No. 20 Декабрь 2004

The Inventory

...а только об адвенчурах

tony tough 2

РАССЕКРЕЧЕН!!!

Первые скриншоты и интервью с разработчиками и издателем игры

Bad Brain Entertainment

Интервью с немецкой компанией, потрясшей адвенчурный мир на нашей вечеринке сообщением об A Vampyre Story

The Inventory Awards 2004

Узнайте, какие из адвенчур, выпущенных в 2004 году, стали лучшими! Читайте специальный номер журнала, который выйдет в этом месяце!

The Inventory

Редактор: Dimitris Manos
Авторы: Alex ASP, Ben Keeney, Dimitris Manos, Justin Peeples, Oliver Gruener
Хостинг: www.theinventory.org, www.justadventure.com
Обложка: Tony Tough 2

Русская версия:

Ответственный редактор: Alex ASP
Переводчики: Alex ASP, Student, Lonesome, Dimka
Редактор: Lonesome
Хостинг: www.questzone.ru

Контактная информация:

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

Прочие версии

Французская: www.planete-aventure.net
Итальянская: www.adventuresplanet.it
Корейская: www.postadventure.com

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

Содержание

Пролог 1

Превью 2
Звездное наследие 2

Праздничная вечеринка 5

Tony Tough 11
Комикс 11
История Тони Крепыша 12

Гостиная 13
Prograph/DTP 13
Bad Brain Entertainment 17

Обзоры 26
Law and Order: Justice is Served 26
The Moment of Silence 29
A Quiet Week-end in Capri 33

На досуге 35
Биты и байты 35
Почта 37

Эпилог 37

Пролог

Праздники уже на пороге, пора оглянуться на год минувший, подумать о том, как он прошел и как сделать так, чтобы следующий год оказался лучше предыдущего. Ну а если речь идет об адвенчурном мире, то подобные размышления вы можете найти в нашем буклете The Inventory Awards 2004.

Если говорить о годе 2004-ом... те из вас, кто пропустил нашу праздничную вечеринку, пропустили самое большое адвенчурное событие года. А как еще назвать событие, где Autumn Moon Entertainment объявила о том, что нашла издателя, Microïds рассказала о том, что подумывает над Syberia 3, а Bad Brain Entertainment, издатели A Vampyre Story, заявили, что ведут переговоры с LucasArts об адвенчуре, которую все так ждали в 2004 году, но не получили ничего, кроме видеоролика (подсказка: имена Сэм и Макс не наводят вас на размышления?) Впрочем, об этом и многом другом вы можете узнать, пробежавшись по ретроспективе вечеринки в этом номере журнала, где рассказано об основных новостях, что сообщили нам разработчики.

Ну и поскольку Bad Brain Entertainment сразила наповал всех поклонников адвенчур своими заявлениями, и раз уж они теперь финансируют самую разрекламированную на данный момент игру A Vampyre Story, как могли мы отпустить их без интервью? Вольфганг Кирдорф (Wolfgang Kierdorf) из Bad Brain Entertainment и Билл Тиллер (Bill Tiller), да-да, тот самый Билл Тиллер, что работал над The Dig и Curse of Monkey Island, расскажут вам об A Vampyre Story, еще об одной игре, от которой пока есть лишь видеоролик, и о других проектах!

Еще один восхитительный издательско-разработческий дуэт, DTP и Prograph, расскажут нам о приквеле комедийной адвенчуры Tony Tough и впервые покажут скриншоты новой игры. DTP и Pippo с http://www.adventure-corner.de прислали нам новый комикс, на этот раз, про крепыша Тони.

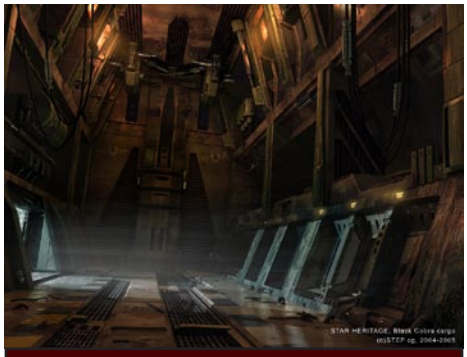
В недрах компании Step Creative Group разрабатывается весьма интересная адвенчура с видом от первого лица – Звездное наследие (Star Heritage). В этом номере вы найдете превью этой игры. Ну а из обзоров у нас сегодня Law & Order: Justice is Served, Quiet Weekend at Capri и рецензия на английскую версию The Moment of Silence.

Пора мне закругляться. Надеюсь, вам понравится последний номер уходящего 2004 года! И не пропустите наше специальное предложение, загляните на последнюю страницу журнала.

Главный редактор

Dimitris Manos

ЗВЕЗДНОЕ НАСЛЕДИЕ



Грузовой отсек "Черной Кобры"

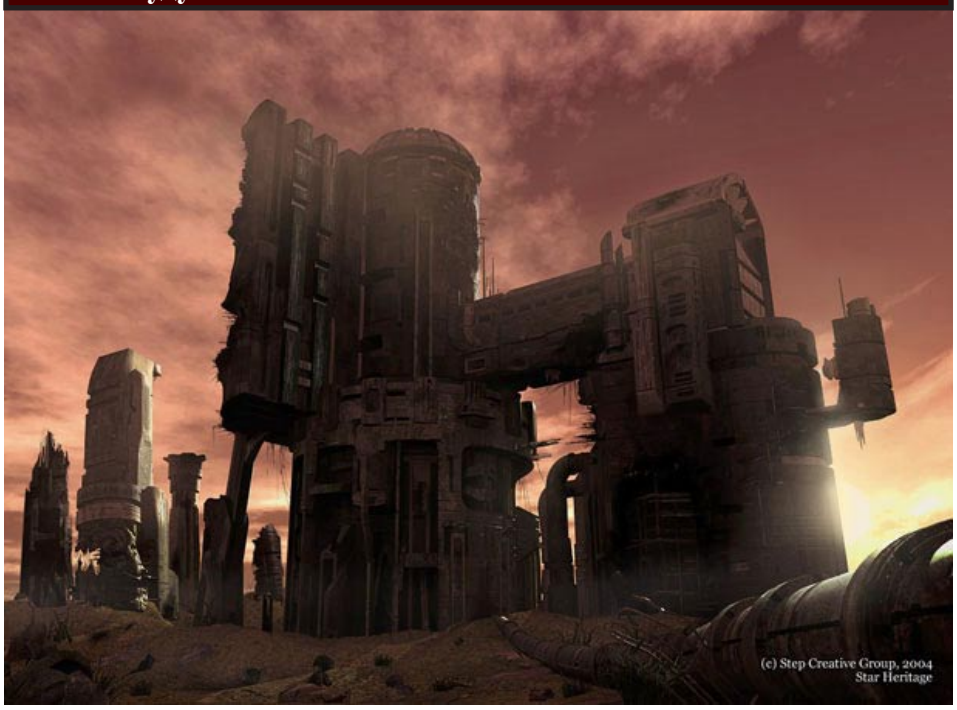
Каждую локацию можно будет посетить и днем, и ночью

Как там положено начинать космические оперы? Ах, да... "Давным-давно, в далекой-далекой галактике..."

В 1995 году российская компания Step Creative Group выпустила для компьютера ZX-Spectrum, распространенного тогда в странах бывшего СССР, адвенчуру, называвшуюся Звёздное наследие. Игра была весьма популярна, причем даже среди тех, кто, в общем-то, не являлся поклонником адвенчур. И вот спустя 10 лет к выходу готовится римейк этой игры для PC.

"Вселенная погрузилась во тьму. Вторгшиеся из глубин космоса жабоподобные существа, обладающие мощнейшим оружием и сверхтехнологиями, сумели подчинить себе Человечество. И все же несколько столетий оккупации и безоговорочного правления артангов не сломили людей. Земля тайно готовилась к Войне. По космическим трассам шла скрытая переброска оружия на незащищенные планеты. Секретные агенты Земли, под видом простых торговцев, выполняли ответственные задания Центра. Но им противостояли вездесущие патрули артангов. Нарушителей ждала смерть. Однако, нашему герою удалось выжить в неравной схватке. Потеряв корабль, секретный груз и связь со своими, он оказался на неизвестной планете...

Облака будут плыть...



Итак, в этой игре вы – в роли секретного агента Земли, помогающего человеческой коалиции в борьбе с инопланетными захватчиками. Волей судьбы, вы оказались на неизвестной планете, не зарегистрированной ни в одном космическом каталоге, вдали от главных космических трасс. У вас всего лишь одна задача – выбраться с этой планеты и продолжить борьбу за освобождение Человечества. Однако путь домой нелегок и тернист. Робинзонада главного героя становится цепью удивительных открытий и находок, которые неожиданно открывают ему самые сокровенные тайны Вселенной. И это знание может стать ключевым в борьбе против артангов".

Во-первых, течение времени в этой игре вполне ощутимо, оно сильно влияет на сюжетную линию. Так, идя темным переулком ночью, вы можете натолкнуться на шайку бандитов, если же вы пройдете там днем или вечером, то никого не встретите. Во-вторых, некоторые задачи вы сможете решить различными способами. Кроме того, у авторов проекта есть планы добавить еще более глобально

влияющие на развитие событий альтернативные пути. К примеру, может сложиться так, что главный герой, вольно или невольно, станет работать на артангов. В любом случае, игра завершится географически в одном месте, но как – будет зависеть от избранного вами стиля прохождения.

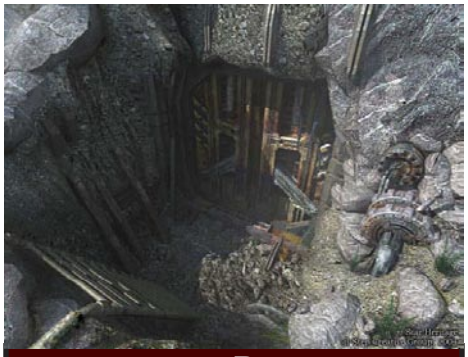
Игра рассчитана на максимальное разрешение 1024x768 и выполнена с видом от первого лица. Пред вами раскинутся пререндеренные фоновые рисунки с анимированными фрагментами. В небе будут плыть облака, летать птицы и т.д. Представьте себе, к примеру, The Black Mirror без Сэмюэля Гордона (Samuel Gordon) на экране или Syberia без Кейт Уокер (Kate Walker), и вы поймете, о чем я. Поскольку в игре время не стоит на месте, вид локаций будет изменяться в зависимости от времени суток. Возможно, будет отображено и изменение погодных условий. Сколько в игре будет видеовставок пока не решено, но авторы обещают как минимум три. Персонажи (и враги), которые встретятся вам в игре, будут представлены трехмерными моделями, каждая из которых будет состоять из 6-8 тысяч полигонов.

Саундтрек включит в себя 15 композиций, выполненных в стиле электроника/эмбиент (за это взялась питерская студия Strategic Music). Несколько треков уже выложены на официальном сайте игры, так что, скачав их, вы сможете сами оценить качество музыки. После выхода игры планируется выпустить AudioCD. Авторы также обещают 3D-звук. Озвучка в игре, безусловно, будет, но подробности пока не сообщаются.

Готовьтесь – перед вами адвенчура/ролевая игра, а посему влегкую пробежаться по десятку ближайших локаций у вас не получится – придется искать пропитание и вовремя отдыхать. Среди параметров главного персонажа присутствуют здоровье, сила, выносливость. Если показатель Здоровье опустится до нуля, вы умрете. Чем выше Сила, тем мощнее ваша атака, чем больше Выносливость, тем меньше вреда нанесет вам атака врага. Все эти параметры взаимосвязаны, "прокачиваемы" (в боях, в походе они растут) и влияют на исход грядущих битв с локальными врагами.

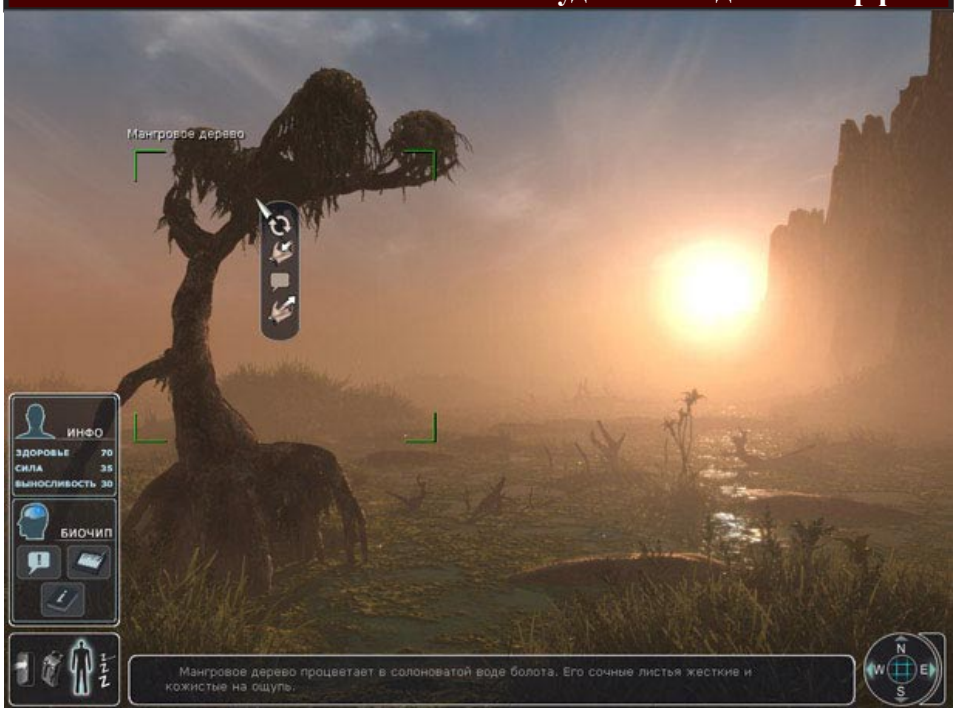
Как вы уже, наверное, поняли, в этой игре вам не избежать боевых сцен. В качестве основного принципа используется попеременный обмен ударами. В бою против вас – движущийся 3D-монстр. Игрок наводит курсор и наносит по монстру удар. На удар ему отводится некоторое время, в течение которого столбик "силы удара" меняет высоту – надо подловить наиболее выгодный момент. У каждого монстра есть свои уязвимые области, удар по которым ранит сильнее. Эти области определяются экспериментально, но более или менее очевидны (глаза, например). Также играет роль, каким оружием сражается герой, но покупать или продавать его

Гнездо


Вход в туннель

Скала на острове О

Так будет выглядеть интерфейс



Потрясающий пейзаж

Внутри шлюпки артангов

Кабак Джеймсона

будет нельзя. Не будет в игре фигурировать и броня (в традиционных RPG повышающая защиту в бою). Вы можете спросить, как же часто придется драться. По словам авторов, в первом эпизоде вас ждет как минимум четыре "обязательных" боя, максимальное же количество зависит от избранного вами стиля прохождения.

Что же касается остальных задач, то они будут разными. Авторы утверждают, что некоторые головоломки перекочуют из спектрумовской версии, добавятся и новые. "Первое квестовое задание необходимо будет решить в первой же локации. Протагонист изранен после жесткой посадки в артангской шлюпке; пока он не добудет из обломков шлюпки регенеративное средство, он не сможет покинуть локацию". Как уже упоминалось ранее, некоторые задачи можно будет решить различными способами, и некоторые из этих способов будут привязаны к определенному времени суток. К смене времени суток ведет переход на большие расстояния и отдых. Переход внутри "больших" локаций времени не меняет.

А вот и сам Джеймсон

Интерфейс игры интуитивный. В правом нижнем углу экрана компас (по совместительству система передвижения; в середине его кнопка карты). Внизу по центру – текстовое окно, куда выводятся описания локаций и предметов. Слева – информационные панели, панель биочипа и "вход" в инвентарь. По нажатию правой кнопки мыши вызывается контекстное меню (взять, поговорить и т.д.). Осматривать детали пейзажа и разные объекты можно будет стандартным способом – при помощи мыши (никакого пиксель-хантинга). Картографирование будет автоматическим. Единственное, по карте нельзя будет перемещаться (что понятно, учитывая особенности геймплея), она будет нести только информационную нагрузку. В целом, по геймплею, игра напоминает адвенчуры от Legend Entertainment, и, лично мое мнение, больше всего – Shannara.

Игра, судя по всему, получится не такой уж короткой. Авторы обещают более 200 игровых экранов, а прохождение всей игры, по их заверениям, займет у среднего игрока 50-70 часов. Выход русской версии игры намечен на третий квартал 2005 года, дата выхода английской версии пока не определена, поскольку переговоры с издателем все еще ведутся.

Ну и напоследок: в свое время Step Creative Group собиралась выпустить продолжение Звёздного наследия на ZX-Spectrum, но в связи с угасанием интереса к этой платформе, игра так и не была завершена. От нее остался только сценарий, написанный на 25-30%. Так что если все сложится хорошо, у нас есть все шансы увидеть продолжение Звёздного наследия на PC.

- Alex ASP

Вечеринка по случаю Дня рождения The Inventory, 2004 год

Если вы не заглянули на нашу вечеринку, вы пропустили самое важное онлайн-событие в адвенчурном сообществе в этом году. Более 25 разработчиков и издателей адвенчур со всего света побывали на наших форумах (http://www.theinventory.org/forum), чтобы поделиться с поклонниками новостями, секретами и подробностями о своих играх, мнением о состоянии жанра и даже несколькими подарками для читателей The Inventory. Вечеринка прошла 29 и 30 ноября и была столь успешна, что за 2 дня мы выловили 3 важнейших адвенчурных новости 2004 года.

Что же это за новости такие? Внимайте:

1. Bad Brain Entertainment завладела A Vampyre Story

Самая ожидаемая адвенчура сегодня, A Vampyre Story, наконец нашла инвестора в лице Bad Brain Entertainment. BBE – это новая компания, расположенная в германском Леверкузене (наверное, Германия – страна-лидер в индустрии адвенчур) и имеющая в планах выпустить ещё несколько адвенчур в ближайшем будущем. Больше о BBE можно узнать в нашей Гостиной, куда мы их пригласили вместе с Биллом Тиллером (Bill Tiller) из Autumn Moon Entertainment, чтобы поговорить об A Vampyre Story и других проектах.

2. В Microïds обсуждается будущее Syberia

Все помнят, что мы в последний раз видели Кейт Уокер (Kate Walker) в финале Syberia 2. Тем не менее, когда Матье Ларивье (Mathieu Lariviere, продюсер Still Life) из Microïds спросили, увидим ли мы когда-нибудь возвращение Кейт Уокер на наши экраны, он ответил: *"Я могу лишь сказать, что вопрос обсуждается..."* С другой стороны, Мишель Бэмс (Michel Bams) из White Birds Productions, где сейчас трудится Бенуа Сокаль (Benoît Sokal), отвечая на похожий вопрос, сказал, что возвращение Кейт не так уж и невозможно, однако последнее слово за Microïds.

3. Bad Brain Entertainment ведёт переговоры с LucasArts о Sam and Max 2...

...или о той игре с трейлером, как предпочитает называть её BBE. Вольфганг Кирдорф (Wolfgang Keirdorf) из Bad Brain Entertainment присоединился к вечеринке на второй день и ошарашил всех, сказав: *"Идут переговоры с LucasArts, но я не могу рассказать подробностей. Возможно, это будет сюрприз-релиз 2005. Игра, которую вы все хотели, но не получили (трейлер не в счёт)"*. Вы ведь все поняли, что имел в виду Вольфганг?

Думаете, на этом всё? Конечно, нет. У нас ещё куча прекрасных новостей от других разработчиков и издателей. Вот они коротенько (по разработчикам в алфавитном порядке):

AGDInteractive

Люди, стоящие за усыпанными наградами римейками King's Quest 1 и 2, представили ещё один превосходный скриншот из QFG2 как подарок нашим читателям. Один из них нашёл, что некоторые из скриншотов с городскими площадями не так впечатляющи, как другие в нашем превью в прошлом месяце, потому что они очень похожи на оригинальные локации. Команда AGDI ответила, что они в самом начале спросили у Ко-

Скриншот из QFG2 VGA – подарок для читателей The Inventory от AGDInteractive.

Открыты форумы Bad Brain Entertainment и Wicked Studios

Bad Brain Entertainment, германская компания, которая собирается выпустить A Vampyre Story, а в настоящий момент ведёт переговоры о Sam and Max 2, также как и Wicked Studios, разработчики фэнтезийной адвенчуры Keepsake, недавно открыла новые форумы. Где? У нас, на сайте The Inventory (http://www.theinventory.org/forum). На обоих вы найдёте опросы, конкурсы, а разработчики будут частенько туда наведываться, чтобы отвечать на вопросы фэнов. Bad Brain уже разместила головоломку, в которой есть намёк на Sam and Max 2. Вот она: ultrapinkoletisch. Покуда наши читатели не сумели её решить. Попробуйте им помочь. Подробнее о Bad Brain Entertainment вы узнаете из интервью в Гостиной, которое можно найти в этом номере. О Keepsake читайте в 19 номере нашего журнала.

улов (Coles), стали бы те менять планировку и стиль городских локаций, если бы решили делать римейк, на что Коулы ответили, что оставили бы всё в точности как было. Поэтому AGDI решили поступить также. Касательно будущих проектов AGDInteractive ничего ещё не решили, хотя проговорились, что любимая игра AGD1 из серии King's Quest – это King's Quest 3. Никакой даты релиза для QFG2 VGA названо не было, AGDI лишь заметили, что альфа-тестинга не будет до конца 2004 года, а также напрочь отмели возможность подключения пакетов локализации игры.

Эл Лоу (Al Lowe)

Большой новостью стало объявление Эла Лоу о том, что он пишет книгу, и она почти закончена. Книга называется "Вы будете смеяться – Большая книга Интернет-юмора Эла Лоу" ("You've Got Laughs – Al Lowe's Big Book of Internet Humor"), и Эл сейчас как раз ищет издателя. Один из фэнов спросил Эла, возможно ли, чтобы Эл приобрёл у Vivendi права на серию Larry. Эл ответил, что это было бы неплохо, но Vivendi не заинтересована в их продаже. Он также сказал, что хотел бы поработать над новой игрой и надеется, что издатели скоро прозреют и поймут, что юмор может приносить прибыль.

Autumn Moon Entertainment

Мы уже упоминали, что Билл Тиллер объявил о том, что найден инвестор для A Vampyre Story. Кроме этого, Билл сказал, что игра находится в стадии пре-продакшн, и разработка начнётся в полную силу, как только будут обговорены все детали с BBE. Он рассказал, что он и его коллеги начали работать над сюжетом AVS в 1995-ом (как раз перед тем, как началась разработка Curse of Monkey Island). Билл также упомянул, что у Autumn Moon Entertainment есть три игровых проекта с совершенно другой сюжетной направленностью, нежели у A Vampyre Story, но это всё адвенчуры, ибо они любят этот жанр больше всего! Они также размышляют, не перенести ли A Vampyre Story в другие медиа, например, в телешоу, кино или комиксы, но пока игра стоит на первом месте.

Bad Brain Entertainment

Вот в чём мы уверены, так это в том, что Вольфганг Кирдорф (Wolfgang Kierdorf) умеет расшевелить народ :). Мы уже говорили об A Vampyre Story, а узнать подробнее о Sam and Max 2 вы можете из нашего интервью с BBE в Гостиной. Вольфганг рассказывает там и о других проектах, находящихся в разработке: I-jet и Quizzoid. Фаны также имеют шанс увидеть своё имя на могильном камне в A Vampyre Story. Не отключайтесь от форума Bad Brain Entertainment, чтобы не пропустить подробностей.

DTP

Издатель, который практически в одиночку возрождает жанр адвенчур в Германии, собирается выпустить на немецком рынке Nibiru, Tony Tough 2 и Runaway 2, а на Tony Tough 2 имеет всемирные права издания. Они говорят, что ведут переговоры об ещё нескольких адвенчурах, и вскоре к Tony Tough 2 присоединятся другие всемирные эксклюзивы. В чем мы и желаем удачи!

Focus Home Interactive

Focus один из крупнейших в Европе издателей адвенчур. По их словам, Runaway была успешна во Франции, и теперь они пытаются получить права на издание Hollywood Monsters, что довольно-таки непросто, поскольку компания, обладавшая правами на эту игру, более не существует.

Frogwares

Анонсы Frogwares также были очень жаркими. Они были столь любезны, что сделали подарок на наш день рожденья – то были первые скриншоты их новой игры Around the World in 80 Days. Это

первая адвенчура от Frogwares, где используется 3D-графика в реальном времени, что есть шаг вперёд для украинских разработчиков, стремящихся к совершенству с каждой новой игрой. В ATWIED вы – искатель приключений по имени Оливер, которого судьба занесёт в Каир, Бомбей, Йокогаму и Сан-Франциско. Время – очень важная составляющая новой адвенчуры, и оно постоянно отображается на экране. Очень важно для игрока грамотно им распорядиться, поскольку, помимо прочего, придется есть, спать и как-то добывать деньги. Так что поиск способа делать всё быстро, избегая потери времени – это задача, которая, по сути, тесно переплетается с остальным геймплеем (нечто подобное мы уже видели в таких играх, как Quest for Glory и The Westerner). Frogwares также объявили, что работают над Sherlock Holmes 3, которая будет в полном 3D! На этот раз Шерлок отправится за море.

Future Games

Авторы лучшей адвенчуры 2003 года, The Black Mirror, в настоящее время упорно трудятся над Nibiru. Они говорят, что Nibiru будет чуть проще, чем The Black Mirror, а персонажи станут выглядеть лучше за счёт усовершенствованной анимации. Кроме того, Future Games работают над новой игрой, которая обещает быть мрачнее The Black Mirror. Хотя не исключено, что когда-нибудь они займутся продолжением своего хита 2003 года.

GMX Media/Artematica

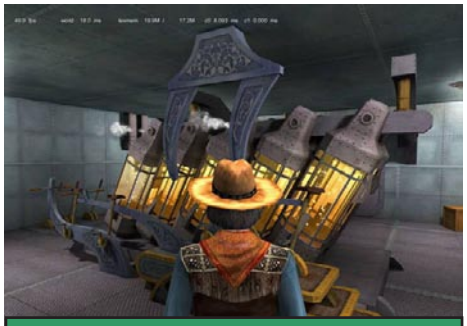
Издатели Martin Mystère объявили, что игра будет выпущена в первом квартале 2005 года. Игра будет больше походить на комикс, а не на мультсериал.

Gnosis Games

Разработчики адвенчуры Broken Saints, основанной на онлайновом flash-сериале (увешанном всевозможными наградами), говорят, что основной упор в игре будет на старое доброе исследование и решение задачек, с элементами психологического survival horror и простыми, но насыщенными экшен-вставками. Раз уж речь зашла о частоте экшена, авторы заверяют, что это будет похоже на web/flash версию (где, заверяю вас, экшена минимум). Несмотря на то, что сюжет игры будет повторять flash-сериал, геймплей сделает игру уникальной и позволит игроку глубоко прочувствовать мир Broken Saints. Gnosis Games заметили, что хотели бы в будущем всерьёз заняться адвенчурами, поскольку им нравится жанр, дающий возможность создать переживание потенциально глубокое и эмоциональное.

Himalaya Studios

Студия, созданная как ответвление AGDInteractive, давшей нам изумительные римейки King's Quest 1 and 2, обещает



Скриншот из Around the World in 80 Days от Frogwares.

выпустить Al Emmo and the Lost Dutchman's Mine где-то в 2005 году. Бритни Бримхолл (Britney Brimhall), исполнительный директор Himalaya Studios рассказала, что проект стартовал ещё до выхода King's Quest 2 VGA. Ещё не решено, каким способом будет распространяться игра – на CD или через интернет. Вполне возможно, что и тем, и другим.

House of Tales

Мартин Гантефёр (Martin Ganteföhr), человек, стоящий за The Moment of Silence, шедшей голова к голове с The Westerner к победе в номинации "Лучшая адвенчура 2004 года" в нашем журнале, сказал, что продолже-

Еще один скриншот из Around the World in 80 Days от Frogwares.

Ещё один подарок, на этот раз, от Himalaya Studios. На скриншоте можно видеть лагерь индейцев, где Эл Эммо пытается общаться с его хитрыми обитателями.

ние TMOS возможно, но сейчас у компании другие планы (конечно же, в жанре приключений). Их следующий проект будет представлен на Games Convention 2005 (в Германии), и это будет point and click адвенчура.

Джош Мэндел (Josh Mandel)

Джош сообщил нам, что недавно работал над Trivial Pursuit: The Saturday Night Live DVD Edition от Hasbro. Он придумал огромное количество задачек для игры и написал большинство вопросов/ответов. В настоящее время Джош трудится в жанре обучающих программ, и недавно он вместе с другими бывшими сотрудниками Sierra работал над программой, обучающей детей оказанию первой помощи – The Adventures of D.M. Dinwiddie, Physician-In-Training. Ещё более интересный факт: сейчас Джош работает над 3D экшен/адвенчурой вместе с ещё одним разработчиком. По сюжету это смесь ужастика с комедией. Джош также сказал, что, конечно, было здорово участвовать в нескольких адвенчурных фэн-проектах, но недавно это вышло ему боком (в юридическом смысле), так что он решил в ближайшем будущем фэн-проектами не заниматься.

Legacy Interactive

Кристина Оливер (Christina Oliver), продюсер Law & Order: Justice is Served, сообщила, что Legacy Interactive работает над ещё одной игрой серии Law & Order, помимо Criminal Intent, о которой мы уже знаем. Она называется Special Victim's Unit, и это адвенчура с видом от 3-го лица, где вы можете выбрать персонажа, которым будете играть: детектива Бенсона (Benson) или детектива Стаблера (Stabler). Сюжет будет более сложным, чем в прежних играх серии, потому что речь пойдёт о снайпере. Поэтому ждите множество трупов, мест преступления, свидетелей и т.д. Кроме того, готовьтесь к тому, что некоторые свидетели вполне могут быть убиты во время расследования, причём это будет зависеть от того, как пойдёт игра. Поскольку в телешоу SVU нет упора на собственно суд, игра также не будет этого делать. Но и здесь будет вполне достаточно поворотов и юридических заковык, которые могут ослабить ваше дело. Кристина много говорила о переходе от вида от 1-го лица к виду от 3-го. Она считает, что вид от 3-го лица позволит игрокам почувствовать себя главным персонажем популярного шоу, а не его/её помощником, также это даст разработчикам больше свободы, поскольку анимироваться всё будет в реальном времени.

Microïds

Матье Ларивье (Mathieu Lariviere), главный дизайнер Still Life, помимо того, что мутил воду по поводу Syberia 3, сообщил, что Still Life будет выпущена в марте 2005. Демоверсия игры появится за месяц до релиза (рассуждая логически – в феврале). Матье много говорил о диалоговом интерфейсе. Игроки смогут выбирать, пробиваться ли им напролом к главной теме диалога, или отклониться в сторону "личного". Это можно будет сделать левой или правой кнопкой мыши. Левая – разговор по делу, в то время как правая – о предметах, никак с делом не связанных (личные вопросы, погода, хобби и т.д.). Он также сказал, что главные персонажи Still Life, Виктория (Victoria) и Гас (Gus), будут более разговорчивы, нежели Кейт Уокер в Syberia, что позволит игроку узнать их ближе.

Péndulo Studios

Рафаэль Латиегу (Rafael Latiegui) сказал, что Брайан (Brian, основной герой Runaway) будет участником второй части приключения, он встретит там разнообразных персонажей и поймёт, что жизнь с Джиной (Gina) не так проста. Графический движок игры будет улучшен визуальными эффектами и другими фичами. Рафаэль говорит, они поняли, что большинство недолюбливает пиксель-хантинг, и они попробуют избежать его в сиквеле. У

Péndulo в планах есть ещё проекты, но сейчас они сосредоточены на Runaway 2. Их будущие игры не все будут классическими point and click адвенчурами, поскольку ребята намерены исследовать и 3D движки.

Phoenix Freeware Online

Авторы неофициального римейка King's Quest IX расщедрились на несколько музыкальных тем из своей сказочной адвенчуры, чему фэны были более чем довольны. Развернулась дискуссия о магической системе, которую разработчики собираются внедрить в своё творение. Магия будет использоваться не в сражениях, как обычно принято в RPG, а чтобы решать головоломки с её помощью. Вас ожидают целые главы, где вы будете прокладывать себе путь магией. Это чем-то напоминает геймплей Loom, разница в том, что магическая система в King's Quest IX насчитывает более 50 заклинаний, поделенных между разными "магическими домами". Сезар Биттар (Cesar Bittar), руководитель проекта, сказал, что дата релиза игры будет вскоре объявлена.

Razbor Studios

Razbor Studios также не поскромничала с анонсами. Во-первых, они сообщили, что работают над новой адвенчурой. Вот кое-что о сюжете: *"Это история о Еве (Eve), молодой студентке, приехавшей на ферму отца на уикэнд. Её отец, всемирно известный археолог, несколько лет назад купил ферму, чтобы отдохнуть и заняться там своей книгой. В его поисках, Ева бродит вокруг фермы и обнаруживает странный портал, через который она перемещается в таинственный новый мир, одновременно прекрасный и пугающий своей диковинностью. В поисках отца и на обратном пути домой она исколесит этот мир, побывает во многих странных местах, встретит много опасностей, необыкновенных существ вроде могучих гигантов, смертоносных огнедышащих драконов, ужасных ведьм, а также много, много чего другого в этом приключении всей её жизни."* Razbor Studios также признались, что Legacy: Dark Shadows – это только начало, намекая на то, что в будущем мы, возможно, увидим сиквел.

Стив Инс (Steve Ince)

Стив признался, что было очень здорово редактировать сценарий The Westerner, и хотя он не уверен, будет ли продолжение этой игры, если бы его попросили заняться этим снова, он был бы рад. Стив очень доволен своим вольным статусом и сейчас он работает на компанию, которой от него нужна игра с по-настоящему сильными сюжетом и персонажами.

Step Creative Group

Поскольку в этом же номере есть превью Звёздного Наследия (Star Heritage), я не буду слишком повторяться. Разработчики подчёркивают, что в основе их игры лежит повествование, а боёвки лишь приправа к основному блюду. Касаясь соотношения адвенчура/боёвка, разработчики вспомнили старую добрую Shannara, наряду с этим они говорят, что в Наследии будет больший упор на повествование, чем в Quest for Glory. Одной из сильных черт игры авторы считают нелинейность. Во-первых, игрок может выбрать характер персонажа, будет ли он добрым или перейдет на Тёмную Сторону. Кроме того, геймплей будет связан со временем: к примеру, проходя по локации днём, игрок просто минует её, а проходя там же ночью, столкнётся с монстрами. Наконец, головоломки будут иметь несколько решений. Во время вечеринки Step Creative Group также поделилась фрагментами мелодий из Звёздного Наследия. Первая часть игры ещё не вышла, а её авторы уже работают над продолжением!

Tale of Tales

Микаэль Сэмин (Michaël Samyn) и Ория Харви (Auriea Harvey) говорят, что 8 – не классическая игра, и не решаются назвать её классической адвенчурой. В ней будет два вида "деятельности", одна из них – Геймплей (Gameplay), другая – Тойплей (Toyplay). Обе придуманы International Hobo (Discworld Noir). Геймплей заключается в решении небольшого набора простых головоломок, что позволит вам продвигаться по игре. У вас будет ограниченный набор инструментов для решения этих головоломок. Например, ножницы для того, чтобы разрезать верёвку, которая держит дверь и т.п. Тойплей – более важная часть игры, и она включает то, что вы делаете ради удовольствия. Тойплея две разновидности. В одном – Девочка (Girl)

Радио The Inventory в эфире!

Вам хотелось слушать музыку из адвенчур, но не было возможности? Теперь есть, с радио The Inventory. Всё что нужно, это зайти на наш сайт http://www.theinventory.org и кликнуть на кнопочку Tune In в соответствующем разделе. Если у вас есть программа, способная открывать файлы .pls (Winamp, к примеру), вы сможете слушать более 400 мелодий, как только вам этого захочется!

должна взаимодействовать с объектами окружающего мира, и тут часто открывается повествовательный элемент. Другой включает применение магических заклинаний для восстановления дворца и предметов внутри него. В 8 будет вид и от 1-го, и от 3-го лица; представьте себе Gabriel Knight 3, где игрок может независимо контролировать камеру и главного персонажа. Несмотря на то, что Девочка глухонемая, игрок сможет слышать звуки и музыку, поскольку главный персонаж и он – две отдельные сущности.

TellTale Games

Хотя в форуме TellTale Games довольно много тем, забавно, что разработчики выдали очень мало информации. TellTale Games не были в курсе того, что Bad Brain ведут переговоры с LucasArts о Sam and Max 2. Интересными мыслями поделилась Хизер Логас (Heather Logas), говоря о продвижении жанра: *"Я бы сказала, что делать адвенчуры лучше – не значит игнорировать то, что, делает их прекрасными в первую очередь. Продвигать жанр, для нас, не значит отталкивать тех самых людей, для которых мы делаем игры. Так что не бойтесь."*

Wicked Studios

У бесенят из Канады нашлось несколько обоев в подарок нашим читателям. Также они поделились кучей информации о Keepsake. Кстати, похоже, WS поменяли своё мнение о количестве персонажей, задействованных в игре, и теперь их там уже не четыре. Основных персонажей действительно будет четверо, но будет ещё одиннадцать второстепенных. В геймплее будет большое разнообразие: от механических головоломок до инвентарных, от лабиринтов до загадок. Как источник вдохновения для Keepsake, разработчики называют серии King's Quest и Quest for Glory, а также Myst.

White Birds Productions

Мишель Бэмс (Michel Bams) из White Birds Productions сообщил, что Lost Paradise в настоящее время завершена на 40%, и что игра, возможно, выйдет в конце 2005-го. Мишель много рассказывал об Aquarica. Пока есть планы сделать и игру, и фильм. Сюжет: однажды утром жители Рудхэвена (Roodhaven), богатого и процветающего китобойного порта, нашли таинственную лодку, которую прибило к берегу. Она была собрана из частей разных кораблей, пропавших в море. На борту её была женщина по имени Мэри (Mary), оказавшаяся правнучкой капитана шхуны Aquarica, которая когда-то давно была радостью и гордостью портового города. На устаревшем языке, полном забытых выражений, она рассказала о своем народе, живущем на далёких островах посреди океана. Эти острова незаметно дрейфуют на север, как если бы они были живыми и повиновались таинственному и непонятному зову. А что, если легенда о гигантских китах вовсе не легенда, а правда?..

Оглядываясь назад

Разумеется, это всего лишь выжимка из обсуждений, которые имели место на нашей вечеринке. Если вам захочется прочесть их полностью, пожалуйте на http://www.theinventory.org/forum в последний раздел форума. *(Ну а русскую версию обсуждений в виде мини-интервью вы можете найти на http://forums.questzone.ru/viewtopic.php?t=12939 – прим. ред.)*

Успех был самый что ни на есть громкий, дорогие читатели. Потому мы намерены превратить вечеринку по случаю Дня рождения The Inventory в ежегодное событие! Верно, в ноябре 2005 мы сделаем это снова. И в следующий раз будет ещё лучше. Некоторые спрашивают, как можно превзойти такое? Ну, имейте же терпение. Ещё не то увидите :)

Мне бы хотелось завершить резюме несколькими цитатами. Первая принадлежит Вольфгангу Кирдорфу, он говорит об A Vampyre Story: *"AVS будет одной из величайших адвенчур всех времён. Билл Тиллер – великий художник, а сюжет – просто загляденье. Вот увидите. Команда просто ас на асе, и нет, чёрт возьми, никаких причин, чтобы игра не стала великой"*. Вторая от Khaveen из разговора с Рафаэлем Латиегу (Péndulo Studios) о пиксель-хантинге. Рафаэль, защищая Runaway, сказал, что, мол, в старых классических адвенчурах было пиксель-хантинга ещё больше, чем в Runaway. *"Так там и пиксели были крупнее :)"*, – ответил Khaveen.

(автор перевода – Lonesome)

Один из набросков для новой игры компании Razbor

Тема номера:

Tony Tough

В этот раз мы приготовили специальный материал о Tony Tough. Он предоставлен нам DTP, издателем Tony Tough 2, первой игры, на которую DTP приобрела права для издания во всём мире. Далее, в Гостиной вы сможете узнать об этом подробнее. А для начала вот вам комикс про Тони, придуманный Пиппо (Pippo) с сайта http://www.adventure-corner.de. Следом за ним, Стефано Гуалени (Stefano Gualeni), автор Tony Tough, расскажет об истории детектива-четырёхглазика, а также кое-что о продолжении игры. Напоследок мы припасли самое вкусное – интервью с разработчиками Tony Tough 2, где они представят на ваш суд первые игровые скриншоты A Rake's Progress. Но начнём с комикса, точнее, его первой части – в следующих номерах журнала появятся и другие. Наслаждайтесь.

История Тони Крепыша

Как вы, возможно, уже знаете, Тони, как игровой персонаж, родился в 1995-ом году в извращённых умах двух семнадцатилетних студентов, сидевших в подвале, переоборудованном под офис. Верите или нет, наш маленький детектив изначально был второстепенным персонажем (кем-то вроде типичного книжного червя) для научно-фантастического платформера.

А всего шесть месяцев спустя, когда эта идея потерпела крушение, а другая – идея point and click игры – всплыла, он возродился как основной персонаж сюрреального и сумасшедшего расследования, известного ныне как “Tony Tough & the Night of Roasted Moths”.

Нетипичный креатив для нетипичного главного героя: слабый, пугливый, почти постоянно, заикаясь, бормочущий извинения, энтузиаст-мистик Тони Крепыш храбро противопоставил себя стереотипу супергероя боевика и самым абсурдным делам, не редко являющимся продуктом его жгучего воображения.

Основные черты нашего четырёхглазика взяты от моего преподавателя итальянской литературы, чья личность и легендарная умность были мной искажены и перемешаны, чтобы стать ещё более раздражающими и парадоксальными.

Основные идеи, опробованные в первом проекте, совершенно ясно выразились в игре: мы попытались привнести в видеоигры то, чего нам больше всего не хватало. Наверное, не стоит перечислять тут все известные игры и сериалы, которые нас вдохновляли, правда? Более того, я попробовал добавить в игру некий особый юмор (и вербальный, и ситуативный), который вместе с сюжетом, как мы надеялись, должен был заменить коммерческую привлекательность полигонов и спецэффектов современных игр.

Не знаю, достигли ли мы этой цели. Когда я сегодня играю в “Tony Tough & the Night of Roasted Moths”, она мне кажется слишком нелогичной, чтобы можно было от нее получать удовольствие. Но, быть может, её неровность и безумность стали причиной внезапного успеха игры, которая, на самом деле, устарела уже при своём рождении. Современная классика? Этот вопрос я бы предпочёл обойти за километр.

Основной набор идей для новой игры – это попытка сделать новаторскую игру для более взрослой аудитории, но, в то же время, сохранить сильные стороны первой части: мультяшную графику, хоть и используемую для игры, рассчитаной на более взрослую аудиторию, злой сарказм, персонажа Tony Tough и технологическую отсталость. К этому мы добавляем более совершенную и привлекательную графику и архитектуру, более сложный, закрученный и неожиданный сюжет и гораздо более логичный и понятный геймплей.

Новый эпизод будет приквелом, по большей части линейным, что даст возможность для поэтапного решения наборов задачек, напоминающих предыдущий, хотя, по иронии, более поздний эпизод.

Серия рисунков Дэвида Хокни (David Hockney) буквально составляет шестнадцать этапов приключения, которое начинается утром в понедельник 7-го сентября 1953 года и раскручивается в поразительную череду недоразумений. История задумана так, чтобы позволить игрокам, которые знакомы с первым эпизодом, исследовать и понять причины страхов Тони, его страстного увлечения расследованием и тайнами, его привязанности к Пантагрюэлю и так далее, и так далее...

Думаю, этого пока достаточно, так что теперь немедленно убирайтесь из моего дома. Мне нужно игру делать. Нет, ну правда...

(автор перевода – Lonesome)

Интервью с Prograph/DTP

Первым интервью, опубликованным на страницах The Inventory, было интервью со Стефано Гуалени (Stefano Gualeni), автором Tony Tough, который работал с компанией Prograph, создавшей мультяшную point and click адвенчуру Tony Tough and the Roasted Moths. Сегодня, не без помощи DTP (крупнейшего издателя адвенчур в Европе), Prograph и Стефано Гуалени работают над приквелом этой игры. Мы рады тому, что самыми первыми можем вам показать скриншоты из новой игры – их вы можете увидеть здесь, в этом интервью, которое мы взяли у разработчиков: Марко Пацифико (Marco Pacifico), руководителя отдела разработок и ведущего программиста, Стефано Гуалени, гейм-дизайнера, художественного директора и сценариста, и издателя – Кристофера Келльнера (Christopher Kellner), менеджера по связям с общественностью компании DTP.

О себе

- Сохранилась ли команда в том же составе, что работал над Tony Tough 1?

M.P.: Прошло немало времени с той поры, как мы работали над первой игрой о приключениях Тони. Когда мы задумались над созданием второй игры сериала, моей первой задачей было собрать вместе ключевых разработчиков, трудившихся над первой частью игры. В результате почти половина команды, работающей сейчас над Tony Tough 2, состоит из тех, кто принимал участи в работе над Tony Tough 1, и мы этому рады.

- Вы собираетесь издавать Tony Tough 2, как обычно, только в немецких странах, или же будете издавать ее во всем мире?

C.K.: Поскольку мы владеем правами на издание этой игры во всем мире, мы и займемся ее изданием во всем мире. В течение следующих месяцев мы попытаемся найти издателей и/или распространителей Tony Tough 2 во всех уголках земного шара. У нас есть неплохие связи, и мы с весьма оптимистично настроены на то, что люди со всей планеты смогут в следующем году увидеть новые приключения Тони. Если вы являетесь издателем в своем регионе и хотите распространять Tony Tough 2, бросьте мне пару строк на c.kellner@dtp-ag.com.

Tony Tough 2

- Не могли бы вы рассказать, о чем пойдет речь в Tony Tough 2?

S.G.: Как я уже говорил, как-то очень неловко рассказывать о сюжете в двух-трех предложениях, поскольку в игре будет немало параллельных сюжетных линий, сходящихся на нашем главном герое: молодом Тони. Tony Tough in a Rake's Progress фактически является приквелом к первой игре, созданной мною совместно с Prograph. Действие происходит в Нью-Мексико в начале пятидесятых. Тони в то время только стукнуло 13. Пройдя сквозь весьма запутанный клубок событий, полный всяких недоразумений и недопониманий, нам придется попасть в весьма необычный и знаменательный момент его юности, во время которого мы поймем, откуда взялись навязчивые идеи и фобии, присущие нашему маленькому детективу.

- Тони будет единственным персонажем, за которого нам доведется поиграть?

S.G.: Да. Уж поверьте мне, этого будет предостаточно. Сюжет игры будет построен на манер фильма, и акценты частенько будут смещаться с главного героя.

- Нужно ли перед прохождением A Rake's Progress обязательно пройти Night of the Roasted Moths?

S.G.: Совсем не обязательно. Это два совершенно разных произведения, не только две разных игры. Те, кто играл в Night of the Roasted Moths, обратив пристальное вни-

мание на детали и структуру A Rake's Progress, заметят, как связаны две сюжетные линии, как они пересекаются и как разъясняются недосказанности первой игры.

- Увидим ли мы в Tony 2 какие-либо локации из Tony 1?

S.G.: Как я уже говорил, действие этих игр происходит в разных пространственно-временных отрезках. Действие первой игры проходило в парке развлечений где-то на окраине большого американского городка. Действие второй игры будет проходить в маленькой отдаленной деревушке Вашингтон, эдаком вымышленном пустынном городишке в Нью-Мексико. Так что ответ на ваш вопрос – нет.

- Какой смысл вы вкладывали в название "A Rake's Progress" ("Похождения повесы")?

S.G.: Если вы припомните предыдущее мое интервью, я собирался поехать в Мексику чтобы дописать диссертацию по архитектуре. Почти год я потратил все свое время и усилия на то, чтобы изучить мексиканскую архитектуру, философию и мифы. Одна важная составляющая игры – это древний мексиканский ритуал, а другая – похождения повесы. Похождения повесы – это те самые похождения, через которые должен пройти Тони на своем пути. Идея игры частично позаимствована из одноименного произведения Джонатана Свифта (Johnatan Swift). Эта книга вдохновила английского художника Уильяма Хогарта (William Hogarth) на создание в 1735 году одноименного цикла гравюр. На них изображено нравственное падение юноши, получившего богатое наследство и проматывающего его. По мотивам этой книги в 1940-х годах небольшую юмористическую оперу написал Игорь Стравинский. Где-то между 1961 и 1963 известный английский художник Дэвид Хокни (David Hockney) создал по мотивам гравюр Хогарта свой цикл из 16 картин. В 2004 я решил внести свою лепту в эту "развивающуюся историю" и использовал эти картины в качестве "ключевых моментов" для сюжета своей игры, дав их названия каждому из эпизодов сюжета. Tony Tough 2 также рассказывает о падении человека.

- Почему вы решили делать игру в 3D?

M.P.: До Tony Tough 2, Prograph работала над новым point & click движком, который использовала для игры по мотивам итальянского мультика. Нам очень понравилось то, что получилось, и мы решили использовать этот движок для рассказа о новых похождениях нашего самого известного героя, что придаст новый "стиль" и более современный вид.

- На какое максимальное разрешение рассчитана игра? Сколько полигонов будет использовано в моделях?

M.P.: Разрешение будет 1024x768, в каждой модели будет 3500-5000 полигонов в зависимости от самого персонажа.

- Камера будет жестко зафиксирована на месте, или игроки смогут ею поуправлять?

M.P.: Работая над движком, мы решили совместить "старый двухмерный стиль" и современные трехмерные технологии, поэтому камера у нас строго зафиксирована в определенных позициях, что позволяет получить более детализированные фоны и оставить большее количество полигонов для трехмерных моделей. В результате, главный герой может ходить туда, куда хватает объективов камер, а игрок получает больший контроль над тем, что происходит в игре.

- Многие рецензенты сошлись на том, что самой лучшей составляющей Tony Tough 1 (по крайней мере, английской версии этой игры) была озвучка, выполненная студией AudioGodz. Будут ли они озвучивать и вторую часть приключений Тони?

C.K.: Зависит от того, как у нас пойдут дела с английской и американской версиями игры. Я думаю, что издатели или распространители игры на этих территориях сами смогут решить этот вопрос, но будущее покажет. Поскольку Tony Tough 2 будет первым на-

шим большим международным адвенчурным проектом, мы будем очень внимательно следить за качеством тех версий, что будут выходить в других странах.

- Будет ли музыка выдержана в том же стиле, что и в Tony Tough 1?
S.G.: Нет. Игра рассчитана на более взрослую аудиторию и будет минималистична. Графика и музыка не будут столь броскими и шумными, как в первой части (я имею в виду парк развлечений и музыку первого эпизода). Вместо этого музыка будет сдержанной, минималистичной и реалистичной, как и графика. Я имею в виду фоновую графику; что касается персонажей – здесь у нас, как вы можете видеть, совсем иной подход.

- Интерфейс в трехмерных адвенчурах – это, пожалуй, самый больной вопрос. Не могли бы вы рассказать о том, как все будет работать в вашей игре?
S.G.: Игрок будет общаться с игрой посредством весьма интуитивного и "легкого" интерфейса, соответствующего графическому стилю и, главное, философии игры. Он будет весьма похож на тот, что мы использовали в Prezzemolo in una giornata da incubo, только будет применяться к "интерфейсу объекта", то есть, будет взаимодействовать не с "материальным" телом предмета, находящегося у главного героя, а с представлением главного героя о том, что за предмет у него находится. Короче, игрок будет не заставлять Тони "СОВЕРШИТЬ ДЕЙСТВИЕ", а "ПРЕДЛАГАТЬ ИДЕЮ ТОГО, ЧТО МОЖНО СДЕЛАТЬ". Если вы вдумаетесь, то поймете, что это совершенно иной подход, который очень интересно сказывается на геймплее, диалогах и текстах.

- Многие игроки жаловались на то, что некоторые задачки в Tony Tough 1 очень и очень странные. Будет ли Tony Tough 2 проще своей предшественницы?
S.G.: Здесь я соглашусь с вами. The Night of Roasted Moths была весьма сумбурной и нелогичной. Это соответствовало концепции свободы (обоснования, равно как и действия), и наличествовало в предыдущей игре серии. Новая часть, как я уже говорил ранее, будет более "взрослой", логичной и линейной... Но не волнуйтесь, игроку все равно будет позволено многое... Правда в той мере, что даст игроку лучше понимать происходящее и сделает геймплей более приятным.

- Не могли бы вы привести пример какой-либо задачки, которую предстоит решить Тони?
S.G.: Процитирую фрагмент из прошлого интервью: "Прибавьте денежек и попробуйте спросить еще раз".

- Стефано, пора бы остановиться! Каждое последующее интервью с вами обходится нам

все дороже! Игра будет линейной или нет?
S.G.: По большей части, НЕЛИНЕЙНОЙ, но значительно более линейной, чем предыдущая часть.

- Будет ли в игре несколько уровней сложности, как это было в Tony Tough 1?
S.G.: Нет. Реализовать это несложно, но при мысли об этом у меня начинает болеть голова.

- Какова будет продолжительность игры? Будет ли игра длиннее, чем Tony Tough 1?
S.G.: Если я правильно помню, игра будет несколько короче, но значительно богаче.

- Не собираетесь ли вы вскоре выпустить демоверсию?
C.K.: Возможно, мы выпустим демоверсию незадолго до выхода немецкой версии игры.

- Когда игра выйдет?
C.K.: Выход немецкой версии пока намечен на апрель. Остальные, возможно, выйдут примерно в то же время или чуточку позднее.

- Будет ли игра выпущена и для консолей?
C.K.: Мы пока не думаем о версии для консолей, но кто знает...

- Есть ли шансы увидеть в будущем Tony Tough 3?
C.K.: Посмотрим, как пойдут дела с Tony Tough 2, а там решим.

- Еще хотите что-нибудь добавить?
S.G.: Три вещи:

1 – Я свободный дизайнер, у которого в голове зарождаются с каждым разом все более и более зловещие игры, и я надеюсь, что Tony Togh 2 и ваш интерес к этой игре поможет мне реализовать их, иными словами, продолжить работать с извращенной страстью к играм;

2 – Вы можете следить за тем, как идет работа над A Rake's Progress, и смотреть свежие наброски и скриншоты на http://www.tonytough.com;

3 – То, что говорят обо мне, лишь наполовину правда.

Обо всем

- Какие планы на будущее у компании Prograph? Собираетесь ли вы делать игры, не относящиеся к линейке Tony Tough?
M.P.: Конечно, мы собираемся работать над другими играми, не обязательно адвенчурами, не обязательно связанными с Тони. Но сейчас все наше внимание обращено на Tony Tough 2, и мы изо всех сил стараемся все сделать самым лучшим образом.

- Это уже вторая ваша адвенчура. Как вы считаете, вам на этот раз легче работать?
M.P.: Вот вы и ошиблись. Если честно, то это наша четвертая адвенчура. После Tony Tough and the night of Roasted Moths мы выпустили еще две адвенчуры по мотивам итальянского мультфильма. В работе над Tony Tough 2 используется весь опыт, накопленный нами в работе над предыдущими играми, и, конечно, наша команда уже набила руку на адвенчурах. Но это не значит, что работа над новой игрой становится проще. Мы все равно легко можем натолкнуться на какие-либо сложности, скажите спасибо Стефано, за то, что он каждый раз подкидывает нам такие безумные задачки, что ставят нас в тупик :)

Интервью с Bad Brain Entertainment

На нашей вечеринке Bad Brain Entertainment была в самом центре внимания! Во-первых (и во-вторых, и в-третьих), Autumn Moon Entertainment, разработчик самой разрекламированной на сегодня адвенчуры A Vampyre Story, еще во время первого дня мероприятия поведал нам, что они нашли компанию-спонсора. Этой компанией, как вы уже наверняка догадались, оказалась немецкая Bad Brain Entertaiment. И, как будто этой новости мало для массовых инфарктов квестоманов, позже Bad Brain Entertainment уже в своей ветке форума просто взорвали бомбу, сообщив (цитирую): “Также идут переговоры с LucasArts, но пока об этом говорить нельзя. Быть может, это будет релиз-сюрприз 2005 года. Это игра, которую вы все ждали, но ничего не дождались (кроме одного трейлера)”. Непонявшим срочно штудировать подшивку новостей за прошлый год! Мы пригласили доктора Вольфганга Кирдорфа (Wolfgang Kierdorf), генерального директора Bad Brain Entertainment, и кандидата на звание лучшего художника адвенчурного жанра, Билла Тиллера (Bill Tiller) из Autumn Moon Entertainment, чтобы поговорить об их сотрудничестве, которое может стать заметной вехой в истории адвенчур.

О себе

- Расскажите немного о себе.

W.K.: Привет, меня зовут Вольфганг Кирдорф и я ненавижу адвенчуры! Ой, чего это я? Хм... Давайте попробуем еще раз. Меня зовут Вольфганг Кирдоф и я обожаю адвенчуры! Мне 31 год, близнец, женат и обладаю самой большой частной DVD-коллекцией в Германии. Простите мой плохой английский. Давненько не практиковался. Но с каждым днем у меня получается все лучше.

Мои отношения с компьютером начались еще в 1980-х с Commodore 64. С тех пор я прошел долгую компьютерную эволюцию с Amstrad CPC до Commodore Amiga и в конце концов оказался на PC (тогда это был 80286 с процессором на 12 MHz). Как же я тогда был счастлив. В 14-15 я начал программировать видеоигры. Тогда в Германии издавались журналы, в которых печатались исходные коды (тогда это называлось листингом). С этого все и началось. Учитывая, что наша семья была из бедных, мы смогли позволить себе только компьютер без дисковода или магнитофона *(для самых маленьких игроков: в те далекие времена магнитофон был обыденным устройством ввода информации, у меня до сих пор где-то валяется стопочка кассет с играми и программами для Спектрума – прим. перев.)*. Поэтому я начал вручную вводить игры, так как это был единственный способ заполучить их на компьютер. Примерно через год у меня появился магнитофон, но ничего не изменилось. Я, конечно, поигрывал время от времени, но меня зацепило именно само программирование – это, на мой взгляд, одна из самых лучших форм искусства и выражения креативности (почти как дизайн графики (что я тоже люблю, но занимаюсь этим только для своих сайтов)). Поэтому в свои 16 лет я хотел заниматься только профессиональным программированием игр. Тогда для создания игры нужно было буквально несколько человек. Я решил попробовать и стал изучать на Амиге язык программирования C. И мне это нравилось. Для того, чтобы перейти с Basic на C потребовалось некоторое количество времени и усилий, но это того стоило. Вместе с PC появился и C++. Моими основными занятиями было написание статей для различных журналов и работа в роли ведущего программиста или менеджера проекта для многих компаний и продуктов.

Вместе с Web пришла и Java, которая понравилась мне еще больше. В то время я начал изучать "производственную информатику" (в Германии это называется "Wirtschaftsinformatik", не знаю, как нормально перевести это на английский). Два года мне потребовалось на овладение этой наукой, после чего я вернулся в бизнес. По ходу дела я написал три книги о программировании на C, C++ и Java. Книга о Java оказалась первой таковой в Германии и благодаря ей я завел хорошие связи и получил множество предложений от работодателей. Теперь мне уже предлагали должность менеджера. Я работал на огромные индустриальные компании и на маленькие веб-агентства. Затем после крупного интернет-бума, когда все перевернулось с ног на голову, я решил снова попробовать открыть собственное дело. Я уже пробовал заниматься этим, но в двадцать лет у меня ничего не получилось.

Сейчас я владею тремя компаниями: abracus GmbH (занимающаяся продажей моей интернет-системы управления проектами, разработка которой заняла у меня 5 лет), kCreations KG (консалтинговая компания, фокусирующаяся на улучшении обслуживания в компаниях (в Германии с этим беда) и на оптимизации продаж и маркетинга). Также мы занимаемся бизнес-разработками, что привело нас к третьей моей компании – Bad Brain Entertainment. У меня есть кот (я назвал его Байтом (Byte)) и жена (ее уже назвали до меня (Татьяной)). Детей пока нет, но я над этим работаю ;-).

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

W.K.: Да, играю. Самые любимые в произвольном порядке: DOTT, Indy 3+4, ZakMcKracken, The Dig и, конечно же, A Vampyre Story (помните: я знаю сюжет ;-))

A Vampyre Story

- Что зацепило вас в A Vampyre Story?

W.K.: Команда и тема. Когда я первый раз прочитал об AVS, мне сразу понравилась идея сделать игру о вампирах. Тема вампиров всегда популярна, и фильмы вроде "Ван Хельсинг" ("Van Helsing") и Дракула ("Dracula") это подтверждают. В любом случае, монстры – это тема на века. Так что я связался по электронке с Биллом Тиллером, и он поведал мне о желании раздобыть издателя и об еще большем желании отхватить инвестора. После этого я заполучил всю необходимую информацию (сюжет, демо (да, демка уже есть ;-), концепт-арты и т.д.).

Меня захватил стиль графики и юмор, и я подумал, что если point and click адвенчуры и можно вернуть к жизни, то это должны сделать люди, которые умеют это делать. Так что идея команды из бывших сотрудников LucasArts, Pixar и Disney была просто крышесносящей. Какой был вопрос?.. А, да, одной фразой – команда и тема!

- Вы будете только финансировать игру и сотрудничать с другим издателем по поводу её распространения или сами займетесь изданием?

W.K.: Мы еще не решили. Это зависит от многого. Мы уже вели переговоры со многими издателями и дистрибьюторами. Сами мы тоже можем с этим справиться, но вопрос в том, стоит ли оно того. Если уже есть люди, обладающие необходимыми знаниями и связями, почему бы их не использовать.

- Билл, как то, что вы нашли инвестора, влияет на разработку игры?

B.T.: Ну, во первых, теперь я могу ПЛАТИТЬ людям, вместо того чтобы умолять их помочь мне. Это невероятно, насколько продуктивнее работают люди, когда вы им платите. Кто бы мог подумать?! На самом деле, похоже, нам повезло, разработчикам игра действительно нравится и они хотят работать над ней. Они прям так все время и говорят: "Ух ты, какой интересный

проект! Можно я над ним поработаю?". А я им отвечаю: "Конечно, но сейчас я не могу заплатить", но это их не останавливает. Один мой друг все удивляется тому, сколько я умудрился сделать, не затратив ни гроша на проект. Я устал объяснять ему, что просто просил о помощи, и люди сами шли на это. А теперь я могу отблагодарить их оплачиваемой работой! Их добровольный труд был просто великолепным, и я чувствовал себя немного виноватым, а теперь я могу заплатить им за их нелегкую работу.

- Легко было найти издателя?

B.T.: Вообще-то да. И в том числе благодаря вам, вашему журналу и многим другим. Это показывает, что многие издатели увидели ценность такой игры – игры в классическом лукасартовском стиле. Но я сделал ошибку, придерживаясь обычной американской бизнес-стратегии разработчиков, согласно которой а) надо сделать играбельное демо; б) разослать его крупным издателям и в) заставить их оплатить оставшиеся 90% процесса разработки. Но оказалось, что в случае небольших игр, вроде нашей, все работает совсем по другому. В этом случае разработчику надо а)рискнуть собственным капиталом; б) сделать 90% игры и в) найти издателя, который бы согласился купить ее для своего сектора рынка. Первой моделью, в основном, пользуются разработчики консольных игр. Не стоит и говорить, что разработчикам не всегда удается найти деньги для своих проектов, но у некоторых это получается. Примером тому служит Take Suck Punch Studios. Они сами финансировали разработку своей первой игры Rocket: Robot on Wheels, успешного забавного платформера для N64, изданием которого после занималась Ubi Soft. Но они сделали небольшую ошибку, завершив разработку игры до того как нашли издателя, а издатели потом не захотели ее купить, потому что тогда был бум на только что появившиеся Dreamcast и Playstation 1, и никто не хотел заниматься играми для N64. К счастью, игрой заинтересовалась Ubi Soft. В следующих играх серии Sly Cooper эта студия уже не повторяла таких ошибок. Поэтому я попытался учесть их ошибки и сначала найти издателя. К счастью, Bad Brain и Autumn Moon нашли друг друга и очень хорошо поладили.

- Смогла ли BBE удовлетворить всем запросам, которые разработчики вашего уровня адресуют издателю?

B.T.: Давайте посмотрим... Они платят за игру, издают игру, распространяют и рекламируют игру, и, похоже, я им нравлюсь! Так что да, они отвечают всем моим требованиям!

- Какова была первая реакция квестоманов и адвенчурной прессы на ваше решение поддерживать Autumn Moon Entertainment?

W.K.: Некоторые просто снисходительно улыбались, бормоча "бедолажки, адвенчуры...", но некоторым понравилась идея адвенчуры от бывших сотрудников LucasArts. Сами игроки были в полном восторге. Негативной реакции не было вообще. Но ведь на то они и игроки, так?

- У вас намечена дата мирового релиза и, если да, то когда?

B.T.: Я бы хотел вам ответить, но это вопрос к Bad Brain.

W.K.: Я был бы счастлив, если бы получилось выпустить игру одновременно во всем мире. Но это трудно сделать по очевидным транспортным проблемам. Конкретная дата еще не определена. Где-то в районе первого-второго квартала 2006 года. До этого мы выпустим несколько мини-игр, которые позволят познакомиться с некоторыми персонажами и создадут нужную атмосферу.

- Думали ли вы об распространении игры через Интернет или предпочитаете работать только с живыми магазинами?

B.T.: Думаю, что совмещение обоих вариантов было бы замечательно. Но для того, чтобы оставить у игроков хорошее впечатление от распространения через

интернет, этот сервис надо очень тщательно проработать. Давайте просто скажем, что STEAM *(см. новости насчет Half-Life 2 – прим. перев.)* оставил очень дурное послевкусие.

W.K.: Игру точно можно будет заказать в нашем онлайновом магазине. Может быть, даже будет возможность предварительных заказов ;-) Магазин откроется 2 января 2005 года. Можно будет купить футболки, кружки, кепки и т.д.

- Сейчас A Vampyre Story – самая шумно обсуждаемая из еще не вышедших адвенчур. Поклонники жанра учитывают предыдущие творения сотрудников Autumn Moon Entertainment (Curse of Monkey Island, The Dig, "какая-то понравившаяся всем игрушка с псом и кроликом" и т.д.) и ожидают от AVS очень и очень многого. Не пугает ли это вас? Или вы уверены что A Vampyre Story сможет очаровать любого, кому когда-то понравились перечисленные шедевры?

W.K.: Видели скриншоты? Это настоящее искусство, слышите?.. Это искусство! И уж поверьте мне, сюжет и юмор вам понравятся!

B.T.: Я в свое время уже участвовал в разработке сильно разрекламированной игры – это была The Dig Стивена Спилберга (Steven Spielberg), и ЭТО меня пугает, потому что я помню что получилось: казуалам она не понравилась, потому что они ожидали интерактивный фильм от Спилберга, а хардкорным игрокам, любящим серьезные адвенчуры, пришлась по вкусу. Но я не думаю, что от Vampyre Story могут ждать не того, чем она окажется, потому что любители адвенчур знают об играх, которые я делал, и знают, что должно получиться.

- Во время ваших переговоров с Autumn Moon Entertainment насчет AVS что вы у них потребовали для оценки качества игры?

W.K.: Я постарался потребовать все, что может пригодиться, включая взятие анализов у всех сотрудников... да, у нас были временные диаграммы, раскадровка, демо, концепт-арты и всякое прочее, необходимое для положительной реакции. Ну и Билл был так добр, что предложил своего первенца в заложники.

- BBE располагается в Германии, а AME в штатах. Создает ли это трудности в работе и общении? Может ли случиться так, что один из вас переедет поближе к другому?

W.K.: Нет, все и так хорошо. Начинать всегда трудно, но интернет нам очень помогает. Мы, скорее всего, будем время от времени встречаться и в Германии, и в США.

B.T.: Думаю, что родители жены убьют меня, если я увезу их внуков в Германию. Хотя я сам не против, всегда хотел попробовать пожить в чужой стране. Хотя, боюсь, что с автобаном будут проблемы. Большая часть моей команды живет в Петалуме, Калифорния, и у них тоже есть дети, так что если мы решимся переехать, то нас в дверях ожидают жуткие побоища с бабушками и дедушками.

- Кен Уильямс (Ken Williams), основатель и бывший президент Sierra, однажды сказал, что во времена его правления Sierra никогда не планировала получать прибыль с первой игры серии. Целью первенца было создать базу сериала, а прибыль получать уже с последующих частей (это связано с высокой стоимостью маркетинга и со всеми усилиями по поводу создания ажиотажа вокруг игры). Сейчас игровые компании тоже стараются делать упор на сиквелостроение. Вы также планируете превратить A Vampyre Story в целую серию игр или после этого релиза займетесь работой над новым проектом?

W.K.: Я бы хотел целый сериал, но только если будет хороший сюжет. И мне, и Биллу не нравится идея адвенчур-клонов. Мы просто надеемся, что уже эта игра станет успешной, и Билл со своей командой сможет заняться новыми играми, а я смогу выкупить жену из рабства.

B.T.: Да, у нас есть планы на сиквел, но мы хотим делать и новые игры. Просто есть такая куча жанров, что не хотелось бы зацикливаться на одном. Хотя мы затронули очень перспективную в плане дальнейшего развития тему. Но никаких официальных планов пока нет.

Я уверен, что мы плотнее займемся этим вопросом поближе к дате выхода A Vampyre Story. Давайте пока просто сделаем хорошую игру, а потом уже будем беспокоиться о сиквелах. Кроме того, если мы плохо сделаем эту игру, то кто нам доверит делать вторую? (хотя это не останавливает некоторых игроделов, грррррррррр)

- Разработчики трудились над многими популярными проектами, оставившими заметный след в истории игр. Многие думают, что вы не преминете ради улучшения продаж поставить на коробку какую-нибудь надпись вроде "От разработчиков Monkey Island". Вы действительно намереваетесь воспользоваться славным прошлым ваших разработчиков, и если да, то как?

W.K.: Конечно, собираемся. С коробками игры будут продавать-

ся живые попугаи с обезьянами, которые будут выкрикивать имена членов команды.... Планы использовать их заслуги есть, но как конкретно, мы еще не придумали. Но вы об этом обязательно услышите...

B.T.: И да, и нет. Во первых, несправедливо будет говорить что ВСЕ разработчики тех самых игр работают над новой игрой, потому что это, естественно, неправда. Но ведь некоторые из тех разработчиков все же участвуют в проекте. Так что же написать на коробке?

А фраза "НЕКОТОРЫЕ из разработчиков тех самых игр" звучит странно. Но ведь фраза "мы в прошлом работали над теми играми" даст игрокам понять, чего ожидать от этой игры. Так что мы, конечно же, дадим людям знать о нашем опыте, но я не хочу притворяться, что над игрой работали люди, которые, на самом деле, этого не делали. Рон Гилберт (Ron Gilbert) и Тим Шаффер (Tim Schaffer) НЕ РАБОТАЛИ над этой игрой. Я бы хотел этого, но они заняты своими делами.

Зато у нас есть Энсон Джу (Anson Jew), занимающийся раскадровкой (Indiana Jones and the Fate of Atlantis, The Dig, Full Throttle, Curse of Monkey Island), Пол Мика (Paul Mica) на дизайне персонажей (Sam'n'Max Hit The Road), Гэри Брубейкер (Gary Brubaker) в ответе за техническую сторону проекта (The Dig, Curse of Minkey Island и Indiana Jones and the Infernal Machine), Мария Боуэн (Maria Bowen) рисует фоны (OutLaws, Curse of Monkey Island), Билл Икен (Bill Eaken) колдует над дизайном сеттинга (Secret of Monkey Island, Indiana Jones and the Fate of Atlantis, The Dig). И у нас есть еще кое-кто, но о них

я пока умолчу. Однако, основной причиной того, что я работаю с этими профи, является то, что мы все хорошие друзья, и я действительно хотел бы работать с ними на полную ставку.

- Собираетесь портировать A Vampyre Story на консоли, или будет версия только для PC?

B.T.: Я бы хотел достучаться до как можно большего числа людей, которые хотели бы сыграть в A Vampyre Story. Именно поэтому мы хотим сделать игру для PC и Xbox. Я бы не стал пока отметать другие платформы, но производство под них должно быть оправдано. Если стоимость создания юниксоидной версии будет составлять $100,000, а продать мы сможем только на $50,000, то нам это неинтересно. Мы пока работаем над этим вопросом, так что число платформ еще не определено.

W.K.: Есть планы портирования A Vampyre Story на Xbox или Xbox2. Это зависит от рынка. Мы проведем дополнительные исследования и посмотрим, сможем ли пробиться туда. Если нет, то вероятность этого мала. Хотя, может, фанаты подсуетятся? Думаю, я и Билл прислушаемся к их кличу.

- Майкл Лэнд (Michael Land) написал музыку ко многим адвенчурам LucasArts. Есть ли планы по привлечению его к работе над A Vampyre Story, или вы доверите саундтрек игры кому-нибудь еще?

B.T.: Мне очень нравится музыка Майкла Лэнда, особенно его работы для OutLaws, The Dig и Curse of Monkey Island. Но я ещё не связывался с ним. Думаю, что он занят серьезной работой на крупных дяденек. Зато я нашел двоих замечательных парней, Зака Куорлса (Zach Quarles) и Брукса Уайта (Brooks White). Зак написал игровую музыку для демки, а Брукс работал над музыкальным сопровождением заставки и роликов.

Зака переманили назад в Raven Soft для работы над Quake 4, поэтому он выпал из нашего проекта, по крайней мере до окончания работы над тем проектом *(выход Quake 4 планируется на IV квартал 2005 года – прим. перев.)*. Но Брукс остался с нами, он уже много лет работает над музыкой и звуковым оформлением в театрах района залива Сан-Франциско. Причем он специализируется на постановках детективов про

убийства, и этот опыт вполне пригодится для нашего готического ужастика.

- Вы уже нашли подходящих актеров на озвучку персонажей AVS? (Если да) Назовите их? (Если нет) Связывались ли вы с актерами, уже работавшими над предыдущими адвенчурами LucasArts и намереваетесь ли вы привлечь их к работе над AVS?

B.T.: Пока мы планируем использовать профессиональных актеров из тех самых театров Сан-Франциско, хотя я надеюсь, что в проект попадет и парочка известных игрокам актеров. Эту сторону дела мы еще не прорабатывали. Надеюсь, у нас получится удачная смесь известных и неизвестных актеров. И я, наверное, сам сыграю роль одного парижского мима, у которого Мона высосет всю кровь после того, как он доведет ее до ручки.

- Когда мы можем ждать первое демо A Vampyre Story?

W.K.: Демка уже есть ;-)

B.T.: Рабочая демка есть, но в ней 2d анимация. Я бы хотел выпустить к приближающемуся E3 новую версию, которую потом, наверное, можно будет выложить для скачивания. Мы так сделали с Curse of Monkey Island, и это хорошо сработало. Но, опять таки, официальных планов нет. Хотя я уверен, что демо будет, ибо это очень полезная штука (если, конечно, ваша игра не дрянь, и вы не пытаетесь это скрыть).

Другая игра с трейлером

- На нашей вечеринке вы прямо-таки взорвали настоящую бомбу, заставив все мировое сообщество квестоманов говорить о вас. Вы сказали, что ведете переговоры с LucasArts по поводу игры, которую мы все хотели получить, но так ничего и не получили (кроме хорошего трейлера). Давайте немного поговорим об этой загадочной игре с трейлером. ;) На какой стадии сейчас переговоры с LucasArts?

W.K.: Никаких комментариев, я подписал соглашение о конфиденциальности.

B.T.: И еще раз никаких комментариев (я ничего не подписывал, но не хочу сорвать переговоры).

- Сыграл ли вам на руку в контактах с руководством LucasArts тот факт, что многие из сотрудников AME до этого работали на LucasArts?

W.K.: И да, и нет. Первым на связь вышел Билл, потом туда отправилась еще куча народу, и я надеюсь что эти парни останутся там, пока сделка не будет заключена.

- Вы знаете процент готовности игры? Сколько там осталось доделывать?

W.K.: Судя по слухам, сделано уже 70%, и нам, соответственно, осталось 30%. Ну и плюс тестирование и всякие мелочи. Насколько я знаю, работа художников уже закончена, осталось много работы со скриптами.

B.T.: Я краем уха слышал много всякого разного, но так определенно ответить вам не могу. Я слышал, что не хватает вертекс лайтнинга *(расчета освещенности в вершинах полигона с последующей интерполяцией – прим. перев.)* и солидной порции скриптов. Но я не эксперт. Лучше спросите об этом LucasArts или Дэна Коннорса (Dan Connors).

- Если вы сможете отвоевать эту игру у LucasArts, попытаетесь ли вы задействовать уже работавших над ней разработчиков, или AME сама закончит этот труд?

W.K.: Нам бы хотелось, чтобы ее доделала старая команда. Мы поддерживаем с ними связь...

- Если разработка перейдет к AME, означает ли это задержку выхода A Vampyre Story? Будете ли вы переделывать уже готовый материал или просто доделаете то, что уже есть?

W.K.: Это и есть основная причина нашего желания привлечь уже работавшую над ней команды. На AVS нам надо выложить-

ся полностью, и не на 80%, а на все 120%.

B.T.: Я бы предпочел не задерживать производство A Vampyre Story. Но в камне еще ничего не высечено. И если у меня была бы возможность посодействовать выходу этой игры, даже если это пойдет во вред разработке A Vampyre Story, то я бы на это пошел. Эта игра ДОЛЖНА выйти.

- Если вы сможете добыть права на игру, планируете ли вы выпустить её до или после A Vampyre Story?

W.K.: Оба варианта хороши. Если в качестве первого релиза будет такая игра, то это просто сказка. Выпустить ее позже – тоже сказка. Так что посмотрим.

- Какие у вас будут чувства, если вы завершите разработку этой неизвестной игры с трейлером?

W.K.: Поговорим об этом, когда это произойдет.

B.T.: Если я как-нибудь смогу помочь выходу игры, которую люди настолько отчаянно жаждут видеть, то это доставит мне только чистое удовольствие. Кроме того, я сочувствую своим бывшим коллегам и друзьям из LucasArts, которые над ней работали, поэтому мне очень хочется быть свидетелем того, как результат их труда увидит свет. Но, с другой стороны, мне сейчас также очень хочется поработать над оригинальной игрой. Эта вторая игра – очень мощный проект, но мое сердце принадлежит A Vampyre Story.

- Видели ли вы игровой процесс или сами смогли сыграть в раннюю версию игры? Если да, то как она вам?

B.T.: Я не играл в игру, но в будочке LucasArts на E3'2004 посмотрел все ее трейлеры. Я хорошо знаком со многими сотрудниками LucasArts и пока что не слышал об этой игре ничего плохого. Как я уже сказал, игра стоит того, чтобы ее доделать и выпустить. И мне все равно, кто это сделает.

I-Jet

- Вы также упоминали о том, что у вас в производстве есть еще одна игра, I-jet. Можете рассказать о ней? Это адвенчура? Какой ее сюжет?

W.K.: Конечно. Это будет еще одним заметным событием в жанре point and click адвенчур. Идея такова: будут особый стиль, юмор и самые последние технологии игростроя. Это история о 7 персонажах, потерявших своих детей и желающих их вернуть. При этом мы хотим сделать игру, которая пришлась бы по вкусу и мужчинам, и женщинам. Это что-то вроде очередной серии "Секретных материалов" ("X-Files") , только в ней будет семь основных персонажей, а не два.

- Вы говорили, что это будет многопользовательская игра. Можете объяснить, каким будет геймплей и как это скажется на сюжете?

W.K.: Значит так, вы играете за одного из семи персонажей, по мере игры их можно будет менять. Имеется такая структура частей: есть однопользовательские части (по 3 на каждого персонажа, т.е. всего 21) и многопользовательские (10 штук). Также, после определенного момента, вы сможете играть еще за одного персонажа. У этого героя будут 2 свои части. Так что всего получается 33 части (что немало).

Каждый из играбельных индивидуумов по своему уникален. И каждый из них в начале игры находится в своей стране и владеет какой-нибудь специальностью. Зачем это надо? А вот зачем. Во-первых, локации. Первые три эпизода каждого героя будут проходить в разных странах. Во-вторых, люди с разными профессиями видят вещи по-разному. Если в комнату войдут, скажем, архитектор и полицейский, то они обратят внимание на разные детали. Так что каждый раз, когда вы будете играть за другого персонажа, уже вроде бы известная комната сможет предоставить вам новую информацию и объекты для взаимодействия.

Как будет устроен мультиплеер? Как я уже говорил, будет три типа головоломок: однопользовательские, многопользовательские-синхронные и многопользовательские-асинхронные. Первые – это просто стандартные задачки, которые можно встретить в любой адвенчуре. Их вы будете спокойно сами решать в однопользовательской части игры. Вторые могут быть решены только одновременными действиями нескольких людей. Например, один персонаж пытается украсть что-нибудь из офиса и ему надо отвлечь кого-нибудь за столом. Поэтому второй персонаж звонит человеку по телефону и отвлекает его, а первый забирает предмет. Третий тип головоломок еще лучше. Персонажи могут оставлять сообщения и улики для других игроков. Причем тому, кто оставляет информацию, и тому, кто ее получает, не обязательно одновременно находиться в сети. У всех персонажей есть свои средства связи. Например, можно будет оставлять заметки на своем сайте. После получения, информация будет работать как обычный предмет. После того, как вы прочитали/услышали/получили информацию, вы сможете использовать ее в нужном месте и продвинуться дальше по игре. У нас пока идут споры по поводу

головоломок, которые могут быть решены только одновременным действием нескольких человек. Может быть, их можно будет решить и по-другому.

- Графика: 2D или 3D?
W.K.: Будут двухмерные задники, трехмерные персонажи и видео с живыми актерами.

- Какова дата релиза I-jet?
W.K.: Выход планируется на второй квартал 2006 года.

Обо всем

- Несколько лет назад многие предрекали смерть point and click адвенчур и торопились перейти на управление с клавиатуры. А сейчас наблюдается прямо противоположное, point and click адвенчур становится все больше. Как вы считаете, почему point and click смог победить в этой битве?
W.K.: Потому что это естественно в работе на PC. Maniac Mansion был сводным братом Windows в плане интерфейса. Лично мне не нравится то, что в каждой игре сначала приходится выяснять, какими кнопками она собственно управляется. Point and click – это легко. Кликайте куда хотите, получайте что хотите. Я помню тот вопль, который прозвучал, когда Sierra ввела систему левый клик/правый клик – общепринятый сейчас point and click-стандарт. Скорее всего, I-jet вернется к классическим "кнопкам команд". Я понимаю, что это немного запоздало...
B.T.: Просто потому, что это работает лучше. Плавающая камера и управление с клавиатуры подходят для игр с акцентом на экшне, а point and click просто идеален для сюжетных игр с головоломками. Одна из доктрин философии AME: "Если что-то не сломано, зачем тратить ресурсы, так любезно предоставленные Bad Brain, чтобы это чинить?"

- Сейчас почти все заметные адвенчуры создаются европейскими компаниями. Например, The Westerner, Runaway, The Moment of Silence, Tony Tough, Black Mirror, Niburu, Lost Paradise и т.д. Даже Autumn Moon Entertainment пришлось прибегнуть к помощи европейского инвестора. Согласны ли вы, что Европа сейчас лидирует в адвенчурном жанре, и почему, по-вашему, так получилось?
W.K.: Думаю, что просто разработка игры, скажем, в Испании менее рискованна в плане инвестиций. В Испании стоимость разработки игры составит 1/3 стоимости разработки в Германии, а в Германии – 1/2 стоимости в США. Это похоже на ситуацию с массовым переносом производства бизнес-софта в Индию – так вы получаете больше денег и ошибок в софте.
B.T.: Просто в Европе адвенчуры намного популярнее, так уж повелось издавна. Поэтому даже в старой LucasArts Европа всегда рассматривалась как основной рынок для распространения и продажи адвенчур. Я уверен, что больше половины лукасовской прибыли за Curse of Monkey Island дала Европа.

А вот почему так, я не знаю. Многие говорят, что американцы предпочитают экшн-игры, а европейцам по душе пошевелить извилинами. Я никаких исследований по этому вопросу не проводил и утверждать этого не буду. Но я уверен, что это связано с различиями в культуре и экономике. Вообще-то это трудный вопрос, а что вы сами думаете, Димитрис?

Кроме того, у адвенчур есть одно основное отличие от дорогих мейнстримовых игр: адвенчуры могут позволить себе быть креативными, художественными, неоднозначными и все равно приносить прибыль. В мейнстриме же креатив почти мертв, и это может служить причиной популярности адвенчур во всегда ценившей креативность и оригинальность Европе.

- Куда может завести союз BBE и AME? Будете ли вы каждый год выпускать адвенчуры, заполнив пустоту, образовавшуюся после отхода от дел Sierra и LucasArts?
B.T.: Это моя цель. Я думаю, что заменить LucasArts очень трудно, если вообще возможно. Но у нас есть достаточно талантливых людей, чтобы попытаться воссоздать ту творческую атмосферу. Лично я сам хочу делать классические мультяшные адвенчуры до самой смерти, и точка. Это может звучать напыщенно и избито, но я действительно верю в то, что это мое предназначение.

Мне нравились анимационные ленты Диснея с тех пор, как я научился ходить. Мне нравились компьютерные игры со времен Понга. Я любил заниматься рисованием с помощью компьютера со времен Apple II. Просто мне это кажется естественным. И если A Vampyre Story окажется успешной, я бы хотел продолжить.

W.K.: Это было бы чертовски здорово. Я думаю, что по адвенчуре в год было бы замечательно. Это действительно разновидность искусства. Я не хочу быть директором завода, штампующего игры, я хочу быть членом кучки художников, создающих уникальные визуальные, акустические и играбельные произведения искусства. Bad Brain хочет собрать лучших художников индустрии и стать им домом. Местом, куда они могут

приходить со своими новыми идеями, чтобы основать новое дело и т.д. После вечеринки Inventory нам поступило множество предложений от разработчиков. Они все нам очень понравились, но проблема, как обычно, в деньгах.

Во-первых, у нас ограниченный бюджет (что уже многое объясняет). И нам нужна прибыль от point and click адвенчуры, хотя бы небольшая, но прибыль. Если бы адвенчуры расходились миллионными тиражами, то мы могли бы делать и самые дикие фантастические адвенчуры. Но сейчас игры продаются количеством до 100 000 копий (и это при удачном раскладе). Больше половины этих денег не доходит до издателя. Они идут распространителям, магазинам, на налоги (в Германии, например, это 16%), на упаковку и т.д. Остаток должен покрыть стоимость разработки, рекламной кампании, локализации и т.д.

Bad Brain хочет делать разные игры. У нас есть еще одна игра, которая окажется в магазинах во втором квартале 2005 года. Это онлайновая викторина Quizzoid, в которую вы можете играть с/против других игроков... и однажды вы сможете оказаться кандидатом на настоящую викторину, в которой можно выиграть машину, кучу денег и т.д. Можете думать об этой игре как о чем-то среднем между “Кто хочет стать миллионером” и “Счастливым случаем”. Можно будет создать наборы своих вопросов и ответов и продавать их за очки в Quizzoid Shop. На эти очки можно будет покупать новые наборы карточек, скины, звуки и т.д. Видите, сколько всего. И есть еще одна адвенчура. Она называется “The Orgastic Four”. Выйти она должна после I-jet и будет смесью “Команды-А” *(популярный в 80-х телесериал – прим. ред.)*, порнушки 70-х и “Крестного Отца” (“The A-Team”, “A 70s porn movie” and “Godfather”). Это будет комиксовая гиперактивная игра, выдержанная в стиле “Южного парка” (“South Park”).

- Планируете ли вы покорять и другие медиа-просторы (фильмы, комиксы и т.д.)?

W.K.: Да, планы есть. Из AVS может получиться замечательный мультяшный сериал. И, думаю, что фильм о кролике и собаке также мог бы получиться неплохим. Кое-кому влиятельному эта идея понравилась. Всяких сопутствующих штучек будет уйма. Точно будут комиксы, может быть еще будет настольная игра, коллекционные карточки и т.д. И я подумываю о написании книги о всем том, что происходило с того момента, как я написал письмо Биллу, и до завершения работы над AVS/I-jet. Может быть, у нас даже будут какие-нибудь веб-дневники, как у LucasArts с ее Третьим Эпизодом. Будем показывать по ролику в неделю, держать людей в страхе и напряжении.

B.T.: Как я уже говорил, у меня много контактов в анимационном бизнесе, поэтому я попытаюсь достучаться до своих старых друзей по колледжу и показать наши наброски. Посмотрим, может, им понравится идея сериала. Скрестим пальцы наудачу.

- Добавите еще что-нибудь?

W.K.: Да! Счастливого Рождества. ;-) И спасибо за возможность проспамить целое сообщество. Спасибо за возможность этого интервью. Оно нам безумно поможет. Счастливого Рождества, Кванзы *(новый год у чернокожего населения Америки, праздник, основанный в 1966 году, призванный объединить афро-американцев как единую общину после расовых беспорядков в Лос-Анджелесе – прим. ред.)* и Ханнуки *(еврейский праздник, называемый также праздником Освящения или праздником Огней, в воспоминание о победе Маккавеев над войсками Селевкидов в 165 до н.э. – прим. ред.)*. И желаем всем друидам хорошо отметить зимнее солнцестояние (ведь, по статистике, друиды любят адвенчуры, и я не хочу потерять эту аудиторию)!

(автор перевода – Student)

Честно говоря, я не большой фанат телевидения. Обычно когда мне хочется посмеяться, там в очередной раз показывают Fraiser или Cheers, но я не из тех людей, которые ищут эффектных драм по телеящику. Есть, конечно, исключения, такие как германский Das Boot или польский The Decalogue. Но все остальные часовые полицейские или детективные сериалы значат для меня очень мало, если вообще что-нибудь значат. Я уважаю хорошие загадки, но ключом к успеху, на мой взгляд, служит то, что персонажи всегда должны быть важнее сюжета, а CSI и Law&Order у меня такого ощущения не вызывают. Вот потому-то за все годы показа этих сериалов я смотрел лишь парочку серий и даже не могу вам ничего сказать о Ленни Бриско (Lennie Briscoe). Точно знаю, мама моя смогла бы, и она даже звонила мне пару дней назад как раз по этому поводу, но я вам честно признаюсь – я не поклонник Law&Order.

Вы, наверное, догадались, что я никогда не играл в предыдущие игры серии Law&Order, так что это не тот обзор, в котором скрупулезно разбираются "улучшения" по сравнению с предыдущими играми. Я расскажу об этой игре просто как человек, который любит запутанные сюжеты и хорошие адвенчуры, а также не имеет никаких предвзятостей по отношению к сериалу. Я хочу понять, впечатлит ли эта игра людей, не являющихся поклонниками сериала. Вот и все. А теперь безо всяких задержек...

Сюжет: Все начинается с убийства, что, думаю, не должно удивить фанатов сериала. В этот раз жертвой оказывается украинская теннисистка Елена Кусарова (Elena Kusarova). Скоро должен открыться турнир U.S. Open, так что подозреваемых и мотивов сразу же набирается более чем достаточно. Что за лекарства в ее шкафчике? Кто этот парень на фотографии? Почему около трупа лежал шприц? Чьи волосы оказались у нее под ногтями? Как она получила этот шрам на лбу? Все эти вопросы будут преследовать вас с самого начала.

Вы будете продвигаться по сюжету, перемещаясь по локациям и общаясь с различными персонажами, такими как тренер Елены, ее бывший парень, адвокат, мать и т.д. Также вам в руки попадут письма (с обязательной головоломкой "собрать разорванное письмо") и другие документы, которые будут понемножку продвигать сюжет и приближать вас к сбору всех нужных улик.

Но, конечно же, никакое количество подозреваемых или загадок не могут смутить таких профессионалов, как Ленни Бриско и Эд Грин (Ed Green). Хотя они и не одеты в пижонские костюмы, да и имена у них не как у супергероев, можете не сомневаться – они свое дело знают. Если говорить о уровне актерской игры, то персонаж Бриско вызвал у меня исключительно положительные эмоции благодаря своей манере держаться, вести беседу и своими комментариям по поводу осматриваемых предметов. Но сюжет игры посвящен расследованию убийства и разбору дела в суде (где вам предстоит добиться вынесения обвинительного приговора), и кроме этого в него почти ничего не поместилось. От игры действительно остается такое же ощущение, как от очередного

Детективы Эд Грин и Ленни Бриско обсуждают дело

эпизода сериала, только в эту серию можно играть. Поначалу мне почему-то вспоминалась старая линейка Police Quest, особенно Open Season, но я сразу же забыл обо всех аналогиях после того, как перешел в зал суда.

Не поймите меня неправильно, сюжет для такой игры (и я думаю, что такой она и задумывалась) очень неплох. Это, конечно, не очередной Gabriel Knight, но Legacy Interactive это переживет. Не так уж много игр выдержат сравнение со "святой трилогией" Джейн Дженсен (Jane Jensen) (позаимствуем высказывание Кевина Смита (Kevin Smith) о Star Wars). Legacy имеет право гордиться полученным результатом, хотя, говорят, это не лучший их сюжет. Мне понравились повороты и изгибы сюжета, я неплохо провел время.

Геймплей: Геймплей оставил смешанные чувства. Разговоры со свидетелями, равно как и эпизоды в зале суда, сделаны хорошо, хотя, быть может, временами они слегка натянуты. С другой стороны, за всю игру у меня почти никогда не возникало ощущение, что я действительно что-то расследую. Все локации очень малы (обычно несколько точек), и на каждой я просто кручусь в стороны и подбираю предметы или исследую активные точки. Такой геймплей мне нравился в играх вроде Myst IV: Revelation, но там локации были просто огромны и всегда оставалось ощущение, что есть еще куча всего такого, что можно посмотреть. Здесь же другой случай. Хотя я и не гейм-дизайнер и не могу ничего посоветовать по поводу того, как избежать этой проблемы в следующей игре Law&Order, но, как игрок, я имею право жаловаться. Я, конечно, понимаю, что Ленни и Эд будут нелепо смотреться, если их отправить бродить по огромному миру, рассматривать великолепную флору и фауну под роскошный эмбиент. Но все равно я буду жаловаться, что в этой игре я всегда чувствовал себя сильно ограниченным в плане исследования мира. Как будто все получалось слишком легко и безо всяких усилий.

Головоломки – это совсем другая история. Большинство из них сделаны действительно хорошо и логично. Тут есть и головоломки типа "вычислите шифр", головоломки-пятнашки (в этот раз сделанные весьма неплохо), головоломка с музыкальной шкатулкой, где вам надо подобрать комбинацию нот, головоломка "найди правильную последовательность кукол", классические инвентарные головоломки и т.д. Даже те головоломки, что откровенно были сделаны только ради того, чтобы удлинить игру, доставили мне удовольствие. Также мне показались удобными интерфейс и местный вариант инвентаря, с разделами для улик, предметов, документов и т.д. Все сделано качественно, понятно и удобно. По большей части, игра кажется эффективной и разумной (головоломки, допросы подозре-

Исследуем квартиру жертвы

Встреча со звездой тенниса и большим дамским угодником

И как люди могут заниматься такой работой?

Хммм... Бриско лучше попробовать другой подход

Плюсы и минусы

Плюсы: Сюжет выше среднего, разумные и интересные задачки, достаточная длительность для игры по мотивам одночасового эпизода сериала.

Минусы: Местами идиотские диалоги, недостаточная проработка персонажей, очень мало пространства для исследования.

Информация об игре

Разработчик: Legacy Interactive
Русское название: Закон и порядок 3. Игра на вылет
Издатель: Руссобит-М
Управление: point and click
Вид: от 1-го лица
Сложность: средняя
Сайты:
http://www.legacyinteractive.com,
http://www.russobit-m.ru/rus/games/justice/

Системные требования

Windows 95/98/2000/ME/XP, Pentium II 400 МГц, 128 МБ RAM, 700 МБ HDD, 8 МБ DirectX 8.1-совместимая видеокарта, DirectX 8.1-совместимая звуковая карта, 12x CD-ROM

Вердикт

Сюжет:	71
Графика:	62
Звук:	70
Геймплей:	74
Итого:	**68**

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

ваемых и т.д.), но мне недоставало по-настоящему мощных впечатлений, которые обязательно получаешь от адвенчуры высшего класса. Где смесь всех элементов игры просто... работает. Было в Justice is Served что-то искусственное, но что конкретно, я не знаю.

Графика: Игра использует систему перемещений по жестко заданным точкам с обзором на 360 градусов и видом от первого лица. Перемещение между точками происходит мгновенно, в отличие от некоторых других игр (например Journeyman Project 3), где эти перемещения анимированы. Иногда во время диалогов и других сюжетных перипетий, игра переходит к виду от третьего лица, где все становится еще больше похоже на телесериал. Модели персонажей сделаны очень хорошо, реализму и деталям было уделено огромное внимание.

Лучшее описание, которое я могу дать визуальной составляющей игры: она немного меньше отточена, чем Post Mortem. И это совсем не оскорбление, потому что стильное атмосферное окружение Post Mortem почти идеально. Justice is Served не поднимается до такого уровня, но все равно очень хороша. Хотя у меня и не получилось особенно глубоко погрузиться в мир Law&Order, как это было с другими недавними адвенчурами, но, надо отдать должное создателям игры, они очень старались.

Звук: Звуковая составляющая в этой игре выше среднего, это точно, и немалая в том заслуга Джерри Орбаха (Jerry Orbach) (а этот парень умеет работать, не станете же вы играть отца в “Dirty Dancing” (“Грязные танцы”) или главу мафии Нью-Джерси в “Toy Soldiers” (“Игрушечные солдатики”), если вам иногда не удаётся увести домой Оскара, правда?!). На самом деле, игра актеров, в общем-то, неплоха, и весьма помогла погрузиться в игру. Тем не менее, некоторые диалоги в начале игры (дальше ситуация выправится) настолько ужасны по содержанию, что даже Аль Пачино (Al Pacino) не смог бы их сыграть убедительно.

Музыка неплоха, хотя больше о ней сказать нечего. А вот что мне понравилось в плане звукового оформления, так это звуки окружающего мира, как, например, работающий за стеной телевизор или характерный шум теннисного корта. Это очень сильно помогает в создании убедительного окружения. В прошлом номере я писал обзор игры, которая наиболее преуспела в деле использования звуков такого типа для создания иллюзии реальности. Это была The Last Express. Конечно же, Justice is Served ни в коей мере не сравнится с The Last Express, но, во всяком случае, команда дизайнеров попыталась создать убедительный мир, чего нельзя сказать о многих других адвенчурах.

В нескольких словах: Напоследок могу сказать, что неплохо провел время за этой игрой. Думаю, что те, кому нравится сериал, получат большее удовольствие чем остальные, кто не является его поклонником, и это уже немалая аудитория для Legacy Interactive. Но я говорю от имени обычных игроков. Если вам нравятся адвенчуры и запутанные дела, или даже лучше, если и то, и другое, то эта новая игра Law & Order может доставить вам несколько часов удовольствия. Но первоклассная ли это адвенчура или детектив? Боюсь, что нет. Стоит ли она своих денег? Это сложный вопрос, но я склоняюсь к ответу “да”.

- Ben Keeney
(автор перевода – Student)

The Moment Of Silence

The Moment of Silence – это шпионский триллер с point and click управлением и видом от третьего лица от немецкой компании House of Tales, которая до этого подарила нам The Mystery of Druids. Сразу стоит сказать, что TMoS намного-намного-намноооооооого лучше чем The Mystery of Druids. И также хочу сказать, что у приличных людей принято признавать свои ошибки. А я ошибку сделал... Крупную. Когда? Помните наш последний весенний номер, в котором мы опубликовали список 10 самых ожидаемых адвенчур? Тогда я даже не включил TMoS в этот список. И вот теперь, пройдя игру, я понимаю, насколько серьезной была эта ошибка.

Сюжет: Действие TMoS проходит в Нью-Йорке 2044 года. Вы – Питер Райт (Peter Wright), менеджер по связи, работающий на компанию, занимающуюся правительственной программой "Свобода слова". Питер недавно прошел через самую трудную пору, какая только может быть в жизни человека. Я не буду говорить о том, что это было, потому что игрок узнает это не сразу, так что пока просто поверьте мне, это действительно может сломать человека.

Питер становится свидетелем того, как нью-йоркский спецназ штурмует соседнюю квартиру и на глазах жены и ребенка безо всяких объяснений арестовывает главу семейства. Любопытство одерживает верх, и он наведывается к соседям, чтобы узнать, в чем дело. Миссис Освальд (Oswald) говорит, что не имеет понятия о причинах ареста. Питер предлагает свою помощь. Так как ему все равно нечего делать (он взял отпуск в связи с личными проблемами), он думает, что это будет неплохим способом от этих самых проблем отвлечься.

Сюжет TMoS – одна из сильнейших сторон игры. Он интересен, и по мере развития действия будет все более увлекательным. Если вам нравятся истории про коррупцию и про заговоры мирового господства, то TMoS – это то, что вам нужно. Игра – это настоящее "приключение": вы побываете во многих частях света, встретите разных людей и попытаетесь выпутаться из опасных ситуаций. Мне было интересно посмотреть такой вариант будущего и я несколько задумался о том, что же нас ожидает лет этак через 30-40. Также было забавно увидеть, как считающиеся в наше время высокотехнологичными приборы стали просто доисторическим мусором.

В TMoS поднимаются многие актуальные на нынешний день вопросы, касающиеся политики. Согласны вы или нет с той точкой зрения, что отражена в игре, но, думаю, разработчики заслуживают отдельной похвалы за то, что сделали это, потому что, нравится нам это или нет, компьютерные игры стали искусством, а любая форма искусства, традиционно, так или иначе связана с политикой.

Большинство персонажей отлично проработаны. На самом деле, некоторые из них проработаны даже больше, чем следовало бы. Я имею в виду, что даже в тех эпизодах, когда Питеру чертовски не хватает времени и ему надо действовать быстро, он болтает со второстепенными персонажами о жизни, что, в общем-то, не вполне уместно по сюжету. Правда, такое происходит всего пару раз. По большей части диалоги интересны и помогают представить себе личности персонажей, встречающихся в футуристическом мире TMoS. Самые запомнившиеся мне персонажи – Брайан (Brian) и Билл (Bill) из корпорации Гринберг (Greenberg), Профессор (The Professor), предводитель бездомных и мистер Хаттингтон (Mr. Huttington), антиквар, чью ностальгию можно заметить по содержимому его магазина. Но самый лучший персонаж – это все-таки сам Питер. Я действительно

Это просто очередной безумец? Или в его воплях есть какой-то смысл?

вжился в этот образ и беспокоился о нем, быть может, просто потому, что ему пришлось пройти через многое. Не могу сказать то же самое о миссис Освальд и ее сыне, которые получились несколько... блеклыми.

Единственный недостаток в сюжете TMoS – то, что некоторые события чересчур натянуты. ***Спойлеры*** В качестве примеров можно назвать то, что Питер, простой менеджер по связи, смог управиться с дирижаблем, что люк в канализацию открылся именно тогда, когда Питер убегал от полицейских, что Питер смотрит в глазок как раз тогда, когда спецназ начинает штурм квартиры Освальдов. ***Конец спойлеров*** Но если не обращать внимания на эти моменты, сюжет захватывает и впечатляет.

Графика: Хорошие новости: графика TMoS напомнит вам графику The Longest Journey. Плохие новости: графика TMoS слишком похожа на графику The Longest Journey. Если бы TMoS вышла пару лет назад, то все бы сказали, что графика удивительная. Но учитывая современные стандарты, установленные Syberia и Westerner, TMoS сильно отстает.

Не все улицы Нью-Йорка безопасны. Думай, с кем разговариваешь

В частности, модели могли бы быть получше. Их детализация низка, а анимация неестественна. Ракурсов камеры также могло быть побольше. Хорошим примером этого является ***Спойлеры*** беседа Питера с начальником в офисе, длящаяся минут 10-15, при этом камера все время находится на одном месте, а сами модели стоят как вкопанные. ***Конец спойлеров***

Окончательно добивает то, что игровой экран очень узкий (похоже, он сделан в пропорции 16:9), а субтитры показываются у верхней границы монитора на довольно заметном расстоянии от самого игрового экрана. Ну и поскольку картинка все равно почти не меняется, иногда можно просто про нее забыть и читать появляющиеся надписи, пока персонажи разговаривают. В результате полностью пропадает ощущение погружения в мир игры.

Фоны сделаны получше, деталей очень много, но нынче от пререндеренной графики никто меньшего и не ожидает. Хотя анимации все же маловато. В TMoS слишком многое статично, что немного обескураживает. А вот видеоролики – совсем другое дело. Лучше всего их описывает слово “впечатляющие”. Во время их просмотра я жалел, что мой ПК не подсоединен к большому телевизору, чтобы можно было получить еще больше удовольствия.

Воображение разработчиков иногда уходит черти куда, и игроки увидят много интереснейших приборов, которые, возможно, будут изобретены в отдаленном будущем.

Звук: Саундтрек в TMoS весьма незауряден. Некоторые дорожки очень похожи на то, что пишут Ганс Циммер (Hans Zimmer, автор музыки к фильмам “Скала” (“Rock”), “Багровый прилив” (“Crimson Tide”)) и Джон Пауэлл (John Powell, “Превосходство Борна” (“The Bourne Supermacy”)) для боевиков. Вы услышите и эмбиент, а в Nuclear Café – и рок. Озвучка, по большей части, также сделана хорошо, за исключением нескольких персонажей, вроде Лу

(Lou) в Nuclear Café и стюарда на космической станции.

Геймплей: Задачи, которые придется выполнять в TMoS, по большей части, весьма логичны и интересны. Это весомое достижение House of Tales. Большинство задачек – это использование нужного предмета в нужном месте, взаимодействие с персонажами и решение механических головоломок. За всю игру я лишь дважды заглянул в прохождение, впрочем, об этом я расскажу позже. Еще одно достижение – в игре практически нет пиксельхантинга. Лишь в паре случаев вам потребуется внимательный осмотр, в остальном игра полностью свободна от этой напасти, что весьма радует.

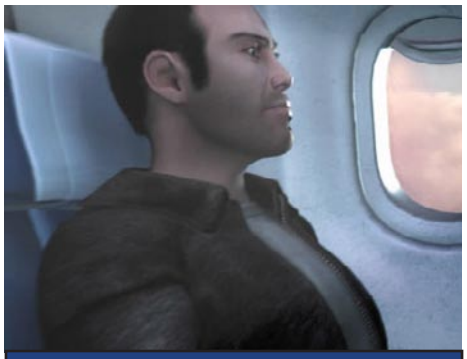
Интерфейс TMoS очень прост в использовании... по задумке. По этой задумке ваш персонаж идет в то место экрана, куда вы кликнули, однако это случается крайне редко. Пасфайндинг (поиск пути) – одна из самых больших проблем TMoS, так как вам часто придется воевать с управлением ради того, чтобы Питер пошел туда, куда надо. Если вы кликаете правой кнопкой на предмете, Питер даст вам его краткое описание, что всегда приятно в адвенчурах. Ваш инвентарь показывается в нижней части под игровым экраном.

Еще одна проблема геймплея TMoS – его темп. В начале и конце игры все тянется еле-еле. После того, как вы немного поиграете, вы сможете посетить 4-6 локаций. Иногда, хотя вы и будете знать свою основную цель, вы не будете знать, как ее достичь, и придется прочесывать все эти локации. Проблема в том, что для этого вам придется много ходить, что можно было безболезненно вырезать. Например, когда вы посещаете корпорацию Гринберг в третий или четвертый раз, можно было бы вырезать три экрана, через которые вы проходите для того, чтобы попасть на этаж с офисами. Во второй половине игры разработчики позаботились об этом, и вы обычно сразу попадаете туда, куда вам надо, а не мотаетесь туда-сюда попусту.

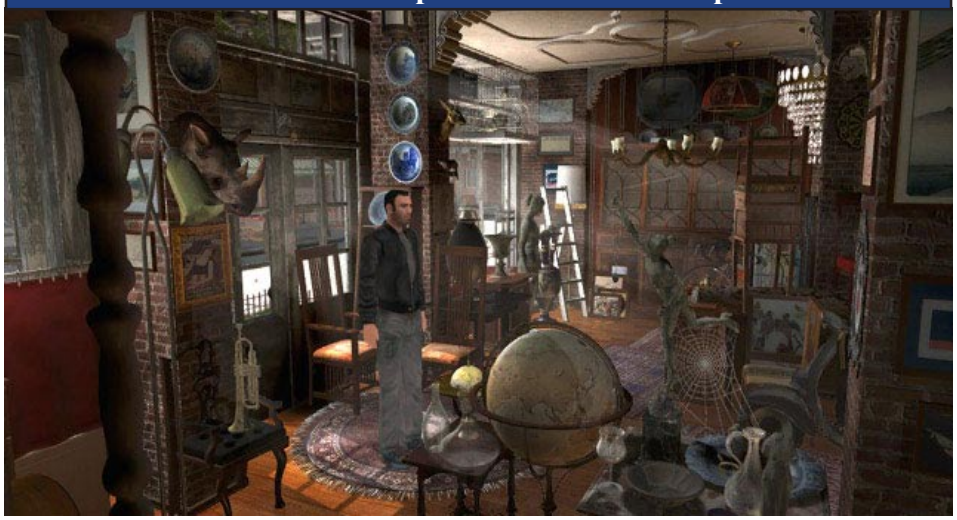
А вот ближе к концу игры в столкнетесь с головоломкой, которая станет для вас настоящим камнем преткновения. ***Спойлеры*** До этого места в игре усиленно нагнеталось напряжение, и вот когда практически в самом конце игры должен был наступить кульминационный момент, вам предстоит решить головоломку про координаты спутниковых тарелок. В игре есть подсказка о том, что нужно сделать, но даже и намека нет на то, как. Для того, чтобы понять, на правильном ли вы пути, вам надо взглянуть на панель управления, где показывается, правильный ли сигнал передают антенны. Проблема в том, что эта панель находится в трех локациях от входа в первую тарелку, а каждая последующая тарелка находится на расстоянии четырех экранов от предыдущей. Решить эту задачку можно

Может Рита и кажется немного... распутной, но она может быть полезна

В TMoS есть несколько механических головоломок


Вам придется немало поколесить по свету

Антикварный магазин мистера Хаттингтона



Плюсы и минусы

Плюсы: Великолепный оригинальный сюжет, главный персонаж, к которому прикипаешь душой, отличный саундтрек, логичность большей части головоломок, нет пиксель-хантинга.

Минусы: Самая сложная головоломка игры – пасфайндинг, несколько устаревшая графика, сбивающая весь накал игры головоломка ближе к финалу, много лишнего хождения.

Информация об игре

Разработчик: House of Tales
Русское название: Момент истины
Издатель: Акелла
Управление: point and click
Вид: от 3-го лица
Сложность: средняя
Сайты: http://www.themomentofsilence.com, http://www.akella.com/ru/games/momentofsilence/

Системные требования

Windows 98/2000/ME/XP, Pentium III 800 МГц, 256 МБ RAM, 0.9/3.4 ГБ HDD, 32 МБ DirectX 8-совместимая видеокарта, DirectX 9-совместимая звуковая карта, DVD-ROM

Вердикт

Сюжет:	93
Графика:	78
Звук:	89
Геймплей:	77
Итого:	**85**

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

методом проб и ошибок. После того, как я пронаблюдал, как мой персонаж отходил туда и обратно добрую сотню экранов, все напряжение сюжета обратилось в смертельную скуку. В конце концов я сдался, поскольку посчитал, что не стоит так пыхтеть лишь ради того, чтобы увидеть финальный ролик. Вот потому я и обратился к прохождению. ***Конец спойлеров*** На прохождение TMoS у вас уйдет более 20 часов, может и более 30, но проблема в том, что большую часть этого времени вы просто будете ходить/бегать по экранам.

Общая информация: TMoS поставляется на DVD-ROM, так что вам не нужно беспокоиться о постоянной смене дисков в приводе. Однако вас ждут другие проблемы – проблемы с софтом для загрузки патчей и защитой от копирования. После установки игры меня попросили установить Gameshadow, утилиту, которая скачивает последние обновления к TMoS. Я подумал – хорошо, давайте установим и тем самым избавимся от всевозможных багов. После инсталляции, на что потребовалось немало времени, мне пришлось зарегестрироваться, залогиниться и после этого... скачать новую версию Gameshadow и снова установить ее, поскольку версия на диске с игрой устарела. И думаете, что после этого я смог поиграть? Нет, потому что защита от копирования Starforce потребовала перезагрузить компьютер. И что, после всех этих страданий я избавился ото всех багов? К сожалению, нет.

Через некоторое время после того, как я начал играть, я зашел на новый экран и звук просто исчез. Ни музыки, ни голосов, ни звуковых эффектов. Это случилось несколько раз, и я вспомнил, что так уже было еще с одной адвенчурой. Покопавшись в памяти еще немного, я вспомнил? что этой адвенчурой была The Black Mirror. Ну а теперь угадайте, что же было общего у этих двух игр, что могло вызвать проблему с пропаданием звука:
а) они обе с видом от третьего лица;
б) у них обеих point and click интерфейс;
в) главным персонажем обеих игр является мужчина;
г) у них обеих знаменитейшая система защиты от копирования Starforce.
Присылайте свои ответы на info@theinventory.org и получите следующий выпуск The Inventory бесплатно!!!

Был в игре и еще один баг, но, на этот раз, связаный с геймплеем. ***Спойлеры*** Если вы, находясь в тюрьме, выплюните зуб, а потом сядете, вместо того, чтобы подождать некоторое время, сюжет никогда не дойдет до наступления ночи, более того, если вы не сохранились перед этим, у вас неприятности. ***Конец спойлеров***

В нескольких словах: TMoS – это весьма крепкая адвенчура с интересным сюжетом, кинематографичными роликами и впечатляющим саундтреком. Кое-что можно было сделать получше, например игровую графику, пасфайндинг и темп геймплея в некоторых местах, но все же эта игра обязательно должна появиться в вашей коллекции. Серьезный претендент на звание адвенчуры года и доказательство того, что House of Tales серьезно относится к откликам игроков, поскольку TMoS по всем параметрам превосходит их предыдущую игру The Mystery of Druids.

- Dimtris Manos
(автор перевода – Student)

Чем больше я играю и описываю адвенчуры, тем больше убеждаюсь (надеюсь, не только я) в том, что не все из них так уж хороши. Именно это можно сказать о героине моего обзора. Заметно, что ее создатели, Гей и Сильвио Саварес (Gey and Silvio Savarese), хорошо изучили остров, собирая материалы для игры, и изо всех сил старались сделать ее интересной. Но, говоря откровенно, реализация в принципе неплохой идеи смотрится не очень.

Сюжет: Ваш отпуск начинается неплохо. После непродолжительной поездки на катере до прекрасного острова Капри, вы отправляетесь в отель, надеясь на то, что сможете спокойно распаковать свои вещи и начать отдыхать. Совершив небольшую прогулку от такси до гостиницы, вы подходите к двери своего номера, но тут происходит нечто очень странное. А точнее, мир вокруг вас вдруг начинает вращаться, все люди куда-то пропадают и вы обнаруживаете себя в теле Рафеле (Rafele), мальчика-курьера.

В общем-то, вполне пристойное начало для игры, вот только вам придется жить с этим вплоть до середины игры и немного в концовке. Большую часть игры вы в роли Рафеле будете выполнять стандартную для адвенчур роль мальчика на побегушках. “Я дам тебе Вещь-1, если ты принесешь мне Вещь-2”. “Отлично, я дам тебе Вещь-2, если ты принесешь мне Вещь-3 от Случайного-типа-7” и т.д. Игра пытается что-то рассказать о машинах времени, параллельных вселенных и какой-то войне, но все это смотрится несколько странно и, честно говоря, я просто не обращал на это внимание.

Геймплей: Как уже говорилось выше, большую часть игры вы будете выступать в уже приевшейся адвенчурной роли мальчика на побегушках, но чтобы начать выполнять эту почетную обязанность, вам сначала придется найти того, кто даст вам первое задание. А после того, как мир закрутится в самом начале игры, у вас не будет никаких ключей к тому, что нужно делать дальше. Вам придется самим побегать по острову и самостоятельно найти первое задание. Лично я раздобыл отвертку и молоток от людей, которые исчезли еще до того, как мне дали первое задание по доставке газеты. Вообще-то я случайно наткнулся на них, бесцельно бродя по острову, и, честно говоря, не могу представить, что могло навести меня на них.

Кстати, не будем также забывать, что игра заражена опасным и очень болезненным вирусом пиксельхантингулёза. Его симптомы: боль в пальцах, зуд в горле, нахождение конкретного желудя под конкретным деревом в конкретной рощице. Если его оставить без лечения, это может вызвать

Устали от зимы? Капри – это именно то, что вам надо

Один из местных жителей

Плюсы и минусы

Плюсы: Прекрасное местечко, отличные фотографии и музыка. Возможно, вам даже понравится сюжет, если вы сможете в него вникнуть.

Минусы: Головоломки и геймплей очень бедны, так что это с трудом можно назвать игрой.

Информация об игре

Разработчик: Silvio & Gey Savarese
Управление: point and click
Вид: от 3-го лица
Сложность: средняя
Сайт: http://www.weekendcapri.com/

Системные требования

Windows 98/2000/ME/XP, Pentium 60 МГц, 64 МБ RAM, 700 МБ HDD, 32 МБ видеокарта, звуковая карта, 16x CD-ROM.

Вердикт

Сюжет:	70
Графика:	75
Звук:	85
Геймплей:	45
Итого:	**65**

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

жуткий кашель, фиолетовые пятна на коже и абсолютно ненужные заморочки.

В этой игре только одно сделано очень хорошо – возможность беспрепятственно побродить по острову Капри. Для этого предусмотрен специальный режим прогулки с записанным голосом гида (на “чистейшем английском”, но об этом позже), в котором игрок может просто прогуляться по острову и осмотреть местные достопримечательности. К сожалению, скрупулезность, с которой воссоздан этот прекрасный остров, служит лишь фоном для плохого качества самого геймплея.

Графика: Я не знаю, как ее оценить. С одной стороны, картинка выглядит чистой и четкой. С другой стороны, она выглядит чисто и четко только потому, что это просто фотографии. Я не эксперт в этой области и, честно говоря, не знаю, как оценить более 4000 снимков в плане композиции сцены, освещения или еще чего-нибудь подобного. Но, думаю, что это не самые плохие фотографии. Анимации нет, но ее там и не должно быть. И это никоим образом не вредит игре. Она изначально задумывалась как статичная “открыточная” адвенчура (как некогда называли Мист-клоны) и именно такой и получилась.

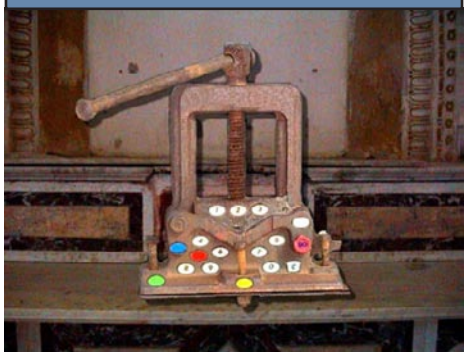
Звук: Ах, красота... Итальянцы, не знающие английский, делают английскую озвучку. Крррасота! Я советую всем переключиться на итальянский язык с субтитрами. Так погружение в мир этого прекрасного острова пройдет намного лучше и, плюс к этому, если вы достаточно образованны, то сможете понять, о чем же, черт подери, говорят люди.

Игра наполнена безмятежным амбиентом накатывающих на берег волн, птиц в небе, ветра, колышущего ветви деревьев, и другими звуками, которые вы и ожидаете услышать, проводя каникулы в изящном островном городке. В игре наличествует приятная музыка и довольно занимательная концепция смены треков. Вместо того, чтобы, как в других играх, привязывать музыку к различным локациям, тут смена мелодии используется в важных местах игры, таких как новая сцена, новая локация, новый поворот сюжета.

В нескольких словах: Необычно, и, безусловно, есть какой-то свой шарм. Остров Капри действительно стоит того, чтобы его посетить, и режим прогулки убедительно это доказывает. Но вынужден с сожалением констатировать, что игра обладает очень бедным геймплеем. Обычно я не делаю таких замечаний независимым разработчикам, чтобы не обескураживать их. Но в данном случае я считаю, что перед тем, как заняться своей следующей игрой, этой команде всерьез стоит задуматься о том, как и почему они всерьез решили заняться созданием игр.

- Justin Peeples
(автор перевода – Student)

Головоломка?



Биты и байты

аппаратное обеспечение

В прошлом номере Оливер рассказывал про цифровые камеры. А в этом номере он расскажет про жесткие диски и даст вам несколько советов о том, на что обратить внимание, если вы собираетесь приобрести их.

Жесткий диск – устройство хранения данных, не похожее на все остальные. Проще говоря, его можно описать как герметично закрытый корпус, в котором находятся несколько отдельных магнитных дисков. Несколько читающих/пишущих головок перемещаются над вращающимися дисками и поляризуют магнитные частицы на дисках в положительном или отрицательном направлении в соответствии с двоичными значениями 0 и 1 - основой всего компьютерного программного обеспечения.

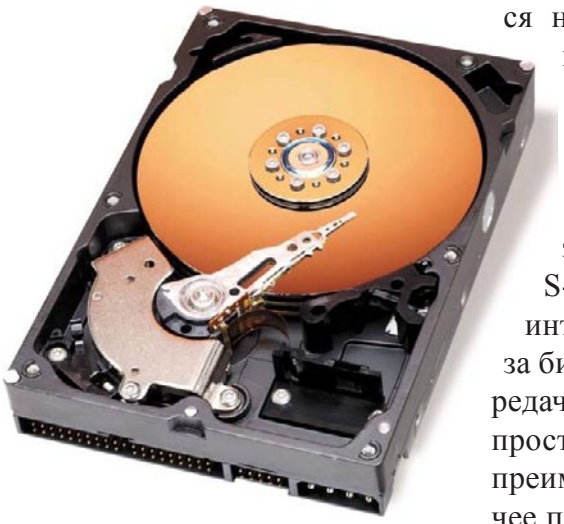
Сегодня продаются жесткие диски со скоростями вращения от 4200 до 10000 оборотов в минуту (rpm). Конечно, чем быстрее они крутятся, тем быстрее они работают, но и становятся шумнее. Выбирая жесткий диск, нужно искать компромисс между скоростью и шумом. К тому же, быстрые жесткие диски обычно дороже. В большинстве домашних компьютеров используются приводы емкостью от 160 до 250 Гб и скоростью 7200 об/мин. Если же это просто офисный компьютер, не требующий обработки больших файлов, то часто медленный диск на 5400 об/мин будет правильным выбором, особенно когда системный блок стоит на столе, а не под ним – ваши уши будут вам благодарны. Медленные приводы со скоростью 4200 об/мин обычно применяются только в ноутбуках.

Еще некоторые важные отличительные особенности жестких дисков. Время поиска у современных дисков составляет от 4 до 13 миллисекунд (ms). У большинства доступных дисков этот параметр равен 8 или 9 мс. Кэш или буфер – это что-то вроде оперативного запоминающего устройства (RAM). Так как в ОЗУ нет механических частей, оно намного быстрее, чем жесткий диск, выдает часто требуемые данные, так что у жестких дисков обычно есть 8 или 16 Мб ОЗУ для кэширования.

Другие важные факторы, это скорости передачи данных, которые можно разделить на скорости чтения и записи. Приводы ноутбуков часто имеют минимальную скорость записи 12 Мегабайт в секунду (Mb/s), в то время как жесткие диски настольных компьютеров достигают скорости от 30 до 90 Мегабайт в секунду. Максимальная скорость чтения немного больше. Другими словами, идеальный диск теоретически будет иметь время поиска 4 мс, 16 Мб кэша и будет читать/писать более 90 Мб данных в секунду.

Накопители большой емкости, как жесткие диски или приводы CD-ROM, соединены с помощью интерфейса через так называемую ШИНУ, линию данных, с самим компьютером. Обычно используются два типа интерфейсов контроллера: SCSI (Small Computer System Interface) и IDE (Integrated Drive Electronics, Integrated Device Equipment или Intelligent Drive Electronics – зависит от того, кого вы спросите), IDE стал известен как стандарт ATA (Advanced Technology Attachment). SCSI же чаще встречается в профессиональных областях, SCSI диски обычно на голову выше по скорости, объему и цене, а от объяснения их различных типов эта статья лопнула бы, так что мы поближе взглянем на IDE, потому что это самый распространенный интерфейс в домашних компьютерах.

В соответствии с названием, IDE контроллер интегрирован в диск, что позволяет улучшить координацию по сравнению с внешним контроллером. Чтобы избежать ошибок при передаче информации, когда два привода соединены одним шлейфом, одному присваивается статус master, а другому – slave. Контроллер master-привода также управляет и другим приводом. Проще говоря, slave может передавать информацию только когда master разрешает это. Раньше данные пересылались в так называемом PIO режиме (Programmed Input/Output). Существует несколько типов PIO режимов, реализующих разные скорости: PIO 0 = 3,3 Мб/с, PIO 1 = 5,2 Мб/с, PIO 2 = 8,3 Мб/с, PIO 3 = 11,1 Мб/с, и PIO 4 = 16,6 Мб/с. Их существенный недостаток в том, что им нужны ресурсы процессора (Central Processing Unit). Как вы видите, они слишком медленны для нынешнего поколения жестких дисков. Их развитием стал режим UDMA (Ultra Direct Media Access) с типами UDMA33 (UDMA 2) = 33,3 Мб/с, UDMA66 (UDMA 4) = 66,6 Мб/с, UDMA100 (UDMA 5) = 100 Мб/с и UDMA133 = 133 Мб/с, из которых наиболее попу-



Современный жесткий диск способен хранить до 400 гигабайт информации

лярен последний, известный как ATA133, пока еще не ставший официальным стандартом. Однако, даже UDMA 133 становится недостаточно, если к нему присоединены два современных диска, и в 2000 году был разработан новый стандарт, названный Serial-ATA, приведший к закату эры 16-битных шин. S-ATA - последовательный интерфейс, посылающий бит за битом и дающий скорость передачи в 150 Мб/с в нынешней, простейшей версии 1.0. Другое преимущество S-ATA, это "горячее подключение", позволяющее подключать и отключать устройства прямо во время работы, как у USB (Universal Serial Bus), но эта особенность пока не поддерживается ни одной материнской платой. Также, S-ATA больше не требует старого плоского шлейфа, экономя место внутри корпуса и улучшая циркуляцию воздуха. Кроме того, с ним проще обращаться.

Журнал

Еще один термин, с которым можно столкнуться в разговоре о компьютерных приводах, это ATAPI. Это просто расширение ATA, называемое Packet Interface, с помощью которого SCSI команды превращаются в ATA команды. Все современные жесткие диски снабжены системой наблюдения за надежностью, называющейся S.M.A.R.T. (Self Monitoring And Reporting Technology). Сама S.M.A.R.T. не сообщает об ошибках жесткого диска, но помогает обнаружить, что жизнь HDD подходит к концу. Есть несколько бесплатных программ, показывающих параметры S.M.A.R.T., например, smartmontools (http://sourceforge.net/projects/smartmontools/) и HDD Health (http://www.panterasoft.com/download/hhealth.exe), которые предупредят о неприятностях. Список всех атрибутов S.M.A.R.T. можно найти на http://smartlinux.sourceforge.net/smart/attributes.php. Native Command Queuing (NCQ) – совсем не новая идея. SCSI приводы работают так уже десяток лет, а называется это Tagged Command Queuing (TCQ).

Как видно из названия, Command Queuing – это способность жесткого диска воспринимать больше команд за раз и обрабатывать их по очереди. В результате достигается большее быстродействие в многозадачных средах, то есть возможности процессора или операционной системы выполнять более чем одну задачу в один момент времени, когда множество потоков, например, от базы данных, хотят получить доступ к диску. Условие использования дисков с NCQ – это наличие хост-адаптера с установленными драйверами и Advanced Host Controller Interface (AHCI). AHCI должен быть активирован в BIOS компьютера, а после, при установке Windows 2000 или XP, должен быть установлен драйвер.

На рынке жестких дисков происходят большие изменения. Fujitsu, Maxtor и Seagate выпустили первые Serial-ATA диски с Native Command Queuing (NCQ) и мобильные диски размером 2.5 дюйма с емкостями до 100 Гб, а диски размером 1.8 дюйма пересекли отметку в 60 Гб. По доступной цене можно приобрести диски 3.5 дюйма емкостью до 400 Гб. Огромный запас места позволяет легко хранить всю музыку и фильмы на жестком диске построив, таким образом, собственную медиа-библиотеку, или играть в несколько дюжин адвенчур одновременно.

- Oliver Gruener

(автор перевода – Dimka)

Почта

Здравствуйте! Я прочитал ваш обзор на Just Adventure и обнаружил, что вы написали, что в английском релизе не было багов (вероятно, речь идет об обзоре The Westerner, опубликованном в 19 номере – прим. ред.). Если это правда, то зачем The Adventure Company выпустила патч 1.1 меньше чем через две недели после выхода игры? В любом случае, вот что я хотел спросить: когда вы смотрели интро, вы видели титры? Я не видел до тех пор, пока не установил патч! А еще, когда я устанавливал игру, я выбрал установку не в директорию по умолчанию, и когда программа по завершении установки попыталась открыть readme файл, она сказала, что этот файл не может быть найден!

Амитаи (Amitai)

The Inventory: Здравствуйте, Амитаи. Я не знаю, существуют ли версии с ошибками или версии без ошибок. Видимо, раз уж они выпустили патч, то с некоторыми версиями возникали проблемы. Все, что я знаю – это то, что с копией, которую прислали нам, не было никаких технических проблем. Титры я тоже видел. Может, дело в видеокарте? Я не знаю. Но как обозреватель, я не могу сказать, что в игре есть ошибки, если не заметил в своей копии ни одной.

Привет, команда The Inventory... Это изумительный журнал, который дает адвенчурному игроку все, что нужно. Я из Турции (мы пишем это как Turkiye, а не Turkey, что у вас переводится как индейка :)), и могу вас уверить, что здесь многие читают The Inventory. Я просто хотел сказать вам, что журнал сделан очень хорошо, впрочем, и кое-что еще. Турция, наверное, не лидер в игровой индустрии, но некоторые наши игры вскоре увидят свет. Если я не ошибаюсь, ваш журнал ориентирован на Европу, и вы наверняка заинтересованы в появлении новых неизвестных игр. Я расскажу вам об одной. Это Istanbul (я знаю, что это такой город, но Istanbul, в то же время, и название игры). Это адвенчура, и она про Стамбул, как вы уже догадались. Почему я это рассказываю? Возможно, вы сможете сделать нелегкую работенку по продвижению новых европейских игр. Я думаю, это может быть интересно. У меня есть еще одна просьба. Я только что прочел обзор Gooka: Mystery of Janatris. Не могу найти электронный адрес автора, а очень хочу с ним связаться. Думаю, вы сможете мне помочь.

Спасибо,

Эрдем Маплак (Erdem Ma'lak (Merlinin Kazany))

The Inventory: Здравствуйте, Эрдем. Касательно европейских адвенчур: вскоре мы собираемся открыть новый сайт под названием Adventure Europe, который будет посвящен исключительно европейскому рынку адвенчур. Команда, работающая над Adventure Europe будет отличаться от команды, работающей над The Inventory, а статьи будут переводиться на несколько языков. Следите за событиями и поглядывайте на наш сайт http://www.theinventory.org. Что касается Gooka, я думаю, вы что-то перепутали. У нас нет планов рассказывать о Gooka, потому что это экшн-адвенчура, а мы рассказываем только про чистые адвенчуры. Скорее всего, вы перепутали нас с Just Adventure (http://www.justadventure.com).

(автор перевода – Dimka)

Эпилог

Уффф... Нам срочно требуется отдых. Создавать The Inventory одно удовольствие, но и тяжелая работа. Этот год был потрясающим для журнала. Нам выпала честь впервые рассказать об A Vampyre Story, Keepsake и Tony Tough 2, а также мы нашли замечательного хостера http://www.element.gr, который очень помог нам разместить огромное количество номеров журнала.

Эти же ребята помогли создать наш новый сайт http://www.theinventory.org и новую интернет-радиостанцию (ссылочку вы можете найти на первой странице сайта). С каждым номером число наших читателей растет, и мы надеемся, что растет и качество журнала.

Что же нас ожидает в следующем году? У нас припасено МНОГО сюрпризов, но лучше я пока не буду ничего обещать. Впрочем, я расскажу о нашем следующем номере. Вас ждет новый комикс по готовящейся к выходу адвенчуре, а возможно мы покажем и первые скриншоты. Мы постараемся рассказать о Return to Mysterious Island, CSI: Miami и еще об одной игре.

Рекомендую посетить наш форум, где мы будем рассказывать о новостях, касающихся нашего журнала и обо всех тех сюрпризах, что мы приготовили вам. Желаю вам удачных праздников. Увидимся в следующем году!

Главный редактор,

Dimitris Manos

element
open minded e-services

- Professional Web Hosting
- Radical Web Design, Authoring & Development
- Network Planning, Installation, Administration
- Software Analysis, Design & Development
- B2B Hardware Purchase & Technical Support

Special Offer for The Inventory E-Zine Fans

Hosting for OpenSource/Game DEUS Related Websites
50 MB of Storage *
1 MySQL Account,3 FTP Account
Unlimited Traffic
Unlimited eMails/Forwarders/Aliases
Unlimited DNS Services
FREE

Hosting for Adventure Related Websites
50 MB of Storage *
1 MySQL Account
1 FTP Account
Unlimited Traffic
Unlimited eMails/Forwarders/Aliases
Unlimited DNS Services
2.5 Euro/Month

Our Servers are Located at The Planet's DataCenter in Dallas, TX and are running on 100MBIT Links with 99% Uptime Guarantee.

Get in Contact with us at Sales@Element.gr
Do not forget to mention "The Inventory" in your eMail Subject.

* The Amount of Storage can be increased on Demand

Copyrights 2003-2004 www.element.gr | Site designed by www.fake-x.gr / element's art division

www.theinventory.org

Форумы
Адвенчурное радио
Новейшие игровые видеоролики

...а дальше будет еще больше!