с радостью ответит на все наши вопросы. Вы даже представить себе не можете, насколько я был счастлив. Для нашего совсем юного журнала это

была большая удача. Я полдня просидел в Интернете за чтением его дневников, прочитал все, что только можно было найти на сайте игры и подготовил большое и подробное интервью. Одни только вопросы, правда с цитатами из его дневников, заняли 9 листов.

Я послал ему письмо, в котором спросил, не смущает ли его такой большой объем интервью и сможет ли он выслать ответы до 15 числа. Журнал нужно было верстать 16-17 числа, потому что ребята из Just Adventure попросили меня загрузить на сервер свежий номер до 19-го, потому как у них это последний рабочий день в уходящем году. Обычно я прошу присылать ответы на вопросы пораньше, чтобы был запас времени, если произойдут какие-нибудь накладки, но в случае с Рагнар, учитывая объем интервью, я дал ему наибольшую из возможных отсрочек. Рагнар заверил меня, что он отправит ответы до 15 числа.

Я был уверен, что для еще одного интервью места в номере просто не хватит, ведь только вопросов было 9 листов, а все оно должно было занять 15-20 листов. Поэтому я рискнул поставить все на интервью с Рагнар. И вот сейчас воскресная ночь, 15 декабря, а ответов у меня так и нет. Я вчера еще раз отослал ему письмо, в котором спросил, планирует ли он сегодня-завтра прислать ответы, но и на это письмо я пока не получил ответа.

Ответственность за это я полностью беру на себя. Не стоило ставить все на одно интервью. Я очень разочарован тем, что не могу порадовать вас обещанным сюрпризом, и обещаю, что это последний выпуск «The Inventory», в котором нет ни единого интервью. Начиная со следующего года, в каждом номере журнала будет как минимум одно, а чаще два интервью. Надеюсь, оставшиеся материалы номера смогут сгладить эту неприятность. Еще раз прошу прощения.

Слухи

«Syberia» на CNN!!!

Кейт Уокер (Kate Walkwer) идет вперед и, похоже, ничто не может ее остановить! «Syberia» появилась на CNN в передаче «NEXT», посвященной компьютерам и новым технологиям. По словам ведущих, «Syberia» — это очередная веха адвенчурного жанра, и эта игра поможет вернуть адвенчуры на ведущие позиции игровой индустрии.

«Syberia» обосновалась рядышком с самыми продаваемыми играми во многих магазинах, даже в тех, которые обычно не торговали адвенчурами, а теперь еще и появилась в телеэфире. Это показывает, что Microïds уделяет большое вни-

мание раскрутке своих продуктов, и они явно показали себя кандидатами номер один на роль воскресителей адвенчурного жанра.

CNN также разместил обзор «Syberia» у себя на сайте по адресу <http://www.cnn.com/2002/TECH/fun.games/11/28/syberia/>.

«Runaway» добралась до Англии «Runaway: A Road Adventure» наконец-то нашла издателя в Англии. Им стала GMX Media. Игра появится в продаже в первом квартале 2003 года.

«Post Mortem» прибыла на север 15 января — это волшебное число. В этот день в магазинах Скан-

динавии состоится дебют «Post Mortem». Это новый таинственный триллер от Microïds, компании, подарившей нам «Syberia». Более подробную информацию об игре можно найти в первом номере «The Inventory».

Новые адвенчуры

Компания Webhallen, крупный издатель игр, у которого самая большая линейка адвенчур в Скандинавии, приобрела две новые игры: «Law&Order: Dead on the Money» и «Pharaoh's Curse». В следующем месяце она также издаст «Post Mortem» и «The Omega Stone». Похоже, наши бумажники сильно похудеют в феврале 2003 года.



Без сомнения, это был один из самых сложных для написания обзоров. Во время игры в «Zelenhgorm» меня посещали как восторг («Да эта игра просто волшебна!»), так и откровенное разочарование («Нет, все-таки она не так уж хороша»). Действие происходит в далекой сказочной стране, со всех сторон окруженной водой. Это чуть ли не единственная за последнее время FMV-адвенчура, да еще и с видом от первого лица. У большинства адвенчур с видом от первого лица два недостатка: малое количество персонажей и ощущение пустого, неживого мира — это раз; странная логика головоломок, при решении которых приходится рассматривать символы, двигать плитки, нажимать рычаги — это два. Попалась ли «Zelenhgorm» в какую-нибудь из этих классических ловушек?

Сюжет: Сюжет игры довольно оригинален и интересен. Его пока что трудно оценить, поскольку это лишь первый эпизод сериала, и в конце множество вопросов остается без ответа. Позвольте мне процитировать кусочек опубликованного в прошлом номере интервью, которое дала Мичи Лэнц (Michi Lantz), директор и продюсер игры, нашему журналу. Она объясняет концепцию эпизодов: *«Сюжет компьютерной игры «Zelenhgorm» разбит на три части. Каждая из этих частей будет разбита на эпизоды. «Zelenhgorm: The Great Ship», первая часть три-*

логии, будет состоять из трех или четырех эпизодов. На сколько эпизодов будут разбиты другие части трилогии, мы еще не решили, хотя сам сценарий уже готов!»

Начинается все со странного сна Аррикка Вахейрра (Arrikk Vaheirr). После пробуждения он находит в своем саду удивительный корабль. Из-за господствующих в этом мире предрассудков относительно левшей, Аррикка и так не очень любят в деревне Сенава (Senava), а уж наличие в его саду корабля тем более не самым положительным образом сказывается на его репутации.

С этой минуты вы берете Аррикка Вахейрра под свое управление и пытаетесь помочь ему разобраться, что это за корабль, откуда он взялся и почему устроился именно в его саду. Как я уже сказал, сюжет довольно свежий и оригинальный, мне очень понравилась идея о том, что люди боятся левшей. С другой стороны, игра очень короткая, и на поставленные в самом начале вопросы ответов в первом эпизоде не дается.

Большинство персонажей весьма интересны, но есть парочка откровенно скучных личностей, почти лишенных харизмы. А вот, например, бабушка Аррикка, Рейкко Доммлекк (Reikko Dommlekk), и местный шут Эйл Неккари (Ayl Nekkari) — это два самых харизматичных персонажа, когда-либо виденных мною в

FMV-адвенчурах. Зато сам главный герой не очень интересен, у него нет ни обаяния, ни уверенности в себе (по крайней мере, в первом эпизоде). Думаю, свою роль в отрицательном отношении к этому персонажу сыграла и плохая актерская игра Джеспера Мальма (особенно его акцент).

Должен сказать, что мир игры достаточно населен, так что игра избежала первой типичной ошибки адвенчур с видом от первого лица — пустого мира и недостатка персонажей. Эта игра действительно заставит вас ощутить себя жителем Сенавы и участником увлекательной истории (когда я играл в первый раз, то совсем забыл о поставленной вариться картошке и спалил свой ужин).

Графика: От графики глаза получают настоящее удовольствие. Адвенчуры с видом от первого лица обычно используют устраивающий слайд-шоу движок, который при перемещении от одной точки к другой показывает просто следующий кадр без какой бы то ни было анимации, что делает блуждание по миру нереальным и отрывчатым. В «Zelenhgorm» же все перемещения анимированы, и создается впечатление, как будто ты действительно путешествуешь по настоящему миру.

Видеоролики очень качественные. Они не чересстрочные и занимают примерно 4/6 экрана, что немало. Световые эффекты также



впечатляют. Если вы посмотрите на солнце, оно ослепит вас, если посмотрите на него, находясь под деревом, свет станет зеленоватым, а уж на оранжевые облака на рассвете любоваться можно сколько угодно долго.

Единственный недостаток – это странная одежда персонажей (особенно в начальной заставке). Если не считать этого, графика просто великолепна.



Звук: Звук в игре просто исключительный. Музыка вполне подходит для голливудских фильмов. Особенно мне запомнилась мелодия из вступления и та, что играла, когда Аррикк рассматривал карту рисового поля. Звуковые эффекты также на высоте. Самое большое впечатление оставляет прогулка по рынку Сенавы со всем сопутствующим шумом, говором и гулом.



Единственное, что портит удовольствие от звуковой составляющей игры – это акцент самого Аррикка. Он ужасен, и слышать его придется почти все время. Есть еще парочка актеров, у которых акцент оставляет желать лучшего, но остальные поработали на славу. Мне кажется, проблема в том, что актеры, не являясь англичанами, попытались симитировать английский акцент, и им это не удалось. Но поскольку этим страдают только главный герой и еще парочка персонажей, это можно перетерпеть.



Геймплей: А вот в этой части у «Zelenhgorm» начинаются проблемы, она-таки умудрилась попасть во вторую ловушку. Головоломки очень странны, и частенько игрок просто не будет знать, что делать дальше. Проблему усугубляет отсутствие подсветки активных мест на экране, то есть,

в мире игры есть такие предметы, с которыми можно что-либо сделать с помощью предметов из инвентаря, но на эти предметы и на эту возможность никак не указывается. ***Спойлеры*** Например, чтобы добраться до башни, вам надо использовать рукоятку на механизме, толкающем вагонетку, но то, что с ней можно взаимодействовать, никак не показывается. То есть, пока у вас не будет выбран нужный предмет из инвентаря, курсор при наведении на активный предмет не будет изменяться. В качестве другого примера можно привести эпизод с переодеванием в украденную форму. В самом начале игры вы в своей комнате видите зеркало и около него что-то вроде вешалки. Оказывается, чтобы переодеться, нужно кликнуть на этой вешалке, и никак иначе. Я, конечно, предполагал, что для смены одежды Аррику нужен укромный уголок, но зачем требовать от игрока кликать на определенном предмете, когда переодеться можно где угодно в доме? Еще одним примером плохих подсказок игроку служит задача по проникновению внутрь корабля. Для ее решения Аррику нужно так заполнить водой три бака, чтобы они издавали такой же звук, как кристалл на холме. В игре вообще нет никаких намеков на то, что эти звуки должны совпадать. Кроме того, эти два места находятся далеко-далеко друг от друга, и довольно трудно догадаться, что они связаны. ***Конец спойлеров***

В игре есть и другие головоломки, в которых не видно четкой логики, кроме той, что понятна разработчикам игры, но никак не игрокам. Еще более сложной игру делает то, что Аррикк никак не комментирует собранные или увиденные предметы, а это могло

бы сильно помочь в решении головоломок и при этом удлинило бы игру.

Интерфейс игры также не блещет. Когда вы заполучаете в инвентарь предмет, то можете кликнуть на него и посмотреть поближе. Но если вы, например, захотите прочитать записи в своем блокноте, вам придется использовать для этого специальное увеличительное стекло. Странный подход, к тому же не упомянутый в инструкции к игре.

У геймплея имеются и положительные стороны. Есть такие действия, которые не обязательны для прохождения игры, но которые способны вас позабавить. Например, вы можете понырять за раковинами в поисках жемчужин, которые используются в Сенаве вместо денег. Также можно поиграть с шутком и при удачном стечении обстоятельств получить дополнительную информацию, можно просто напиться рисового пива и увидеть мир... другим, можно попробовать не повиноваться страже, после чего вам придется провести ночь в колодцах и стать свидетелем разных странных событий.

Общая информация: На коробке красивая «толкиеновская» картинка: человек с длинным посохом идет по горам. Игра поставляется в DVD-боксе, в котором лежат 3 CD, и лучше сразу сделать полную установку, потому что в «Zelenhgorm» слишком уж часто требуется менять диски. Технических проблем при прохождении у меня не возникло, хотя разработчики настоятельно рекомендуют установить свежие драйверы для видеокарты. Когда выйдет второй эпизод, пока не известно (*скорее всего, уже и не выйдет*: сайты как первого эпи-



Информация об игре**Разработчик:** Moloto**Управление:** point and click**Вид:** от 1-го лица**Сложность:** средняя/высокая**Сайт:** <http://www.zelenhgorm.com> (не работает)**Системные требования**

Windows 95/98/2000/ME/XP,
Pentium II 266 МГц, 64 МБ
RAM, 650 МБ HDD, 16x CD-
ROM, 16-битная звуковая
карта, 8 МБ видеокарта,
DirectX 7

Вердикт

Сюжет:	84
Графика:	94
Звук:	90
Геймплей:	63
Итого:	80

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

зода, так и компании почил в бозе – прим. перев.).

С чего начать: Когда Аррикк проснется, повернитесь к одной из ножек кровати и возьмите ведро. Выгляните в окно. Выйдите из спальни и идите налево. Подберите блокнот. В инвентаре кликните на нем и используйте увеличительное стекло, чтобы прочесть записи. После этого вернитесь в комнату и посмотритесь в зеркало. Спуститесь по лестнице. Повернитесь направо и откройте ящик. Подберите жемчужину (это местная валюта). Возьмите чашку, раковины и напильник. Выйдите из дома и зайдите в маленькую кладовку справа. Подберите ручную мельницу. Вернитесь на дорогу. Вы встретите двух не очень приятных жителей деревни. Поговорите с ними обо всем. Дальше сами...

В нескольких словах: Как я уже говорил, писать обзор по «Zelenhgorm» было трудным делом. В самом начале я играл и думал, что игра не так уж и хороша. Акцент Аррикка и работа актеров, игравших первых встреченных мною персонажей, не впечатляли. Но после, когда я посетил башню и рынок, я полностью растворился в этом мире. Графика и звук были замечательными, актеры играли просто великолепно. Все выглядело таким живым, полным мелких деталей. После этого на-

чались ужасные головоломки, потом вновь пошел интересный сюжет... Игра напоминала мне качание на океанских волнах: то вверх, то вниз.

Но океан успокоился, качка прекратилась, и я должен сказать, что в целом «Zelenhgorm» оказалась хорошей и интересной игрой. Ее вряд ли можно отнести к классике, по большей части из-за плохого геймплея и интерфейса. Но ведь это только первый эпизод, и при внесении некоторых изменений игра может стать намного лучше. В итоге мы имеем несколько критичных недостатков, но многообещающее начало, из которого может получиться что-нибудь замечательное.

Мичи Лэнц (Michi Lantz)

Мичи Лэнц, режиссер и продюсер «Zelenhgorm». Родилась в 1964 году, мать – шведка, отец – замбиец. Вместе с двумя дочерьми живет в Швеции. 15 лет работает в кино- и видеоиндустрии. В ее портфолио есть музыкальные клипы, рекламные ролики, короткометражные фильмы и несколько телесериалов. Работала художественным руководителем интерактивного балета. Начала работать над «Zelenhgorm» в 1997 году. Более подробную информацию о Мичи можно найти в интервью, опубликованном в первом номере журнала «The Inventory».





Сериал «King's Quest» был придуман компанией Sierra On-Line и завоевал армию преданных поклонников. Многие впервые познакомились с авантюрами именно благодаря «King's Quest». В рамках сериала вышло 8 частей, и все они очень разные. Но сама Sierra забросила серию на весьма спорной восьмой части. Фанаты были, мягко говоря, не согласны с этим решением.

Tierra, молодая компания, состоящая из поклонников старых сьерровских авантур, решила дать современным игрокам возможность прикоснуться к этим хитам прошлого и занялась созданием их римейков с улучшенной графикой, музыкой, интерфейсом, а на этот раз еще и с расширенной сюжетной линией. Римейк «King's Quest 1» оказался весьма успешным, и Tierra получила звание лучшего любительского разработчика авантур. Вот потому многие на протяжении долгих месяцев ожидали завершения их следующего проекта, римейка второй игры сериала. Игра вышла 3-го декабря 2002 года и, как и первая часть, доступна для бесплатного скачивания. Стоила ли она столь долгого ожидания?

Сюжет: Я не играл в оригинальную «King's Quest 2», так что я не знаю, в чем различия между римейком и оригиналом. Что я знаю, так это то, что в римейке действительно интересный волшебный сюжет. Он напомнит вам о многих сказках и легендах, которые вы, возможно, читали, когда были младше.

Вы играете за Грэма (Graham), легендарного короля Дэвентри (Davertry). Игра начинается с того, что Грэм сидит на троне в своем замке, и командующий армии сообщает ему последние новости. Но, похоже, Грэму все это надоело, и жизнь короля-одиночки его не совсем устраивает. Внезапно оживает

магическое зеркало и показывает одну не такую уж далекую страну. Эта страна называется Колима (тут начинается красивый трехмерный ролик). Грэм видит в зеркале прекрасную женщину, печально сидящую на балконе башни. Он понимает, что эта женщина – пленница, и он отправляется в путешествие, чтобы ее спасти (что он влюбился с первого взгляда, понятно всем). На этом и заканчивается красивое длинное вступление «King's Quest 2».

Сразу после этого Грэм попадает под ваше управление. Вам предстоит найти Валанис (так зовут ту девушку в башне) и спасти ее из плена. Но сюжет посвящен не только этой башне и ее пленнице. В него также входит тема политического противостояния между местным графом и Церковью Колимы, попытка захвата темными силами королевства Дэвентри, конфликт в мире подводных обитателей и кое-что еще. И все эти побочные сюжеты очень хорошо вплетены в основную историю игры.

В походе за своей королевой, король Грэм найдет три Камня природы и вставит их в Дверь судьбы. Это будет нелегкой за-

*Чтобы заветный мой клад отыскать
С древних преданий придется начать.
Сперва красавицу с сестрами нужно найти,
Затем к волку-злодею в гости зайти.
Безродная дева укажет тропу
К из сена прядущему злато старцу.
Два звездных любовника также помогут
Найти к тайному кладу пиратов дорогу.
Не будет твоим что найдешь ты в конце,
А коль ошибешься, так сгинешь во тьме.*



дачей, и для ее решения придется достаточно долго скитаться по земле, по воде и по воздуху. Во время путешествия Грэм встретит многих запоминающихся мифических персонажей, таких как бог моря Посейдон (или Нептун, как его называли римляне), русалки, Пегас, говорящие тыквы, вампиры, колдуны, существо в стоге сена (никто не знает кто или что это), монахи, акулы, девочка в красной шапочке (хммм... ничего не напоминает?) и многих других удивительных созданий.

Графика: Графике игры, конечно же, далеко до эффектности коммерческих шутеров, тут даже близко не пахнет суперреалистичной трехмерностью очередной «Quake» с ее антиальясингом и ошеломляющими световыми эффектами. Плохо ли это? Конечно же нет. Графика вкусная... вкусная как шоколад (или леденец, если вы не любите

шоколад). Самыми близкими по уровню графики играми можно назвать адвенчуры Sierra начала 90-х. В игре реализован вид от третьего лица, двухмерные спрайты бродят по двухмерным же фонам. Причем во время поиска двух первых камней, фоны очень яркие и цветастые, но как только вы начнете искать третий камень, окружающая обстановка станет намного мрачнее. Все интерактивные места на локациях четко различимы и выделяются на общем фоне. Единственное, что мне не понравилось в графике, так это плохая прорисовка некоторых портретов (например, совершенно не понравился портрет городского торговца). Но если брать в целом, графика великолепна, особенно для любительского проекта. Она доставит много приятных и ностальгических минут тем, кому в свое время повезло поиграть в замечательные адвенчуры от Sierra.

Звук: Звук также феноменален для любительской игры. Саундтрек содержит более 2 часов музыки! Для сравнения, саундтрек коммерческой «Syberia» был длиной примерно в полчаса.

На этот раз Tierra решила не выпускать голосовое дополне-



ние, потому что посчитала, что в «King's Quest 2» такое огромное количество диалогов, что создание достойной озвучки займет слишком много времени. И действительно, лучше просто отсутствие озвучки, чем плохая актерская игра. Но стоит учитывать, что привыкшие к современным играм геймеры, могут из-за этого посчитать игру слишком «тихой». Пока не ясно, может быть голосовое дополнение будет выпущено позже (*его таки выпустили и выложили на сайте игры, качайте на здоровье*: <http://www.agdinteractive.com/KQ2.php> – прим. перев.).

Звуковые эффекты также на высоте, и я даже однажды подпрыгнул на стуле от одного неожиданного звука (а я не из тех, кто постоянно прыгает на стульях, при просмотре фильмов со мной такого ни разу не случилось). В финальных титрах даже есть полноценная прекрасно исполненная песня.

Саундтрек игры можно бесплатно скачать с сайта: <http://www.queststudios.com/quest/kq2rts/kq2music/kq2music.html>.

Геймплей: Интерфейс – классический point-and-click из старых игр Sierra. Есть 5 разных типов

курсора: ходить, смотреть, действовать, говорить и использовать предмет инвентаря. Причем в «King's Quest 2» эти курсоры можно перебирать, пользуясь колесиком вашей мышки – это просто и удобно.

Головоломки непростые, но интересные, много головоломок основано на загадках, что очень подходит теме игры. Минус геймплея в том, что в игре много эпизодов с лимитом времени, и то, что король Грэм запросто может погибнуть. Последнее усугубляется анимацией смерти, которую невозможно прервать. ***Спойлеры*** Например, в задании, где нужно подобрать сказку, мне надоело постоянно смотреть на то, как моего подопечного съедают. Первые несколько раз это было забавно, но потом это стало пустой тратой времени, особенно если учесть то, что я в конце концов стал пытаться найти решение



Информация об игре**Разработчик:** Tierra (ныне AGDInteractive)**Управление:** point and click**Вид:** от 3-го лица**Сложность:** средняя**Сайты:** <http://www.tierrainteractive.com>, <http://www.agdinteractive.com>**Системные требования**Windows 95/98/2000/ME/
XP, Pentium 233/500 МГц,
32 МБ RAM, 95 МБ HDD,
SVGA видеокарта, DirectX-
совместимая звуковая карта,
DirectX 5**Вердикт**

Сюжет:	97
Графика:	93
Звук:	91
Геймплей:	85
Итого:	93

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

методом проб и ошибок. ***Конец спойлеров*** Есть пять или шесть головоломок, в которых можно застрять, но немного логического мышления и старый добрый перебор помогут с ними справиться.

Еще одним недостатком геймплея является то, что королю Грэму надо внимательно смотреть, куда он идет, иначе он рискует упасть или наткнуться на что-нибудь смертельно ядовитое и умереть. Эти моменты программистам стоило бы обойти, по крайней мере оградить нас от случайных падений.

Общая информация: Игру можно бесплатно скачать с сайта Tierra. В той версии, что играл я, была парочка багов, но Tierra уже выпустила патч, которые решает эти проблемы.

Игра просто набита пасхальными яйцами. Самым смешным был бэтмобиль, выехавший из пещеры Хагаты (Hagatha). Понятия не имею, как я запустил это яйцо, но смотреть на это было забавно. Есть ссылки на другие игры Sierra (и Tierra). В одном месте появляется Герой из «Quest for Glory», правда, говорит он не так уж и мно-

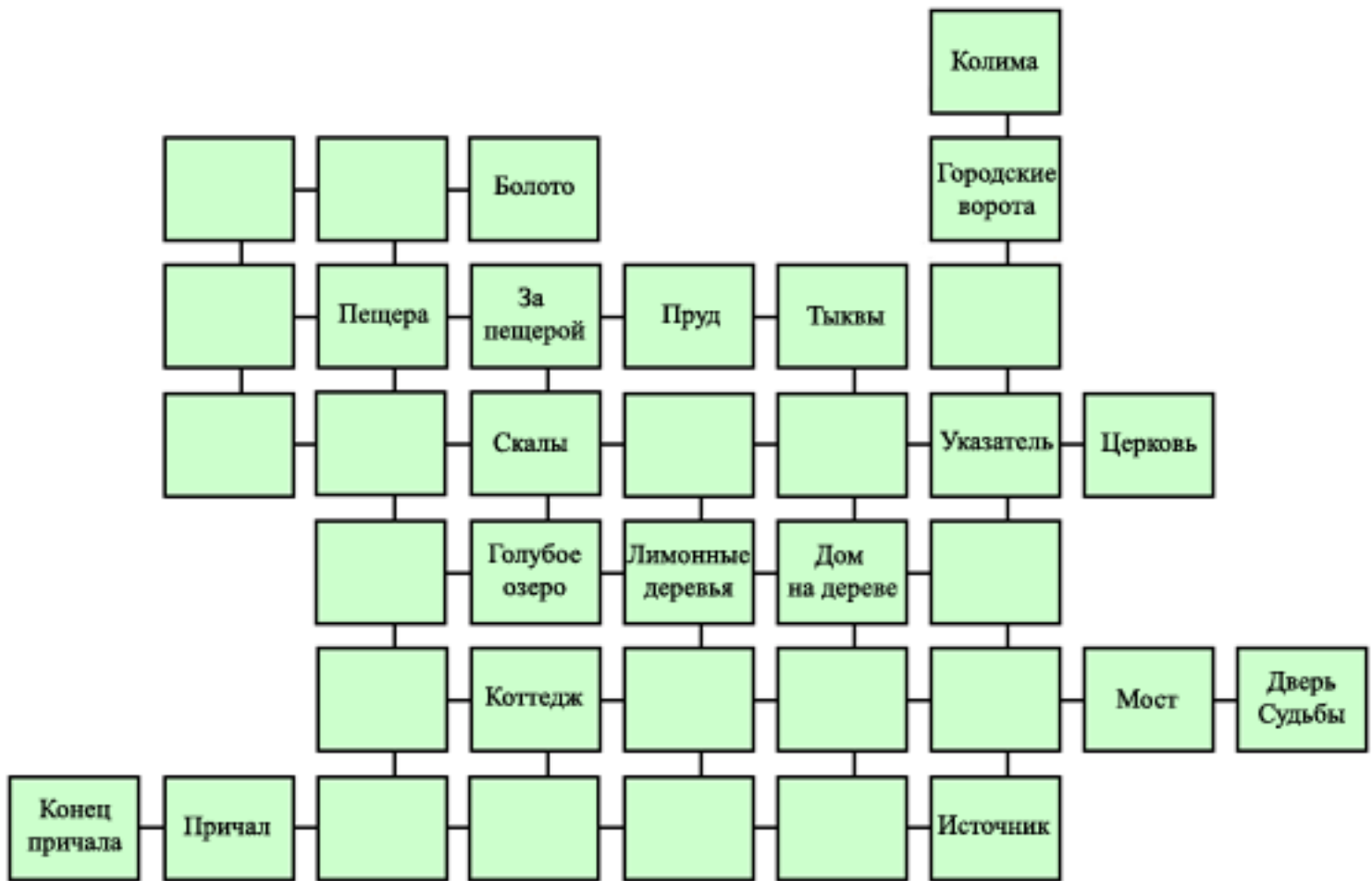
го. Были еще отсылки к «The Longest Journey» и фильму «Star Wars». И это только малая часть рассыпанных по всей игре пасхальных яиц.

В нескольких словах: Безо всяких оговорок, лучший на сегодняшний день любительский проект. Думаю, что все, кто играл в римейк «King's Quest 1», многого ожидали от второй части, но Tierra умудрилась дать им даже больше, чем они хотели. Обидно, что эти люди не получают за свои труды ни копейки. Остается только надеяться, что им хватит славы, а уж славы им должно перепасть немало. До этого моей любимой игрой сериала «King's Quest» была шестая его часть, но теперь ее место занял римейк второй части, созданный Tierra. Sierra, как авантюристическая компания, давно мертва. Но обычно вместе со смертью чего-нибудь старого рождается что-нибудь новое, и в этом случае мы получили рождение Tierra. Если вы еще не играли в эту игру – доставьте себе удовольствие, скачайте ее.

Карты: Чтобы помочь вам найти дорогу в «King's Quest 2», мы сделали для вас карты Колимы и Шаркис.



Колима



Шаркис





Сюжет: После того, как Эйприл Райан (April Ryan) исполнилось 18, она решила уехать из своего городка в громадный Ньюпорт и поступить в школу искусств. Она снимает небольшую квартиру в районе Венеция в Ньюпорте, и вскоре находит двух хороших друзей: Чарли (Charlie), мечтающего стать танцором, и художницу Эмму (Emma), одну из лучших студенток на факультете искусств.

Эйприл считает себя самой обычной из всех обычных людей. Но что-то меняется. По ночам ей начинают сниться странные сны, а днем мерещится всякая чертовщина. Может быть, Эйприл сошла с ума? Но почему другим людям также снятся странные сны и они тоже видят эти непонятные вещи?



Около дома, в котором среди прочих бедных студентов живут Эйприл с Эммой и Чарли, частенько околачивается старик Кортес (Cortez). В один прекрасный день он сидел скамейке около подъезда и ждал Эйприл. Дождавшись, он заговорил с ней об ее кошмарах. Но Эйприл за крепким словом в карман не полезет, она просто сказала Кортесу, чтобы он держался от нее подальше и не лез в ее личную жизнь. И ушла. Но позже ей стало интересно, откуда Кортес узнал об этих снах, и она сама начала искать с ним встречи...

Как выяснилось при следующей встрече, Кортес знал, почему Эйприл и некоторым другим снятся, слышатся и видятся странные вещи. Эйприл тоже хотела узнать это, но Кортес ничего ей не объяснил и ушел, лишь еще больше распалив ее любопытство.

В третью встречу Кортес уже нормально объяснил Эйприл, что происходит и почему он ей это рассказывает. Эйприл избранная. И избранная не для чего-то там, а как и Фродо Бэггинсу (Frodo Baggins), и Люку Скайуокеру (Luke Skywalker), ей предстоит бороться со злом во имя спасения мира. Точнее, двух миров. Ведь есть Старк (Stark) – мир, в котором мы живем, мир науки и технологии. Но есть и Аркадия (Arcadia) – мир, которым правит магия. Причем жители Аркадии, в отличие от своих соседей из

Старка, знают о существовании второго мира.

Также Кортес сообщает Эйприл, что она – Скользящая, то есть она может создавать Разломы и через них путешествовать между мирами. Этой способностью могут похвастаться очень немногие. Но поскольку пока что Эйприл не умеет управлять этой своей способностью, Кортес сам открывает портал и посылает ее в Аркадию.

Сюжет «The Longest Journey» просто поражает, это один из лучших игровых сценариев из когда-либо написанных! На протяжении всей игры вы постоянно будете встречать что-то новое и интересное. Это-то и делает сюжет таким захватывающим. В процессе игры вы также столкнетесь с несколькими различными религиями и верованиями и узнаете многое об их истории. Это делает сюжет еще более увлекательным.

Графика: «The Longest Journey» – это point and click адвенчура с видом от третьего лица. В игре прекрасные детализованные фоны и ландшафты. А вот графика некоторых персонажей не совсем удалась. Иногда они просто скользят по полу и по лестницам, что смотрится не очень хорошо. Есть еще такой момент: когда другие персонажи дают Эйприл предметы (или когда она отдает их кому-то), то разглядеть сам предмет очень трудно. А если это удастся, то становится заметно, что он выглядит очень неестественно, у него могут быть неправильные пропорции и форма.

Видеовставки просто фантастичны, они красивы и качественно сделаны, и, что радует

больше всего, их много. Многие встреченные вами создания потом появляются во видеовставках и представляют собой очень детализованные модели. Ролики обязательно захватят вас. Они создают ощущение, что в игру вложено много труда, времени, и, что важнее всего, любви!

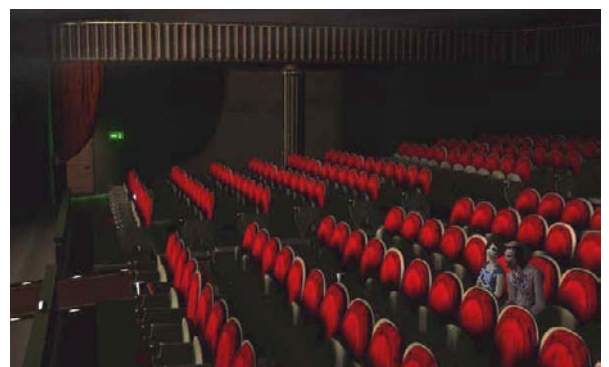
Звук: Это вторая великолепная составляющая игры (первая – это сюжет!), и вот почему: в течение всей игры, причем действительно в течение ВСЕЙ игры, за исключением пары эпизодов, мы слышим прекрасную классическую музыку. Мотивы Старка и Аркадии отличаются друг от друга, но в музыке используются одни и те же инструменты, благодаря чему чувствуется связь двух миров. Музыка Старка немного более современна и меланхолична, а музыка Аркадии таинственна и энергична. Но в обоих случаях написана она гениально, по ней легко можно ощутить, что эти миры очень разные, и что в них люди живут и чувствуют также по-разному.

Автором почти всей музыки является Бьорн Арве Лагим (Bjorn Arve Lagim), и у него получился один из лучших игровых саундтреков. В кафе Fringe, где работает Эйприл, есть музыкальный автомат с несколькими очень интересными композициями, автором некоторых из них является Бьорн, а несколько других (Дракон, Орел, Дельфин и Акула) написал Тор Линлоккен (Tor Linlokken), звуковой дизайнер игры. Мне показалось, что в этих треках элементы музыки и культуры Аркадии смешаны с настроением современного грязного Старка. Поверьте, вам обязательно захочется послушать саундтрек вне самой игры, благо разработчики специально

выпустили диск, на котором поместилось 76 минут музыки, включая новые и не вошедшие в игру дорожки. Диск можно купить на официальном сайте игры, либо с него же скачать mp3-версии композиций (<http://www.longestjourney.com/download/music/>).

Озвучка персонажей выполнена на высоком уровне, четко слышно, что они говорят, и нет такого, чтобы у нескольких персонажей был один голос, хотя некоторые актеры озвучивали сразу нескольких персонажей. Озвучка великолепная, когда надо – страшная, когда надо – забавная. По голосу персонажа можно узнать о нем очень многое, и это сильно помогает в игре.

Пара слов от Димитриса: Хочу заметить, что Ингвил пишет о норвежской версии «The Longest Journey». Я играл в шведскую и английскую, и обе озвучены превосходно. Английская чуть лучше, благодаря отличной работе актеров, озвучивших Эйприл, Абнаксуса (Abnaxus) и Бернса Флиппера (Burns Flipper). В шведской же версии Абнаксус и Флиппер звучат чуть похуже. И Сара Гамильтон (Sarah Hamilton), и Риджина Лунд (Regina Lund, да-да, та самая знаменитая шведская актриса) отлично сыг-





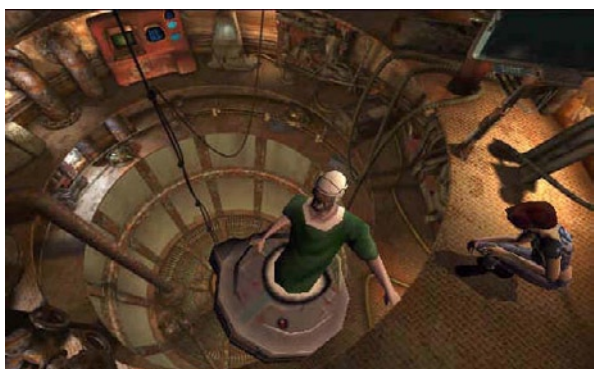
рали Эйприл Райан. А Эндрю Донелли (Andrew Donnelly) просто сотворил шедевр, озвучивая Флиннера в английской версии. В шведской версии Фредрик Долк (Fredrik Dolk) отлично сыграл Фредди Мелона (Freddie Melon). Теперь вернемся к обзору Ингвил.



Геймплей: Система диалогов и меню очень простая и удобная. И это просто замечательно. Ведь в point and click играх пользоваться меню приходится часто, и если это связано с дополнительными сложностями, то это чертовски раздражает. Чистое удовольствие доставляет система диалогов, титры не накладываются на картинку, текст отлично читается, у него хорошо подобран размер и цвет. Вы можете использовать иконки «глаз» (посмотреть), «рот» (сказать, съесть) и «стрелочку» (все остальное). Иконки симпатично выполнены и отлично ладят с атмосферой игры.



Головоломки «The Longest Journey» широко варьируются. Есть среди них как логичные, так и не очень. Есть несколько «гигантских» головоломок, прохождение которых может отнять несколько дней, хотя для большинства задачек потребуется несколько минут креативного мышления.



Все объекты в инвентаре (за исключением двух – фотографии Эйприл с друзьями и листа) задействованы в головоломках, и все головоломки нужны для прохождения от одной главы к другой (всего их, кстати, 13), так что все, что вы сможете подобрать, пригодится вам в дальнейшем.

Некоторые головоломки нелогичны и нереальны в мире, в котором живем мы с вами, но действие игры разворачивается не в наше время, так что трудно определенно сказать, можно ли в качестве волшебной палочки использовать отвертку 2158 года выпуска.

Общая информация: На коробке нарисована Эйприл, входящая в Разлом с Аркадией и Старком по разные от него стороны. Не очень оригинально, но по крайней мере показывает, что в игре существуют два мира. Но это только один из трех вариантов оформления. На другом в центре изображено лицо Эйприл, а вокруг небольшие картинки с Грибблером (кто это? узнаете!), Кортесом, Якобом МакАлленом (Jacob McAllen). Получается очень красиво. Но третий вариант – самый атмосферный. На ней опять Якоб МакАллен (в правом верхнем углу) и виды Старка и Аркадии. Выглядит очень загадочно, как и вся игра, так что эта коробка лучше других подходит своему содержанию.

«The Longest Journey» создана Funcom, норвежской компанией, известной благодаря своей MMORPG «Anarchy Online». Сценаристом и продюсером игры является Рагнар Торнквист (Ragnar Tornquist), и своей удивительной историей он заслужил себе место среди самых

великих игровых сценаристов, таких как Джейн Дженсен (Jane Jensen). Работа над игрой началась в 1996 году и заняла 3 года. Выход игры состоялся в 1999 году. Из-за наличия нецензурных выражений и сцен, носящих сексуальный характер, у игры возникли проблемы с изданием в некоторых странах, например, в США. Родителей предупреждали о том, что игру не стоит покупать детям. С одобрения Funcom распространением «The Longest Journey» в Америке занялась компания Tri Synergy. Игру было трудно достать, а сама она получала только хорошие отзывы от игровой прессы и самих игроков, так что вскоре игра стала очень популярной в США. Нью-Йорк Таймс писала: «The Longest Journey» – это одна из лучших игр за всю историю адвенчур». Было продано более 450 тысяч копий, что намного превышало самые смелые мечты Funcom. Игра до сих пор хорошо продается. Многих интересует, выйдет ли продолжение «The Longest Journey». Если вы зайдете на сайт Рагнара Торнквиста (<http://www.ragnartornquist.com>), то узнаете ответ, который, я думаю, вас обрадует.

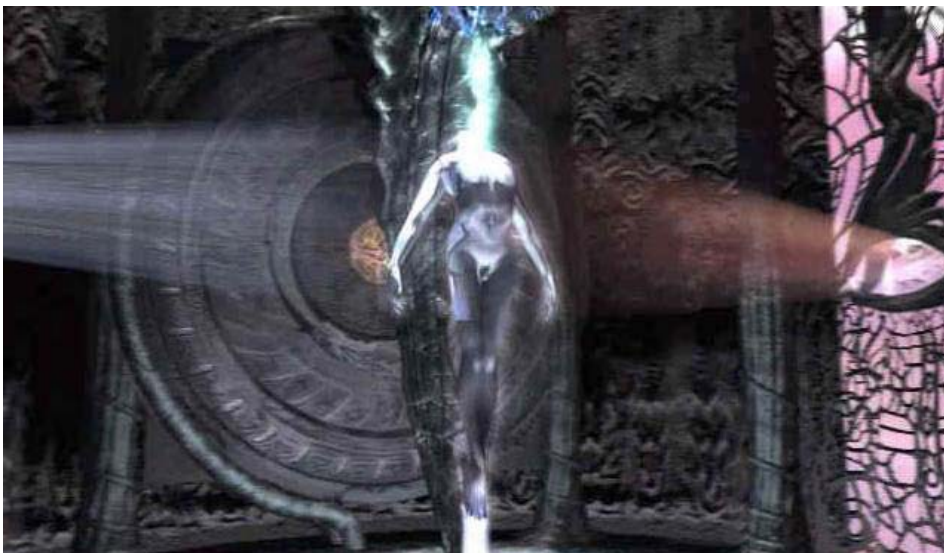
С чего начать: Нужно спасти яйцо, которое оказалось на гра-

ни жизни и смерти. В этом вам может помочь дерево, но сначала придется его полить. Подберите предмет из гнезда, веточку с дерева, совместите их в инвентаре и используйте на водопаде. Когда вода попадет на дерево, оно поднимет яйцо и положит назад в гнездо.

В нескольких словах: «The Longest Journey» – это одна из лучших адвенчур всех времен. Своей поражающей графикой и сюжетом она привлекает внимание игроков, которые до этого не играли в адвенчуры, и открывает им двери в новый мир. Не так уж легко получить хорошие оценки во всех крупных журналах, газетах и на сайтах, но «The Longest Journey» это удалось, и тому были веские причины.

Рагнар Торнквист

Родился в 1970 году в Осло, Норвегия. Начал писать компьютерные игры в 12 лет, но в то время его больше интересовали фильмы. Переехал в Нью-Йорк, чтобы стать сценаристом и режиссером, поступил в режиссерскую школу. В 1994 вернулся в Норвегию, где стал работать на Funcom. Сделал игру «Casper», которая была продана тиражом более миллиона копий, после чего начал работать над «The Longest Journey».



Информация об игре

Разработчик: Funcom

Управление: point and click

Вид: от 3-го лица

Сложность: средняя

Сайт:

<http://www.longestjourney.com>

Системные требования

Windows 95/98/2000/ME/XP,
Pentium 166 МГц, 32 МБ
RAM, 300 МБ HDD, 2 МБ
SVGA видеокарта, Windows-
совместимая звуковая карта,
4x CD-ROM

Вердикт

Сюжет:	100
Графика:	91
Звук:	99
Геймплей:	95
Итого:	97

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

Лучшие адвенчуры 2002 года

Под конец года «The Inventory» хочет рассказать об играх, получивших звание «Лучшей адвенчуры 2002 года» и «Лучшей любительской адвенчуры 2002 года».

Лучшая адвенчура 2002 года

Лучшей адвенчурой 2002 года объявляется «Syberia» от Microïds. Героиня «Syberia», Кейт Уокер (Kate Walker), завоевала любовь поклонников адвенчур всего земного шара, а ее создатель, Бенуа Сокаль (Benoit Sokal) – место в ряду лучших адвенчурных разработчиков. Такой игры мы не видели со времен «The Longest Journey».



Лучшая любительская адвенчура 2002 года

Эта награда уходит римейку «King's Quest 2» от Tierra. Разработчики Tierra воскресили короля Грэма и весь сериал «King's Quest», спасли их от забвения, в котором они находились по милости Sierra. В итоге мы имеем лучшую на данный момент игру сериала!



В ПОМОЩЬ НАЧИНАЮЩЕМУ

В этом разделе я попытаюсь объяснить некоторые термины, которые могут вызвать недоумение у людей, не игравшие ранее в адвенчуры.

Hotspots (хотспоты, активные точки)

В большинстве адвенчур вам приходится взаимодействовать с окружающим миром. А так как это все-таки не настоящая жизнь, со всем подряд взаимодействовать не получится. Есть какие-то конкретные вещи, люди или места, с которыми можно что-нибудь сделать. Обычно при наведении курсора на такие места, он изменяется, чтобы вы поняли, что это место непростое. Место, с которым вы можете что-либо сделать. Это место и называется хотспотом.

Cutscenes (видеовставки, видеоролики)

В большинстве адвенчур имеются небольшие фильмы, в которых рассказываются кусочки сюжета. Во время этих фильмов вы не можете ничего делать, только сидеть и смотреть. Обычно фильмы идут в начале игры (интро), чтобы рассказать вам о завязке сюжета, после решения каких-либо ключевых головоломок, чтобы было понятно, что делать дальше, и в конце игры (аутро), чтобы вы просто были вознаграждены за усилия.

Easter eggs (пасхальные яйца)

Пасхальными яйцами называются всякие забавные вставки в игру, ссылки на какие-нибудь другие игры или фильмы, фотографии программистов и т.п. Обычно пасхальные яйца сложно найти, и их обнаружение не критично для прохождения игры.

Disk swapping (смена дисков)

Сейчас многие адвенчуры занимают более одного компакт-диска, обычно они поставляются на 2, 3 или даже на 4-х CD. В этом случае, чтобы не устанавливать всю игру на винчестер, вам приходится время от времени менять диски, что может выбивать из игровой атмосферы. Чем чаще приходится менять диски, тем это больше раздражает.

Dialogue tree (дерево диалогов)

Вашему герою наверняка придется общаться с другими персонажами игры, чтобы получить информацию и продвинуться дальше по сюжету. Для реализации такого рода взаимодействия с персонажами обычно используется дерево диалогов. Вам дается на выбор несколько реплик (ветвей), из которых вы выбираете, что скажет ваш персонаж. После этого обычно вы слышите ответ персонажа, с которым вы общаетесь, и далее появляется следующая группа реплик (ветвей).

Эпилог

Подошел к концу второй номер «The Inventory». Нам, конечно, обидно, что мы не смогли опубликовать интервью с Рагнаром Торнквистом (Ragnar Tornquist). А ведь хотелось, чтобы этот номер был посвящен «The Longest Journey». Но в начале всегда сталкиваешься с ошибками, на которых учишься, и впредь их не повторяешь.

Если вам понравился журнал, то расскажите о нем друзьям. Кроме того, вы можете распечатать журнал и положить его куда-нибудь на видное место дома или на работе. Быть может, его кто-нибудь заметит, подберет, прочитает и откроет для себя мир адвенчур. Ведь всякое случается...

В нашем следующем номере вы скорее всего найдете обзоры «Law & Order» и «Cameron Files». Какой классической адвенчуре отдать дань уважения, мы еще не решили, но очень может быть, что ей окажется «Gabriel Knight 3» (что??? опять «Gabriel Knight»? Да! Потому что этот сериал просто великолепен!). Также мы обязательно познакомим вас с какой-нибудь знаменитостью.

Возможно, третий номер «The Inventory» выйдет немного позже. Мы ведь тоже люди и тоже хотим в отпуск. Я отправляюсь в Грецию и буду там гулять и веселиться со своими друзьями, так что если вам сильно не нравится наш журнал, может пожелать моему самолету разбиться.

Счастливого вам всем Нового года, приятных и интересных праздников! И будем надеяться, что в 2003 году нас ждет еще больше адвенчур!

Главный редактор
Dimitris Manos

The Inventory