

# The Inventory

только об играх

## Превью

Ankh

Братья Пипоты 3D:

Дело об огородных вредителях

## Интервью

Джонатан Боукс

## Обзоры

Still Life

Return to Mysterious Island

The White Chamber

Shivers 2: Harvest of Souls



# The Inventory

**Редактор:** Dimitris Manos  
**Авторы:** Alex ASP  
Ben Keeney  
Dimitris Manos  
Jordy Tubman  
Justin Peeples  
Sudeep Pasricha  
**Хостинг:** [www.theinventory.org](http://www.theinventory.org)  
[www.justadventure.com](http://www.justadventure.com)  
**Обложка:** Ankh

## Русская версия:

**Ответственный редактор:** Alex ASP  
**Переводчики:** Alex ASP  
Koshka  
Student  
**Редактор:** Lonesome  
**Хостинг:** [www.questzone.ru](http://www.questzone.ru)

## Контактная информация:

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

## Прочие версии

**Французская:** [www.planete-aventure.net](http://www.planete-aventure.net)  
**Итальянская:** [www.pollodigomma.net/~theinventory](http://www.pollodigomma.net/~theinventory)

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

# Содержание

Пролог	1
Превью	2
Ankh	2
Братья Пилоты 3D:	6
Дело об огородных вредителях	
Слухи	9
Комикс	10
Гостиная	13
Джонатан Боукс	13
Обзоры	18
Still Life	18
Return to Mysterious Island	22
The White Chamber	25
Shivers 2: Harvest of Souls	27
Эпилог	29

## Пролог

Приветствуем вас в 24-ом номере “The Inventory”. Перед тем, как рассказать об его содержимом, хочу сообщить, что мы открыли сайт “Adventure Europe”. Располагается он на <http://www.adventure-eu.com>. Более подробную информацию ищите в разделе “Слухи”.

Ну а теперь о самом интересном. Как насчет превью “Ankh”? Нашему новому автору Судипу Пасрише (Sudeep Pasricha) представилась возможность увидеть одну из ранних версий этой адвенчуры, и, скажу я вам, он восхищен. Я и сам немного глянул ее, и признаюсь, ни одна адвенчура не приводила меня в такой восторг со времен анонса “A Vampyre Story”. Да, именно настолько она хороша, но подробнее пусть лучше расскажет Судип. Прочитав превью, не забудьте заглянуть и на страницу 10, где расположился комикс по этой игре. Этот же комикс, но с более высоким разрешением, вы сможете найти на <http://www.adventure-eu.com>, если зарегистрируетесь (бесплатно) на сайте.

Еще одно превью пришло к нам из России. Речь пойдет об игре “Братья Пилоты 3D”, которая, вполне возможно, доберется и до других стран. Поклонникам комедийных адвенчур, мне кажется, стоит взглянуть на эту статью.

Бен Кини (Ben Keeney) вернулся к нам, да не с пустыми руками. Во-первых, он написал обзор долгожданной “Still Life” и поставил игре 88 баллов, ну а во-вторых, он решил рассказать о “Return to the Mysterious Island”, которая весьма приятно его удивила. Джастин Пиплз (Justin Peeples) на этот раз написал обзор бесплатной адвенчуры “The White Chamber”, которая наверняка понравится поклонникам аниме. Джорди Табман (Jordy Tubman), еще один новый автор, решил сделать наш журнал более интересным для поклонников пазл-адвенчур. Джорди взял интервью у Джонатана Боукса о его новой игре “The Lost Crown” и написал обзор игры “The Shivers 2” от “Sierra”.

Ну а сейчас давайте посмотрим, что может вам предложить игра “Ankh”.

Главный редактор

*Dimitris Manos*





*Нашему новому автору Судипу Пасрише (Sudeep Pasricha) представился шанс сыграть в демо-версию подающей большие надежды комедийной адвенчуры. Давайте же узнаем, каковы были его первые впечатления от “Ankh”, 3D игры с point and click интерфейсом.*



Примерно 7 лет назад небольшая немецкая компания “Artex Software” выпустила point and click адвенчуру под названием “Ankh” для платформы Acorn RiscPC. К сожалению, эта платформа так и не стала популярной. Было продано около полумиллиона машин, в основном в Великобритании, где их приобретали английские школы, а остатки раскупили частные пользователи в Германии, Франции, Израиле, Австралии и Новой Зеландии (практически ни один компьютер этой платформы не был продан в Соединенных Штатах). Это означает, что “Ankh” была обречена на безвестность, так как адвенчурное сообщество в основном использовало платформу PC, на которой “Ankh” был недоступен, что весьма огорчительно, так как игра получилась весьма достойная. События “Ankh” происходили в древнем Египте, главным действующим лицом был мальчик Доми (Domi), который пытался доказать своему отцу, что он чего-то стоит. Каждый, кто играл в адвенчуры, прекрасно знает, что любая попытка главного героя доказать, что он “чего-то стоит”, ведет к тому, что он, главный герой, оказывается в центре невероятных приключений. И бедный, ничего не подозревающий Доми вскоре оказывается в ситуации, где ему приходится сражаться не на жизнь, а на смерть с нильскими крокодилами, ремонтировать машину времени для группы брейк-дансеров, играть в салочки с ужасной собакой из преисподней и придумывать план по спасению принцессы. В “Ankh” были все элементы успешной адвенчуры: эксцентричная сюжетная линия, остроумные диалоги и красивая графика. Но успех был незначителен, об игре быстро забыли. Поэтому если бы вопрос про “Ankh” появился бы в

известной викторине 90-х годов “Счастливый случай”, то он мог бы быть признан одним из самых заковыристых.

Перенесемся на 7 лет вперед, в наше время. Франкфуртская компания “Deck13” купила “Artex Software” и теперь активно работает над новым приключением, взяв за основу сюжет “Ankh”, но теперь уже для платформы PC. Действие опять происходит в древнем Египте. В последнее время выходило немало игр, посвященных тайнам этого загадочного государства (“Riddle of the Sphinx”, “Egyptian Prophecy”, “Egypt 3: Fate of Ramses” и др.), но в отличие от “Ankh”, ни одна из них не заставит вас улыбнуться или расхохотаться во весь голос, пока вы изучаете окрестности или выполняете какое-либо задание. “Ankh: The Tales of Mystery” – это комедийная игра с видом от третьего лица и point and click интерфейсом, созданная в лучших традициях классических адвенчур, таких как “Monkey Island” или “Discworld”. Главного героя на этот раз зовут Ассил (Assil), он – сын богатого архитектора пирамид, лентяй, любящий вечеринки и постоянно без особых усилий попадающий в какие-то переделки.

Являясь большим поклонником адвенчур, сделанных с хорошим чувством юмора, и, уж так случилось, будучи тайным египтофилом, мне было ужасно интересно получить демо-версию от разработчиков и посмотреть, что из себя представляет эта новая игра.

Демо-версия началась с серии заставок, рассказывающих историю о том, как Ассил стащил ключ от Большой пирамиды, чтобы организовать там тайную вечеринку. На следующее утро он





просыпается с больной головой и с проклятьем, наложенным на него умершим фараоном. Чтобы избавиться от проклятья, Ассил должен каким-то образом убедить могущественного фараона Ифенепа (Iphener) снять его. Сделать это Ассил должен как можно быстрее, поскольку Анк, магический ключ жизни, который он украл из гробницы, приняв за открывашку для бутылок, привлекает большое количество злых существ, до этого прятавшихся в своих темных норах.

Такова завязка истории, и вот уже вы вместе с Ассилем стоите перед черным VIP-ходом во дворец, где фараон устраивает праздник. Как вы понимаете, Ассилу во что бы то ни стало надо попасть к фараону. Вряд ли стоит даже пытаться пройти во дворец через главные

ворота, ведь для того, чтобы дожидаться своей очереди, рядовому горожанину потребуется год или два. Поэтому первая цель незадачливого сына архитектора – умудриться каким-либо образом попасть к фараону через черный VIP-ход, а он охраняется толстобрюхим громилой по имени Бульбуль (Boulboul), тупым как пробка. Ассил как-то сразу не пришелся по душе Бульбулю, и тот отказался впустить его через VIP-ход на том основании, что он-де не VIP-персона: ожерелья на шее нет, танцевать не умеет и вообще не звезда. Во время короткого диалога Ассил узнает, что фараон придумал танец Камилла Лока (“два шага налево, два шага направо, поворот, и хлоп, и хлоп!”), а также замечает, что в опасной близости от Бульбуля находится мусорная яма. Хмм... Только

бы убедить Бульбуля продемонстрировать танец, а мусорная яма позаботится обо всем остальном. Но... как не старается Ассил, он не может заставить Бульбуля шевелить ногами. Когда все темы для разговора будут исчерпаны, вы можете осмотреться в поисках другого способа попасть внутрь.

Недалеко от входа Ассил находит окно в подвал и видит прогнившую деревянную балку (“То, что когда-то было деревом гордым, сейчас архитектурный кошмар”, – саркастически замечает он), которая поддерживает потолок – но с этим пока ничего не сделаешь. Пересекая аллею, Ассил слышит из окна тюремной камеры женский голос, молящий о помощи. Поговорив с девушкой, Ассил узнает, что она – дочь арабского посла, столкнувшаяся на одной





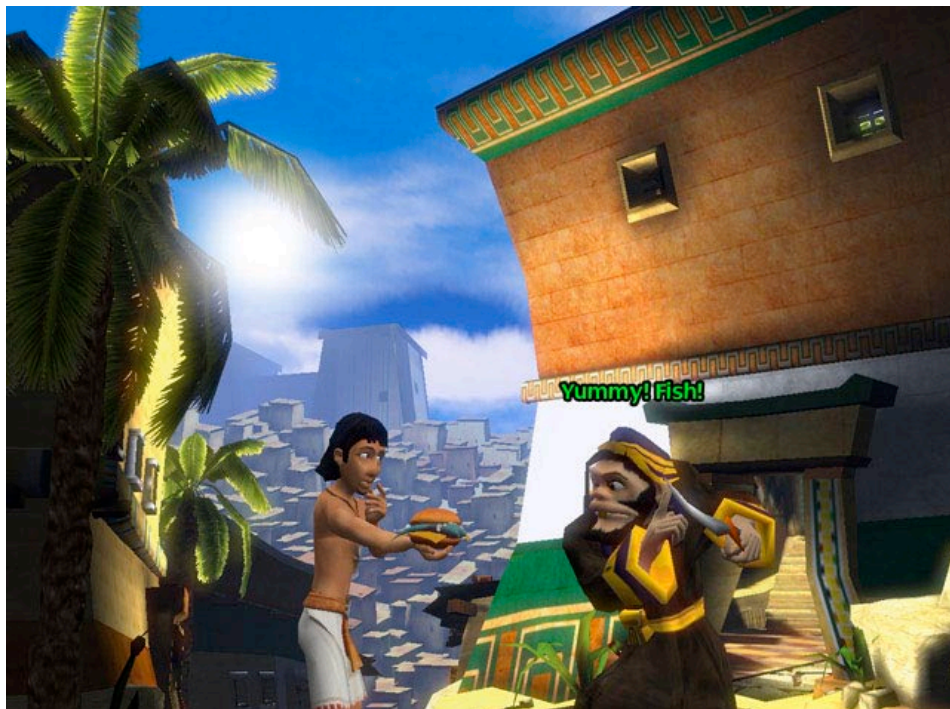
дороге с самим фараоном. Фараон сказал тогда: “Пшла вон, смертная!” – на что она ему ответила: “Сам исчезни, старый пердун!”. И за это ее поместили на парутройку столетий в тюрьму, куда не проникает солнечный свет. Теперь, в соответствии с традициями адвенчур, Ассил должен вытащить девицу из тюрьмы. В результате быстрого осмотра разнообразного товара, представленного на находящемся неподалеку придорожном лотке (ну что, кто проспонсирует переводчиков, ведь название этого лотка, “El-Buyall” – это явная отсылка на “E-Bay” – прим. перев.) прикарманивается (хозяина давно никто не видел) никому не принадлежащий кувшин с ураганными термитами. Ассил выпускает термитов на гнилую балку, те прогрызают ее, и потолок (он же пол тюремной камеры) рушится, девушка свободна. Отыскав одежду для освобожденной дочери арабского посла (не ну может же она покинуть камеру в немодном тюремном одеянии), Ассил просит ее сыграть на старинной флейте, найденной неподалеку. Как только раздаются звуки музыки, Бульбуль начинает танцевать Камилла Лока (очевидно, музыка такая разразительная, что он просто не в силах устоять) и случайно падает в мусорную яму, оставляя дверь без охраны. Демка заканчивается в тот момент, когда Ассил проходит во дворец через черный VIP-ход.

Должен сказать, что ознакомившись с такой яркой демоверсией, я был приятно поражен. “Ankh: The Tales of Mystery” может похвастаться превосходной 3D графикой. Все герои – это произведения 3D-искусства, а фоны прекрасно



смоделированы. Особое внимание обратите на освещение, которое делает игру еще более красивой. Но больше всего меня поразило перемещение камеры. Ровный и элегантный полет камеры, следующей за Ассилом, пока он изучает окрестности, придает игре безукоризненный кинематографический эффект. Разработчики сумели избежать типичной для 3D-игр с видом от третьего лица ошибки, когда камера находится под определенным углом, и вам не видно главного героя, потому что его загораживает какой-нибудь объект (например, колонна). Когда подобное происходит в этой игре, предмет, который загораживает персонажа, становится прозрачным. Таким образом, обзор не блокируется, и вы всегда видите своего героя.

Что касается управления – интерфейс очень простой. Используется мышка, и с помощью курсора вы выполняете то или иное нужное вам действие (подобрать, посмотреть и так далее) с предметом, который находится под курсором. Левая кнопка мыши используется для действий, а также позволяет вашему герою ходить по экрану, правая кнопка мыши дает вам информацию об объ-



екте, на который указывает курсор. Кнопкой TAB открывается список насущных дел, особенно полезный тем, кому нужно четкое и ясное представление дальнейших действий.

Музыка, звучащая на заднем плане, приятна и не раздражает, а восточные музыкальные инструменты добавляют нужный колорит и погружают в атмосферу игры. Компания “Deck13” заявила, что у полной версии игры будет свой кинематографичный саундтрек, как, например, в фильме “Мумия”: в некоторых местах музыка будет драматичной, в других – легкой и приятной. Музыка к игре пишет известная немецкая студия “Dynamedion”, которая работала над такими играми как “Spellforce”, “Neocron 2”, “The Moment of Silence”, а также над некоторыми ранними проектами “Deck13”. Все герои игры озвучены профессиональными актерами, говорящими с британскими акцентами. Эффект от того, как древние египтяне говорят на английском языке с чистым британским произношением, просто поразителен, добавьте ещё к этому остроумные диалоги! Обязатель-

но полностью прослушайте все возможные реплики – не пожалееете! Единственный маленький недостаток, замеченный мной – актеры изредка перескакивают на американский акцент, что звучит несколько странно. Но это уж если сильно придирааться, а в основном, я считаю, голоса за кадром звучат прекрасно.

В целом, впечатление от “Ankh: The Tales of Mystery” осталось крайне положительное. Я получил огромное удовольствие, проходя демо-версию (хотя, нужно признать, я обожаю игры, где много юмора, есть эксцентричные герои и смешные головоломки). Сюжет игры многообещающий, диалоги смешные и увлекательные, а музыкальное сопровождение и озвучка на самом высоком уровне. Герои, с которыми я столкнулся, так прекрасно анимированы, что они сразу же располагают к себе (разработчики уверяют нас, что в игре будет около 50 оригинальных персонажей). Управление игрой настолько простое, что осваивается на интуитивном уровне. Даже тот, кто никогда не играл в адвенчуры, разберется в управле-

нии за считанные минуты. Древний Египет (в основном события происходят или в Каире, или в его окрестностях) будет прекрасным местом для приключений, особенно принимая во внимание яркую 3D-графику, предмет гордости этой игры. Как страстный поклонник адвенчур, я должен признаться, что игра производит впечатление, и что я буду первый в очереди, когда она наконец окажется на полках моего любимого компьютерного магазина.

В заключение, позвольте мне ознакомить вас с рекламным описанием “Ankh: The Tales of Mystery”, предоставленным разработчиками: “Каир... древний город с тысячей очертаний, цветов и запахов. Город фараонов, крокодилов и наемных убийц. Нелегко придется Ассилу добиться аудиенции у фараона, чтобы снять с себя смертельное проклятие. И что еще хуже, количество его врагов растет даже быстрее, чем действует само проклятие. Только острый ум может спасти Ассилу от неминуемой смерти, и имя ему – ты! Во время своих приключений Ассил столкнется со множеством своеобразных персонажей, от счастливых рабов до испуганных крокодилов, а в самом конце он даже встретится с Осирисом, богом подземного царства. Будь готов к увлекательному приключению в древнем Египте, после которого остальные адвенчуры этого года покажутся тебе столь же детскими, как Телепузики”. Игра должна появиться на полках магазинов в сентябре 2005 года. Международный релиз планируется под лейблом “Rebel Games”. Скриншоты из игры вы можете рассмотреть на сайте разработчика – <http://www.deck13.com/english/index.html>.

**- Sudeep Pasricha**  
(автор перевода – Koshka)





Наш коллега Alex ASP решил рассказать об этой интересной приключенческой игре с point and click интерфейсом. Разработчики игры вроде бы намереваются выпустить ее за пределами России, так посмотрим, стоит ли нам ее ждать.

Братья Пилоты имеют долгую историю. Впервые эти два частных детектива появились на страницах рассказов детского писателя Эдуарда Успенского, тонко пародировавшего один из

известный советский детективный сериал 70-х годов. Героям многих произведений Успенского была уготована участь появиться на экране в качестве персонажей мультфильмов – не стала исключением и наша парочка. Вскоре следователи сменили имена (стали называться Шефом и Коллегой) и внешний вид (с кукольного на рисованный). В таком виде они и пробрались на наши компьютеры где-то в середине 90-х годов – то была одна из первых русских приключенчур



“Братья Пилоты: По следам полосатого слона”. Игра оказалась весьма успешной, что позволило создателям не только выпустить продолжение “Братья Пилоты 2: Дело о серийном маньяке”, но и отправить игру бороздить просторы игровых магазинов Германии. Затем последовала пауза, но несколько лет спустя Шеф и Коллега вернулись к нам сразу в двух играх: приключенческой “Братья Пилоты 3: Обратная сторона Земли” и аркаде “Братья Пилоты: Олимпиада”. Еще одна небольшая пауза, и неутомимые сыщики появились перед нами в трехмерном виде, в коем и собираются вскоре покорять европейские просторы.

**Графика:** Пусть лейблочка “3D” не вводит вас в заблуждение – ни о какой полной трехмерности речи нет. Да, герои анимированы в 3D, но затем переконвертированы в двухмерные спрайты. Фоны тоже не рисованные, а пререндеренные, в них то тут, то там встречаются анимированные фрагменты. В игре практически на каждом экране встречаются активные объекты, не несущие никакой смысловой нагрузки и предназначенные лишь для улаживания взора игроков небольшими анимационными вставками – эдакий кивок в сторону детских игр типа “Freddi Fish”. Стала ли игра ото всех этих нововведений лучше? Не знаю. Мне, как человеку, видевшему первые игры серии, показалось, что не особо. Тем не менее, игра выглядит вполне неплохо, в мультяшном стиле, как и было задумано.

**Сюжет:** Однажды братья Пилоты, читая утреннюю газету, наткнулись на заметку о том, что в Бердичев, провинциальный городок, где живут детективы, прибыла коллекция мумий, кото-



рую будут показывать в местном музее. Братья уже было собрались направиться туда, но вдруг вспомнили, что совершенно забыли накормить крысу, жившую у них в качестве домашнего животного. Что ж, вместо похода в музей придется сначала идти на огород за овощами. Прибыв на огород, Шеф и Коллега обнаружили, что тот приведен в полную негодность, а также заметили некоего подозрительного Человека в Черном. Естественно, они решили во всем разобраться и наказать виновных.

Итак, перед вами юмористический детектив, а это претензия на то, что во время прохождения игры вы должны довольно часто смеяться. Ну, или, по крайней мере, улыбаться. Так когда-то и было. Братья Пилоты славились своим особым юмором, где каждое действие вызывало улыбку, каждая шутка была удачной и появлялась вовремя. За то их и любили. К сожалению, переход в третье измерение не самым лучшим образом сказался на юмористической составляющей. Увы, нет больше забавных анимационных гэгов (черт, вот сюда бы вложить усилия, затраченные на совершенно бесполезную “пустую” анимацию предметов). Создатели попытались компенсировать это тем, что засунули практически в каждую фразу братьев каламбур. Некоторые из них получились забавными. Некоторые – не очень. И я совсем не представляю, что будет в локализованных версиях, но авторы обещают приложить все усилия для достижения наилучшего результата.

В целом все получилось не так уж и плохо. Странный город Бердичев, затерянный во времени, детективный сюжет, некая доля юмора, методическое посо-

бие на тему “игра слов” в виде диалогов... Но нет той самой частички, что придавала первым играм серии особый шарм.

**Звук:** Музыки в игре очень мало, 2-3 мелодии, да и те далеко не шедевры, после некоторого времени они начинают раздражать. С озвучкой дело обстоит чуть лучше. Алексей Колган, озвучивший детективов, постарался на славу, и вытянул диалоги своей игрой, заставляя вас то тут, то там улыбнуться. Хочется надеяться, что для локализованной версии подберут не менее “пилотского” актера.

Не обошлось в этой составляющей и без некоторых недочетов. Так, если один из братьев недоговорил фразу, а вы пытаетесь что-либо сделать другим, и он тоже начинает говорить, получается, что они оба говорят одновременно и не слушают друг друга. Кроме того, нажатие кнопки мыши не всегда прерывает затянувшуюся фразу.

**Геймплей:** Если вы когда-либо играли в “Gobliiins” от “Coktel Vision”, то догадаетесь, откуда

у новых “Пилотов” ноги растут. Если в “Gobliiins” перейти на следующий экран можно было только после того, как все сделано на предыдущем, в “Братьях Пилотах 3D” вы можете выбрать на карте то место, куда хотите направиться. По мере прохождения игры будут открываться новые локации. Каждая из локаций поделена на 3-5 экранов, где вам придется решать преимущественно инвентарные задачки. Для каждой есть свой набор предметов. При переходе из одной локации в другую, предметы, собранные в первой, заменяются на предметы, собранные во второй, при этом если вы предмет не нашли, в инвентарь он вам не попадет, соответственно, если вы его уже нашли, то беспокоиться о том, что он потеряется, не нужно. В целом, быть может, это удачный ход, ибо застряв в одной локации, вы можете спокойно перейти в другую и решать головоломки там, а потом с новыми силами вернуться к предыдущему участку карты.

Принцип разделения труда, использовавшийся в “Gobliiins”,





сохранен, и это радует. Шеф занимается интеллектуальными задачами, Коллега – физическими. У каждого из них свой инвентарь. При нахождении предметов они попадают в инвентарь тому, кто будет их использовать в дальнейшем. Ни о каком обмене предметами речи не идет.

Задачки в игре несложные. Более того, каждое выполненное действие обязательно будет прокомментировано братьями, и в каламбуре, который, как уже говорилось выше, обязательно будет произнесен, к месту ли, нет ли, будет содержаться подсказка, что нужно делать дальше. Не обошлось в “Братьях Пилотах 3D” и без мини-игр. К сожалению, они не блещут оригинальностью, но к счастью, их не так уж много и они не очень сложны. Радует и то, что во

время мини-игр можно сохранять – не забывайте об этом, и существенно облегчите себе жизнь.

**В нескольких словах:** Так стоит или нет покупать эту игру? Решать вам. Не сказать, что игра слишком хороша, но и не сказать, что совсем плоха. Эдакий середнячок. Вот еще два факта, которые могут склонить чашу весов в ту или иную сторону: 1) в России эта игра продавалась на 2 дисках, но, ради интереса напустив на нее архиватор, я обнаружил, что она с легкостью ужалась до 450 мегабайт (у нас, как известно, платят не за качество игры, а за количество дисков); 2) эту игру вы легко пройдете за вечер. Да-да, вы затратите на нее 4-6 часов, не больше. И не надейтесь, что по завершении игры вам все станет



ясно – “Братья Пилоты 3D” задумывалась как мини-сериал из трех игр. Ко дню выхода этого номера журнала на прилавках российских магазинов должна появиться вторая серия.

Итак, если вам непременно хочется скоротать вечер за несложной детективно-юмористической авантюрой в мультяшном стиле, и при этом вам не жалко денег на игру, которую вы вряд ли будете с волнением вспоминать на следующий день – можете покупать “Братья Пилоты 3D: Дело об огородных вредителях”. Ну а ежели вы владеете немецким языком, рекомендую вам попытаться отыскать первые две игры серии: “Братья Пилоты: По следам полосатого слона” или “Братья Пилоты 2: Дело о серийном маньяке”.

- Alex ASP





**Сайт “Adventure Europe” заработал**  
Мы рады объявить об открытии сайта “Adventure Europe”!!! Ждем Вас на <http://www.adventure-eu.com> и советуем вступить в “Клуб Adventure Europe”, после чего вы получите доступ к эксклюзивным материалам сайта, таким как комиксы по приключениям, наброски для игр, видео-интервью и различные конкурсы. Также, после вступления в клуб, вы сможете принимать самое непосредственное участие в жизни сайта – голосовать в опросах, выставлять свои оценки приключениям и оставлять сообщения на нашем форуме. Сайт “Adventure Europe” доступен на 4 языках: английском, французском, немецком и греческом. Сейчас мы набираем команду сайта. Нам нужны редакторы подсайтов, переводчики, обозреватели, модераторы, менеджеры по рекламе, Flash-программисты и художники. Если вы хотите присоединиться к нашей команде, отправьте свое резюме на [d.manos@adventure-eu.com](mailto:d.manos@adventure-eu.com). Ну а если вы разработчик или издатель приключений и желаете разместить у нас статьи или материалы по вашим играм, мы будем рады помочь вам.

### Слух номера

В прошлом месяце мы намекали на некое важное событие в приключенческом сообществе, имея в виду разрыв отношений между “Bad Brain Entertainment” и “Autumn Moon Entertainment”. Но сейчас мы приготовили вам более интересную новость. Ходят слухи, что одна свежееиспеченная команда маститых разработчиков выкупила права на известнейшую лицензию у одного из

самых “тяжелых” держателей лицензий. И еще говорят, что эта команда ведет переговоры с одним очень известным художником по поводу приобретения еще одной очень-очень-очень известной лицензии. Подробнее мы расскажем об этом после официальных заявлений...

### Анонсирована “The Metronome”

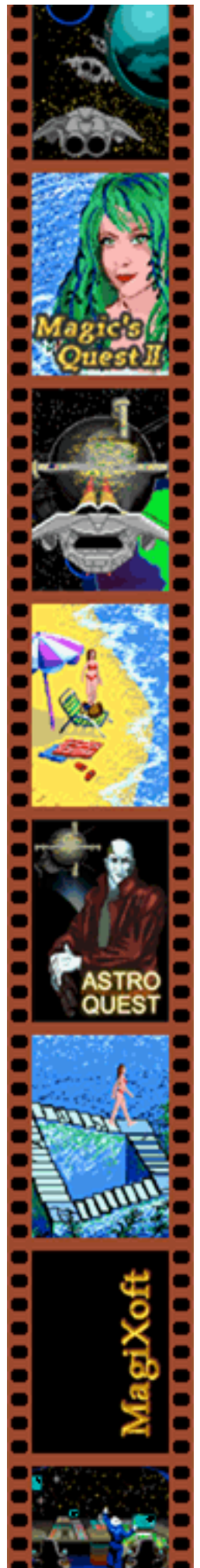
Шведская независимая команда “Team Tarsier” объявила о работе над приключением с видом от третьего лица под названием “The Metronome”. Согласно информации сайта разработчиков, в игре будет такой уникальный элемент как использование звука в качестве важной части геймплея. Такая идея навеивает воспоминания об уже ставшей классикой “Loom”. На сайте игры (<http://www.tarsier.se/metronome/>) можно найти несколько концепт-артов и скриншотов, говорящих о том, что в игре будет отличная трехмерная графика. “Team Tarsier” ищет для своей игры издателя.

### Дата выхода “King’s Quest IX”

Команда неофициальной “King’s Quest IX” заявила, что объявит дату релиза игры и некоторые другие интересные новости на праздничном чате, который начнется 15 мая 2005 года в 4PM EST. На чат можно попасть по ссылке <http://www.kq9.org/chat/> (ныне адрес немного другой – <http://www.tsl-game.com/chat/> – прим. ред.). Там у вас будет возможность пообщаться с разработчиками “King’s Quest IX” и порасспрашивать их об игре.

**- Dimitris Manos**

(автор перевода – Student)





# АНКН













# Интервью с Джонатаном Боуксом

*Джонатан Боукс (Jonathan Boakes) стал знаменит в адвенчурном сообществе, когда выпустил свою игру с видом от первого лица “Dark Fall”, и тот факт, что над ней он работал в одиночку, произвел неизгладимое впечатление как на любителей адвенчур, так и на прессу. Сейчас Джонатан работает над своим третьим проектом под названием “The Lost Crown: A Warning to the Curious”. Наш новый корреспондент Джорди Табман (Jordy Tubman) беседует с Джонатаном о его новой игре и о будущем адвенчурных игр в целом.*

**- Расскажите, пожалуйста, о себе и о компании “XXV Production”: где вы располагаетесь, как начали работать и сколько человек работает в студии?**

Всем привет! Я Джонатан Боукс, разработчик обеих игр “Dark Fall”, автор нескольких сайтов. Сайты посвящены различным темам: от телевизионных ретроспектив до исследований паранормальных явлений. Сейчас я работаю в Корнуолле, Англия. Заниматься играми я начал 7 лет назад, когда стал собирать свою первую полноценную игру “The Displacement”. Что касается моей “студии”, я в основном работаю дома, но приезжаю в Лондон, если нужно решить какие-то более сложные или объемные задачи.

**- Вы как-то упоминали, что “Dark Fall: The Journal” была создана как дань уважения адвенчурным играм прошлого. Адвенчуры – это Ваш любимый жанр, или Вы увлекаетесь и другими?**

Первая игра из серии “Dark Fall”, конечно же, была сделана как дань уважения адвенчурам, в которые играли мои друзья, да и я сам где-то в 1996 – 2002 годах. При создании этой игры были учтены все особенности жанра, но я добавил и новые элементы. К классическому point and click интерфейсу с помощью сюжета был добавлен эффект “не оглядывайся”. Мне всегда нравилось думать об адвенчурах как об электронных книгах с анимацией и уникальными двухмерными иллюстрациями.

В то время, когда я работал над игрой, я жаждал новых point and click адвенчур. Мы в Великобритании изголодались по ним. В свое время, раздумывая об этом жанре, привели меня к мысли о том, что он – мертвая форма искусства, и я хотел создать полноценную адвенчуру со всеми атрибутами и в стиле тех игр, на которых я вырос и из-за которых влюбился в этот жанр.

Я всегда играю в игры “другого жанра”. Я большой поклонник шутеров с видом от первого лица. Мне нравится процесс освоения игры, открытые пространства, которые предлагаются. Время от времени я погружаюсь в какую-нибудь RPG. Я влюбился в “Morrowind” и “Bloodmoon” (второй официальный аддон) и считаю эту игру одной из лучших адвенчур, которые я когда-либо проходил. Если говорить о новинках, то на меня произвела большое впечатление “Ravensholm” – одна из глав “Half Life 2”. Уровни в этой главе такие мрачные и гнетущие. Они напомнили мне модификации “They Hunger” к “Half Life”. Эти модификации были сделаны любителями еще первой “Half Life”, чьим большим поклонником я также являюсь. Обе упомянутые игры наполнены мрачайшей атмосферой и создают уникальную пугающую действительность. Ощущение настоящего ужаса, страха очень трудно достичь в игре, не используя примитивнейшие трюки, какие были в Doom 3. Неужели межпла-

нетные демоны тоже пользуются клозетами?

**- Можете ли Вы сказать, что опыт работы в одиночку от начала и до конца над двумя довольно тепло принятыми публичной коммерческими проектами был положителен? Или все-таки были какие-то отрицательные стороны?**

У каждой медали есть обратная сторона. Отрицательное было, но если задуматься, в целом это не испортило общего впечатления от обоих проектов. Я бы и рад рассказать вам о некоторых из них, но не могу. Большинство проблем и головной боли, которые преследовали меня в течение нескольких месяцев после выхода “Lights Out”, можно было избежать. Они оставили очень неприятные ощущения, и я постараюсь избежать подобного в будущем.

Моим любимым занятием после выхода игр было чтение в Интернете комментариев, теорий и впечатлений. Я считаю, что игры делаются для игроков, и поэтому непосредственный отклик от них – это самый лучший подарок для меня, это значит, что все мои усилия были потрачены не впустую.

**- Создание игры, особенно на начальных стадиях, может казаться невероятно трудным занятием. Как лично Вы начинаете работать над игрой, какие Ваши первые шаги? Сначала Вы придумываете сюжет? Или**



### геймплей? Быть может, сеттинг? С чего Вы начинаете?

Первые мысли всегда о медиа-формате. Что можно сделать при существующем бюджете, который в обоих случаях брался из моего собственного кармана, и что может сделать будущую игру уникальной и интересной. Затем приходит очередь сюжета, и все усилия направляются на его разработку, сюжет тщательно изучается, делается индивидуальным и захватывающим. Я был заинтригован, узнав, что многие игроки (и обозреватели) разделяют мое отношение к интерпретации известных фактов. Может ли история лгать? Можем ли мы изменить свою судьбу, и как мы можем повлиять на временную историческую линию, что лежит перед нами? За исключением пары поразительных примеров, я бы сказал, что повествование и сюжетная линия – это то, что большинство людей помнят об игре. Для меня хорошая история – это главное, она создает основное впечатление.

Следующий этап – это уже конструирование самой игры. Это самый длительный период в разработке, который часто заканчи-

вается ничем. Процесс должен быть равномерным и спокойным, иначе вы утонете в этой работе. Неуверенность, ненависть к своему проекту, недовольство сделанной работой – эти чувства всегда находятся где-то рядом, за углом, поэтому хорошая поддержка от коллег исключительно важна. Регулярное получение отзывов – это также большое подспорье. А форумы, посвященные адвенчурным играм, вообще должны быть благословлены за их преданность независимым разработчикам и маленьким студиям.

**- Множество слухов возникло среди поклонников Вашей предыдущей работы, когда появилась первая информация о новом проекте “The Lost Crown”. Не могли бы Вы немного рассказать о проекте? Это адаптация?**

“The Lost Crown” будет несколько больше, чем просто “адаптация”. Без боязни быть претенциозным, я бы сказал, что это будет “ре-визуализация” истории. М. Р. Джеймс (английский прозаик, живший в 1862-1936 годах, автор классических “ghost stories” – прим. перев.) написал эту новеллу в 1925 году. Новелла основывалась на его

знаниях как истории, так и особенностей восточного побережья Англии. Нескончаемые песчаные дюны, одинокие холмы, покрытые лесами, и забытые персонажи прошлых времен – все это будет в “The Lost Crown”. Будут и новые вселяющие ужас элементы, чтобы создать атмосферу неуверенности, страха, а вот каких-нибудь глупостей вроде зомби от меня не ждите. В новелле Джеймса есть предчувствие беды, атмосфера, и это хорошая основа для работы.

**- В Ваших прошлых играх были/действовали существа из потустороннего мира. Будут ли в новой игре какие-нибудь устройства для охотников за призраками, будут ли какие-то другие способы для общения с представителями нематериального мира?**

Призрак будет обязательно. И это очень важно для игры. Когда Джеймс создавал свои фантомы, он часто визуализировал призрак куклы из традиционных кукольных спектаклей про Панча и Джуди. Это жуткое создание с удлинненным бледным лицом. Вспомните призрак из фильма “Крик” – у создателей был тот же источник вдохновения.

Недавно я расширил свои познания в области паранормальных явлений. Когда я был в Корнуолле, там организовалась группа для изучения вероятных мест обитания привидений и исследования историй про призраков. Корнуолл обладает необычным воздействием и атмосферой, которая вдохновляет художников. Мы исследовали заброшенные железнодорожные станции, пещеры и старинные круги камней. Большинство локаций, включенных в “The Lost Crown”, взяты из реальной жизни и связаны с местами обитания представителей потустороннего мира. Игра





создается на основе сведений, полученных нашей командой. Информацию о наших исследованиях вы можете найти на сайте <http://www.thishauntedland.co.uk>.

Все оборудование, необходимое охотнику за привидениями и показанное в “The Lost Crown”, будет срисовано с реально существующих приборов, и вы сможете почувствовать ту взволнованность, которую ощущали мы, находясь в заброшенных таинственных местах. Наиболее впечатляющие результаты мы получили от простых экспериментов, и я буду рад показать наши достижения в игре.

**- Один из Ваших сайтов, посвященный новой игре (<http://www.awarningtothecurious.co.uk>), как глоток свежего воздуха по стилю и оформлению. Смотреть его — одно удовольствие! Что вдохновило Вас создать сайт в такой свободной форме, не используя стандартные разделы: новости, информация, файлы и т.п.?**

В первую очередь, позвольте поблагодарить Вас за замечательный комплимент. Я получил несколько хороших отзывов, но всегда переживаю, правильно ли я все сделал. Целью сайтов, посвященных играм, является предоставление краткой информации об игре и увеличение продаж. Скудная и предсказуемая формула для многих игровых сайтов. Все они созданы одинаково. Я подумал, что было бы интересно отойти от стандартного меню и создать что-нибудь такое, чем я сам мог бы пользоваться. Время от времени я буду добавлять ссылки, статьи про то, о чем будет идти речь в игре, напишу, как шел процесс разработки.

Мне не хотелось создавать циничный сайт с очевидным содержанием. Недавно все кинулись откры-

вать разделы “о разработке”, в которых вы не найдете ничего, кроме двух-трех полигональных моделей, сопровождаемых текстом “здесь я создал модель, а здесь я добавил текстуры, а здесь я отрендерил” и т.п. Все это старо и бессмысленно. Мне кажется, нужно добавить побольше жизни.

Со временем на сайте появятся обязательные скриншоты и краткое содержание истории. А пока я счастлив, что имею возможность собирать материал в мой онлайн-блокнот, тут и там разбрасывая зашифрованные подсказки для самых пытливых. Ещё должен заметить, что у Джеймса есть огромное количество почитателей, и мне кажется, они не будут в восторге от сайта для циничной продажи дисков с игрой. Я сделал попытку создать нечто туманное и интригующее. Это потребовало определенных усилий, мне пришлось мыслить нестандартно.

**- На страничке “Dark Fall: Lights Out” раздел про разработку оказался очень емким, он полезен тем, кто хочет заняться созданием адвенчур. Будете ли вы продолжать давать уроки?**

Да, я надеюсь на это! На страничке “Lights Out” шел рассказ об основах. Я, скорее, хотел вселить уверенность в начинающих разработчиков, нежели поделиться какими-либо серьезными знаниями. Следующие несколько месяцев я буду изучать новые приемы, получать новые навыки и разбираться в новых программах. Я погружусь в изучение. Если создание игры не требует новых знаний, нового опыта — мне неинтересно. Для меня это очень важно, только так я смогу сделать действительно достойный проект.

**- В двух Ваших последних творениях действие разворачивается в каких-нибудь строениях: в гостинице при железнодорожной станции и на маяке. В “The Lost Crown: A Warning To The Curious” будет использован тот же принцип?**

Занятно. Я никогда не думал о своих играх в этом смысле, но такая постановка вопроса интересна. Я вырос на дешевых фантастических фильмах, которые показывали по телевизору. Бюджетные ограничения таких фильмов были очевидны. Создатели полагали, что пусть лучше будет одна декорация,







но сделанная хорошо, чем их будет много, но плохого качества. Это, видимо, отпечаталось в моем сознании, а ведь 3D, по иронии, дает такую свободу творчества. Ограничение малым пространством позволяет экспериментировать со светом и деталями. Я люблю “наряжать” окружающую обстановку, кроме того, работа над одной декорацией идёт проще.

В “The Lost Crown” вам будет доступен прибрежный городок, несколько зданий и побережье восточной части Англии. Это будут большие открытые пространства, которые надо разукрасить, наполнить светом и представить игрокам. У Джеймса был замечательный талант описывать пейзажи, как и у Томаса Харди (*английский прозаик и поэт, живший в 1840–1928 – прим. перев.*). В “Warning to the Curious” М. Р. Джеймс называл такие описания “рисованием словами”. Он прекрасно осознавал, что достиг в этом совершенства. И Джеймс, и Харди умели каким-то магическим способом представить на бумаге совершенно настоящий мир, куда вступали и где находили свою судьбу их герои. Интересно отметить, что оба автора разделяли

желание показать пейзажи Англии привязанными к своему прошлому, которое готово вернуться, едва представится такая возможность.

**- В “Dark Fall: The Journal” не был показан главный герой, им был игрок. В “Dark Fall: Lights Out” главный герой наличествовал, и это было обыграно в сюжете. Какой из способов будет использован “The Lost Crown: A Warning to the Curious”?**

В “Dark Fall” действительно не был определен пол главного героя. Читая обзоры и прохождения, я понял, что игроки сами решают, какого пола главный герой. Это удивительно. По тексту обзора или прохождения можно судить о точке зрения автора, о его мыслях по поводу персонажей и жанра.

В “The Lights Out” требовалось, чтобы у главного героя был пол. Предполагаемые отношения между ним и причиной всех проблем были очень важны для повествования. Связь была необходима. В “The Lost Crown” пол персонажа также будет известен. Сюжет будет получать свое развитие через взаимодействие с другими героями и будет зависеть от реакции окру-

жающего мира на главного героя. В идеальном мире пол и сексуальная ориентация не имеют никакого значения. Грустно, но мы никогда не будем жить в таком мире. Определение пола главного персонажа – это не проявление сексизма, но иногда мне хотелось бы жить в идеальном мире, пропагандируемом либеральными средствами массовой информации.

**- Головоломки/сложные задачи. Они играют важную роль в игре, и найти баланс между ними крайне сложно. Слишком легкие или слишком трудные, очевидные или запутанные. В Вашей игре будет больше загадок или исследования? Или, возможно, будет соблюден какой-то баланс?**

Я счастлив заявить, что в игре будет гораздо больше головоломок, чем в “Lights Out”. Предлагая свободное нелинейное пространство, я пренебрег головоломками в некоторых местах, но подкорректирую баланс. Важно совместить реальность и полное погружение в игру. Головоломки должны быть такие, чтобы игроки чувствовали себя участниками истории и представленного мира. Слишком малое количество головоломок может превратить игру в интерактивный фильм. Все игры, изображающие реальную жизнь, требуют решения каких-либо головоломок или интерактивного участия. В “The Lost Crown” загадки разнообразны: от викторианских способов охоты за призраками до дополнительных миссий, успешное выполнение которых будет зависеть от поведения и умения вести беседу.

**- В обсуждениях на форуме Вы заявили, что новая игра будет “весьма драматично отличаться от других (“Dark Fall”) игр”. Это отличие касается геймплея или атмосферы?**

И того, и другого. В игре не будет домов, населенных призраками, и не будет слайд-шоу. Новая игра никак не связана с “Dark Fall”, она представлена в совершенно ином стиле. Сейчас трудно и нелогично описывать то, что запланировано – мне кажется, этот вопрос лучше обсудить через пару месяцев.

**- Как долго длится цикл разработки? Когда, хотя бы примерно, игра будет готова к выпуску? К Рождеству?**

Надеюсь, что к концу осени. Это самое подходящее время. Правда, может произойти все что угодно, поэтому я не буду давать конкретных обещаний. Я получаю удовольствие от того, что не связан никакими временными обязательствами с издателями, у меня нет никакого желания привязывать выпуск игры к Рождеству. Любое творчество требует времени для воплощения, и создание игры – не исключение. Я мог бы сделать еще одну игру из серии “Dark Fall” на основе уже имеющихся знаний и умений, но меня не привлекает штамповать игры таким примитивным способом. Хорошие игры развивают рынок, а эксплуатация уже использованных идей мне не по душе.

**- Теперь глупый вопрос, которого я бы хотел избежать, чувствуя, что им я лишь подолью масла в огонь нескончаемых дебатов. Ваше мнение о теперешнем состоянии авантюрного жанра по сравнению с тем временем, когда вышла “Dark Fall: The Journal”?**

Спасибо за такт и понимание. Сейчас этот жанр находится в очень странной ситуации, когда некоторые разработчики пытаются укунить руку, которая их кормит. Кое-кто предпринимает явные усилия, чтобы отдалиться от игрового сообщества и от игр, ко-

торые когда-то выходили. Это так просто, оглядываясь на прошлое, находить ошибки в уже изданных играх.

Надо приложить много усилий, а не только публиковать статьи с напыщенными заявлениями и умными речами, чтобы убедить большинство игроков в том, что технические инновации более интересны, чем сюжет, концепция и продолжительность игры. Если честно, мне наплевать, на грани ли возможностей картинка в игре, которая кормит производителей видеокарт.

Когда выходит новая игра, мой первый вопрос, о чем она. Услышать в ответ о шейдерах и о бамп-мэппинге, конечно, очень интересно (мне так обычно и отвечают), но вспомнит ли кто-нибудь об этой игре лет через 10? Да, я проходил игры, в которых есть и шейдеры, и бамп-мэппинг, но уже через 10 минут я на все эти технические особенности не обращал внимания. Почему? Потому что там был потрясающий геймплей, и я полностью погрузился в фантастический сюжет. Классифицирование игр на основе технических качеств – это занятие

для чокнутых игроков; я же вполне могу достать с полки обыкновенную книгу и не буду задумываться о том, во сколько мне обойдется апгрейд.

**- Ну, осталась еще кое-что, что было бы интересно узнать. Если есть ли какая-нибудь идея, мысль или чувство, которым можно было описать “The Lost Crown: Warning to the Curious”?** Это легко! Ответ находится в самом названии. “В назидание любопытствующим”. Желание найти корону возникает из-за любопытства и немного от жадности. Если вы знаете, что нечто потерялось, стоит ли вам его искать? Кто-нибудь может возразить, что если что-нибудь потерялось, то так или иначе имеет шанс найтись. В действительности же вопрос такой: хотите ли вы найти корону и зачем?

**- Большое спасибо за Ваше время и за все старания и усилия, которые Вы вкладываете, чтобы подарить нам игры.**

Спасибо. Я делаю игры, чтобы другие получали удовольствие, но и сам получаю его, создавая их.

**- Jordy Tubman**

(автор перевода – Koshka)







Мистика всегда была одной из основных тем адвенчур, да и, по всему, навсегда таковой останется, что вполне справедливо. Первой адвенчурой, в которой кроме текста имелась и графика, была “Mystery House” 1980 года. Сколько же всего изменилось за четверть века! “Still Life”, придуманная и срежиссированная Маттье Ларивье (Mathieu Larivière), придерживается лучших традиций “Gabriel Knight”, “Laura Bow” и “Sherlock Holmes”. Вы допрашиваете подозреваемых, исследуете места преступлений, решаете головоломки, смотрите красочные ролики и т. д. Но что может сподвигнуть вас поиграть именно в “Still Life”, когда под рукой имеются классические, проверенные временем, почти идеальные адвенчуры? Позвольте мне ответить...

**Сюжет:** Во-первых, сюжет такого уровня мне не встречался после “The Case of the Silver Earring”, вышедшей в конце августа прошлого года. Для более глубокого понимания сюжета хорошо сначала поиграть в “Still Life: Prelude” на <http://stilllife-game.com> (уже порядочное время сайт находится “на реконструкции” – прим. ред.). В этой онлайн-игре рассказывается об одном из прошлых дел Виктории МакФерсон – деле в Новом Орлеане, где она столкнулась с убийцей, известным как Ползун из Миссисипи. По гейм-

плею это несколько упрощенная версия “Missing: Since January”, но зато в ней открывается много интересных подробностей. Если вам хочется узнать, почему Виктория переехала в Чикаго, как она познакомилась с Ричардом, почему ее отец так интересуется шкатулками-головоломками, как складывались ее отношения с Клэр, то вам нужно сыграть в “Still Life: Prelude”.

Некоторое время спустя после успешного завершения нью-орлеанского дела, Виктория, уже в заснеженном Иллинойсе, пытается составить портрет ещё одного маньяка. Игра начинается, когда Виктория приезжает на место уже пятого убийства. У этого маньяка

собственный почерк: всех своих жертв (к слову, это исключительно женщины) он сначала топит, а уже после смерти наносит им многочисленные порезы по всему телу и вспарывает живот. Не имея в деле серьезных зацепок – лишь фрагменты отпечатков пальцев, Виктория решает передохнуть и провести Рождество с отцом. Его рождественский подарок побуждает Викторию перебраться на чердаке старые вещи дедушки. Случайно среди них она обнаруживает несколько пражских заметок 1929 года. Каким-то образом убийца, за которым Гас МакФерсон охотился чуть ли не сто лет назад, очень походит на нынешнего маньяка.

Вот тут мы переносимся во времени и пространстве и оказываемся в роли самого Гаса МакФерсона (главного героя более ранней и менее впечатляющей адвенчуры “Post Mortem” от “Microïds”). Мы будем расследовать то самое дело, о котором начала читать Виктория. Это один из самых удачных приемов “Still Life”: две параллельные, в духе второй части “Крестного отца”, истории, в



**Здесь живет самый настоящий извращенец!**



которых два члена семьи в разное время сталкиваются с похожими испытаниями (за исключением падения сына/возвышения отца). В Праге Гас помогает Иде, своей возлюбленной. Все жертвы ма-  
няка 1929 года – проститутки, а Ида в прошлом тоже занималась этой профессией.

Готов поспорить, сюжет будет крепко удерживать около монитора игроков, пока они не узнают, что же случится дальше. Обе сюжетные линии одинаково цепляют, и при переходе между главами и временными периодами вы будете равно жалеть об уходе от одного героя и радоваться возвращению к другому. В игре, конечно же, есть несколько надуманных и лишних эпизодов (например, когда на свалке с цепи срывается огромная собака, и вам из-за этого приходится решить парочку-другую задачек, чтобы обойти чудовище и попасть туда, куда вы намеревались), но меня это не особенно раздражало, ведь я был захвачен игрой от начала и до конца.

Кстати, о конце сказать ничего хорошего не могу... Замечу лишь,



**Виктория в мире высоких технологий**

что, по моему мнению, концовка “Still Life” занимает место в списке наихудших за всю историю игр. Когда пошли финальные титры, я чуть со стула не упал. Не было и намёка, что сейчас все закончится, все просто раз – и обрубилось. По окончании титров обещано было, что продолжение истории можно будет найти в Интернете (наверное, предполагалось что-нибудь похожее на “Still Life: Prelude”), но вряд ли это успокоит игро-

ков, которые с нетерпением ждали очередную главу, а получили лишь список разработчиков.

Что означает все вышесказанное? А то, что в обеих сюжетных линиях абсолютно неудачные открытые концовки и, если уж быть совершенно честным (как это не печально), мы даже не узнаем наверняка, кто же этот современный убийца! Конечно, многие после такого финала сразу полезут за разъяснением в Интернет, жажда получить хоть какой-то ответ, но не найдут ничего! По крайней мере, сейчас. По-видимому, финальные главы ещё не готовы. Но мне кажется, что даже их выпуск не исправит тот ужасающий обрубок концовки такой захватывающей истории. Единственное объяснение, что приходит мне в голову – разработчики не укладывались в намеченные сроки или у них просто кончились деньги. В игре осталось столько недосказанного, но при всем при этом я был от нее в восторге до самых финальных титров. Может ли замечательный сюжет быть напрочь убит одним роликом и неожиданной концовкой? Конечно, нет... ведь так?



**Канализация бывает такой красивой только в адвенчурах**





### Этот парень только выглядит мрачно

**Геймплей:** “Still Life” – очень сбалансированная игра. От нее получают удовольствие как ветераны, так и новички. Готов признать, я сам время от времени застреваю в играх, и в таких случаях ищу подсказки во внешних источниках, но “Still Life” я смог одолеть за 12-13 часов без единой подсказки. “Still Life” не так сложна, как многие адвенчуры, и для этого есть хорошие причины: ее головоломки полностью логичны, обоснованны, и почти все они сделаны хорошо. В игре нашлось место пятнашкам, стихам и загадкам, головоломкам с цифрами и символами, лабиринту (не пугайтесь, он не очень сложный), и даже классному эпизоду, где вам придется управлять саперным роботом-пауком. Могу предположить, что немало игроков посетуют на то, что в детективном триллере им пришлось печь печенье, но лично мне и эта задачка понравилась. Иногда, для отвлечения, такие головоломки оказываются очень кстати. Дольше всего, почти час, я бился над взломом замка. Вы, наверное, при этих словах вообразили какое-нибудь мутное занятие, но на самом деле эта задачка очень интересная и совсем не похожа на головоломку с отмычками из “Post Mortem”. В “Still Life” задачками становятся самые обыденные операции, и выполнять их интересно.

В игре немало инвентарных задач, и в их решении вам помогает интерфейс. Когда вы подходите туда, где можно использовать определенный предмет, загорается соответствующая иконка. После этого вам надо только открыть инвентарь и выбрать нужный предмет (если вы им обладаете). Это вполне очевидно для любого, кто играл в point and click адвенчуры. В инвентаре предметы можно комбинировать, крутить, вертеть, рассматривать поближе и т.д. На возможности осмотреть предмет со всех сторон построено несколько головоломок. Персонаж управляется классическим point and click интерфейсом. Места выхода с экрана подсвечиваются стрелочками, а в перемещениях между локациями помогает карта.

Похоже, ведение главным героем какого-нибудь аналога дневника уже стало хорошим тоном в адвенчурах. Вот и в “Still Life” и у Гаса, и у Виктории есть свой блокнотик, куда они записывают все, что они сделали и с чем столкнулись. Так что вы можете в любую минуту освежить свои воспоминания о любой главе игры. Кроме того, сохраняются найденные документы и записываются диалоги. Естественно, все это вы можете просмотреть, когда захотите. Так что такой немаловаж-



### Забудьте о трупах и маньяках, время испечь пряничного человечка!

ный элемент игры, как инвентарь, сделан тут на пятерку.

Уже после выхода демо-версии система диалогов игры стала мишенью критики. В диалогах вам просто надо нажимать правую или левую кнопку мыши.левой кнопкой вы ведете разговоры по существу, а правая отвечает за необязательные личные темы. То есть игрока протаскивают по всем диалогам, практически не давая выбора. Но разве при обычном прочесывании диалогового дерева мы не перебираем все темы, пока они не закончатся? Конечно, есть игры, в которых выбор очередной фразы может оказать влияние на дальнейшие события, но ведь таких игр мало. Кроме того, здесь, как и в “Gabriel Knight”, мы не видим конкретных фраз, которые скажет наш герой, а просто выбираем направление разговора. В общем, в отличие от ужасной концовки, эта всеми поносимая система диалогов меня совсем не беспокоила. Хотя увеличить количество “личных” тем у Ричарда, Клэр и прочих не помешало бы.

**Графика:** Картинка, как и в большинстве игр от “Microïds”, с видом от третьего лица, пререндеренными фонами и трехмерными персонажами. Если сравнивать

игру, скажем, с “Syberia 2” или “Myst IV”, то фоновой анимации в ней намного меньше. Фоны не такие четкие, как в “Case of the Silver Earring”, но, возможно, это сделано специально. Несмотря ни на что, игра очень привлекательна и успешно затягивает игрока и в покрытый снегом Чикаго нашего времени, и в промозглую мрачную Прагу 20-х годов. Да и вообще “Still Life” очень атмосферна. Когда вы попадаете в новую локацию, рассматривать её вам будет не менее интересно, чем встретить новых персонажей и узнать о новых поворотах сюжета. Сам мир “Still Life” становится ключевым персонажем игры.

Исполнение моделей героев игры очень похоже на то, что было в прошлых играх “Microïds”. Кто-то возразит, что здесь, в отличие от “Syberia”, они более реалистичны, но это вопрос стиля, а не качества. Единственным недостатком анимации персонажей является плохая синхронизация мимики персонажей и звука. Кроме этого придаться не к чему. Ну и по традиции, в “Still Life” отличные видеоролики, которые вносят свою лепту в визуальную составляющую игры, да и просто радуют своим качеством и красотой, вознаграждая игрока за очередной пройденный эпизод. Уже виденные ролики можно просмотреть заново, воспользовавшись соответствующим разделом главного меню. В общем, если моё мнение до сих не ясно: в визуальном плане “Still Life” – конфетка.

**Звук:** Музыка неподдельно жуткая и очень здорово нагнетает атмосферу. В современном мире музыка по большей части электронная, экспериментальная, тогда как в 1920-х соответствует тому времени. Мне очень понравилась композиция, в которой

на фоне карнавальной музыки кто-то насвистывает, и возникает смутное ощущение тревоги, как будто что-то идет не так. Частенько музыка отодвигается на второй план, а на первый выходят естественные звуки окружающего мира. Они тоже превосходны, особенно в роликах. Наконец, в подобных играх немаловажна актерская работа. К счастью, здесь всё сделано неплохо. Оба основных актера постарались на славу (с некоторыми исключениями), да и второстепенные персонажи озвучены явно выше среднего. Стоит отметить, что во время диалогов можно включать и отключать субтитры.

**В нескольких словах:** “Still Life” – превосходная игра, которая набрала бы более 90 баллов, если бы не обрывающийся на самом интересном месте сюжет. Мне понравилась атмосфера и отличные графика и звук. Сюжет и персонажи интересны, головоломки логичны и занимательны, и т.д. Но, хотя “Still Life” во многих отношениях (прекрасные головоломки, мало багов и нет прорех в игровом дизайне) лучше, чем “Case of the Silver Earring”, после завершения последней я чувствовал удовлетворение и, как я уже упоминал в обзоре той игры, после прохождения решил переиграть ее еще раз. “Still Life” же очень меня разочаровала. Я понимаю игроков, ошеломленных подобным окончанием. Но, повторюсь, до последних 2-3 минут это была лучшая авантюра из недавно вышедших. Быть может, завершающая Интернет-глава окажется лучше, чем я ожидаю. Эти сомнения я решу в пользу “Microïds” и лично Матье Ларивье. Все-таки, играя в “Still Life”, я до последнего получал удовольствие...

- Ben Keeney

(автор перевода – Student)

### Плюсы и минусы

**Плюсы:** отличный сюжет с хорошей структурой, замечательные видео- и аудио-исполнение, впечатляющее окружение, интересные персонажи и проработанные головоломки, которые увлекут и ветеранов, и новичков.

**Минусы:** отвратительная ничего не объясняющая концовка. Некоторым игра может показаться слишком простой и короткой.

### Информация об игре

**Разработчик:** Microïds

**Локализатор:** Lazy Games

**Издатель в России:** 1C

**Управление:** point and click

**Вид:** от 3-го лица

**Сложность:** низкая/средняя

**Сайты:** <http://www.stilllife-game.com>, [http://games.1c.ru/still\\_life/](http://games.1c.ru/still_life/)

### Системные требования

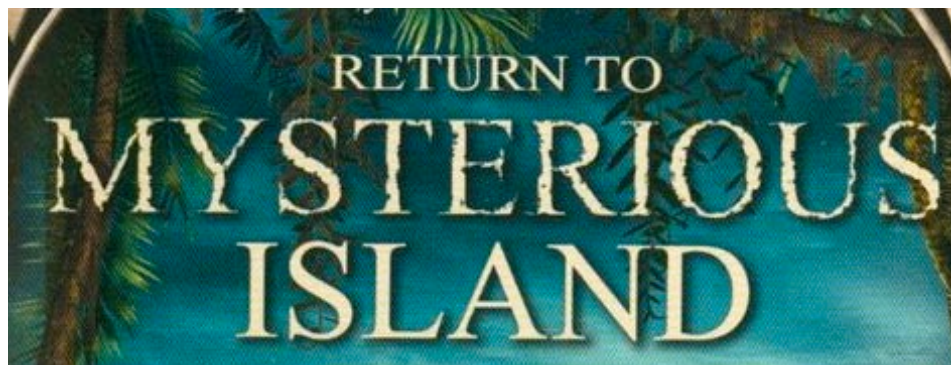
Windows 98/2000/ME/XP,  
Pentium III 800 МГц, 256  
МБ RAM, 800 МБ HDD, 32  
МБ видеокарта (не ниже  
GeForce2), 16x CD-ROM

### Вердикт

<b>Сюжет:</b>	91
<b>Графика:</b>	90
<b>Звук:</b>	85
<b>Геймплей:</b>	86
<b>Итого:</b>	<b>88</b>

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





Не перечислить всех приключений, рассказывающих о том, как вполне обычный человек (как правило, мужского пола — прим. ред.) вдруг оказывается в самых необычных условиях. С начала 90-х положение несколько меняется, и все чаще героями таких историй становятся простые женщины. “Laura Bow”, “Phantasmagoria”, “The Longest Journey” и так далее. Поначалу я хотел записать в этот ряд и “Return to Mysterious Island”, но вдруг на меня снизошло озарение... Ведь если не учитывать последнюю часть игры (где в избытке водятся роботы и привидения), то “необычные” условия здесь совсем иные. Нет никакой одержимости дьяволом или фантастических историй о научном и магическом мирах. Конечно же, персонажу придется испытать многое, чего в обычной жизни каждый день не встретишь. Но в сравнении с большинством приключений, такие испытания куда ближе к “обычным”. Думаю, вернее будет описать эту приключение как игру, которая предоставляет нам возможность побывать в роли необычной женщины (как всем давно известно, обычных женщин не бывает — прим. перев.) в ПОЧТИ обычных условиях. Мина, да еще с помощью игрока и обезьянки — это сила, с которой стоит считаться.

**Сюжет:** По сюжету игра является продолжением повести Жюль Верна “Таинственный остров” 1870 года. Напомню, что в книге груп-

па американцев во время Гражданской войны бежит из плена на воздушном шаре и оказывается на одном из островков Тихого океана. Именно на этот остров заносит и нашу подопечную. Капитан Немо (персонаж, более известный по другому роману Верна, “20000 лье под водой”) сыграл свою роль в “Таинственном острове”, появится он и в нашей игре. Вообще, “Return to Mysterious Island” весьма близка к оригинальной книге (с небольшими исключениями: так, например, в книге остров был уничтожен извержением вулкана), хотя и привносит в него современные штрихи.

Вы выступаете в роли молодого мореплавателя Мины, которая после ужасного шторма очулась на странном пляже. Мобильник не работает, и она ослабла от голода. Мина ощущает чье-то присутствие и никак не может понять, одна она на острове или здесь есть кто-нибудь еще. Пер-

вой ее задачей будет найти еду, а потом можно будет подумать и о том, как выбраться с острова. Со временем у Мины появляется спутник — она встречает раненую обезьянку, помогает ей, и после этого обезьянка становится постоянным спутником Мины. В своем путешествии парочка найдет следы, оставленные предыдущими обитателями острова (что обогатит игру для тех, кто читал книгу), но больше я ничего говорить не буду, чтобы не испортить вам удовольствие. “Return to Mysterious Island” не из тех игр, что обладают сильным закрученным сюжетом, здесь удовольствие получаешь от исследования небольшого мирка с интересным прошлым.

**Геймплей:** Это самая лучшая составляющая игры, особенно для тех, кому нравятся инвентарные задачи. Щелкая мышью, вы путешествуете по острову от одной точки к другой, в каждой из них вы можете любоваться окружающей вас панорамой (как в “Myst IV” и множестве других игр). Если вы заметите что-нибудь интересное, можно щелкнуть мышью и подобрать предмет. В инвентарь можно затащить почти все, что не прибито, независимо от того, пригодится это вам когда-нибудь или нет.



Мина, главная героиня



Может показаться странным, но значительную порцию удовольствия от игры получаешь на самих экранах инвентаря. Их много, игроки могут расставлять предметы как захотят, и, что самое интересное, есть специальная “Зона сборки”, где можно объединить сразу несколько предметов. Разумно распорядившись имеющимися материалами, вы скоро практически из ничего получите лук, удочку, рогатку, “зажигалку” для разведения огня и многое другое. Кроме того, в любое время вы можете разобрать полученный предмет на составляющие и смастерить из них что-нибудь новенькое. Большинство задач можно решить различными способами. Например, есть несколько вариантов получения огня, и каждый из них вполне убедителен.

В игре реализована замечательная система очков, которая поощряет игроков ко всевозможным экспериментам и нахождению новых решений и комбинаций. За некоторые комбинации дается больше очков, чем



**Это пляж, откуда начинается своё путешествие Мина**

за другие, и желание окончить игру с бóльшим счетом может послужить достаточным поводом к повторному ее прохождению. Как я уже говорил, за вами всюду будет следовать обезьянка (Мина дала ей кличку Джек). Ей можно будет давать различные предметы и посылать в такие места, куда сама Мина забраться не может. Таким образом, Джек станет одной из составляющих для успешного решения некото-

рых задач. Позже в игре встретятся и неинвентарные задачи вроде пятнашек или комбинаторных головоломок, но вся прелесть игры как раз в возне с инвентарём. Гейм-дизайнеры поработали над этим на отлично, и большинство игроков будут с удовольствием изучать и осваивать остров.

**Графика:** Играм с видом от первого лица приходится уделять воссозданию мира куда больше внимания, чем играм с видом от третьего лица. Если в последних есть персонаж, на которого всё завязано, здесь приходится взаимодействовать напрямую с миром. Если вы примеряете роль главного персонажа на себя, то только убедительный окружающий мир может заставить вас погрузиться в игру с головой. “Return to Mysterious Island” великолепно справляется с этой задачей.

Конечно, так и тянет сравнить игру с той же “Myst IV” (все-таки вид от первого лица, переходы от одной узловой точки к другой и т. д.), но это будет не



**Отличный вид**



**Плюсы и минусы**

**Плюсы:** хорошие графика и звук, интересное исследование, уникальное чувство от открытий и достижений, отличные инвентарные задачи и комбинирование предметов, уникальная система начисления очков.

**Минусы:** маловато сюжета, особенно для тех, кто не читал книгу. Немного натянутые решения некоторых головоломок. Ну и игра слишком короткая...

**Информация об игре**

**Разработчик:** Kheops Studio  
**Локализатор:** Game Factory Interactive

**Издатели в России:** Game Factory Interactive, Руссобит-М

**Управление:** point and click

**Вид:** от 1-го лица

**Сложность:** средняя

**Сайт:** <http://www.mysteriousislandgame.com>

**Системные требования**

Windows 98/2000/ME/XP,  
 Pentium III 800 МГц, 128  
 МБ RAM, 1 ГБ HDD, 64  
 МБ DirectX 9-совместимая  
 видеокарта, 16x CD-ROM

**Вердикт**

<b>Сюжет:</b>	77
<b>Графика:</b>	80
<b>Звук:</b>	80
<b>Геймплей:</b>	88
<b>Итого:</b>	<b>82</b>

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

совсем правильно. По уровню графики “Myst IV” оставляет “Return to Mysterious Island” далеко позади. Мир “Myst IV” наполнен жизнью и деталями. Легко догадаться, что бюджет “Return to Mysterious Island” куда более скромнен, но она все равно смотрится очень и очень неплохо. В пререндеренном окружении есть немного анимации (летающие в небе птицы, ползущие по песку черепахи, колышущиеся на ветру предметы), но ничего очень уж поразительного вы не найдете. К счастью, качество фонов на очень высоком уровне, что само по себе редкость. Стоит упомянуть и интересное стилистическое решение видеороликов. Большинство из них выполнено в виде черно-белых комиксов с полной озвучкой. К этому надо привыкнуть, но они действительно классные.

**Звук:** В игре не очень много музыки, но та, что есть, неплохо. Особенно хороша мелодия в меню игры. Не сказал бы, что музыка запоминающаяся, просто она хорошо вписывается в игру.

Более важны звуковые эффекты, вот они высочайшего качества. Даже простой шелест ветра в ветвях дерева, потрескивание огня или далекий шум океана повышают эффект присутствия. В наличии и чуть-чуть озвучки, причем тоже высокого качества. Так что звук выполняет свою задачу, но ничего особенного не ждите.

**В нескольких словах:** Лично я теперь буду следить за играми “Kheops Studio”. “Return to Mysterious Island” изобретательна, интересна и отлично сделана. Мне не было скучно на протяжении всей игры, и я лез из кожи вон, пытаясь придумать новые приспособления и оригинальные варианты решения задач. Некоторые из них немного выходят за границы правдоподобия (при всей моей любви к Джепу, в парочке таких задач задействован и он). Сама игра слишком коротка, и в ней не так уж много событий, тем не менее, это адвенчура, которую я советую от всей души.

**- Ben Keeney**

(автор перевода – Student)



Интересно, кто эту штуковину тут повесил...



Наступил момент, когда я должен вам кое в чем признаться. Люди! Я большой поклонник аниме! Знаю, вроде кажется, что я серьезный рецензент онлайн-журнала об авантюрах, и по моему виду трудно догадаться о каких-нибудь болезненных пристрастиях. Но глубоко внутри меня идет жестокая борьба с моим потаенным желанием любоваться красавицей Сейлор Мун (Sailor Moon). Могу заверить, я все-таки преодолел это, и позорная полоса в моей жизни пройдена. Но, как бывший алкоголик может время от времени позволить себе рюмочку-другую винца в хорошей компании, так и я иногда расслабляюсь и вновь окунаюсь в чудесный мир японской анимации. Конечно, время от времени я срываюсь и смотрю сериалы сутки напролёт или уезжаю на трехдневные конференции, но я уже не болен... по крайней мере, не так как раньше...

В любом случае, я люблю аниме, и как вы, наверное, догадываетесь, люблю я и авантюры. Но судьба – злодейка, и эти страсти

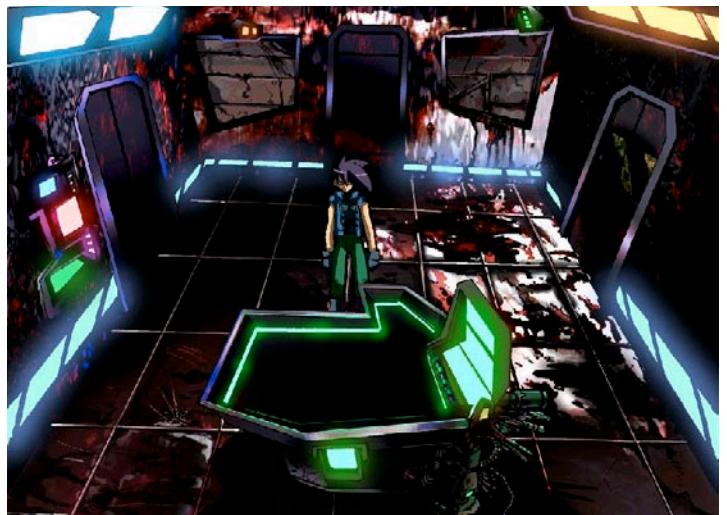
редко получается удовлетворить одновременно. Поэтому я очень обрадовался, когда услышал о выходе “The White Chamber” от “Studio Trophis”, независимого анимешно-авантурного разработчика. Для меня одно это сочетание сделало потраченное на игру время прошедшим не зря. Будете ли вы считать так же? Давайте узнаем.

**Сюжет:** Вы просыпаетесь в гробу в полутемной комнате, не имея ни малейшего представления ни где вы находитесь, ни почему вы здесь, ни, что самое противное, кто вы вообще. Осторожно выбравшись из комнаты, вы узнаете, что оказались на дрейфующей в неизвестной части галактики космической станции, где нет ни одной живой души. Если не брать во внимание то, что кто-то запихал вас в этот гроб и, похоже, собирается убить. Что же от вас хотят? Как вы сюда попали? Как отсюда убежать? Заслуживаете ли вы спасения?

Честно говоря, ни амнезию, ни брошенную космическую

станцию никак нельзя назвать чем-то новым в авантурном (да и в анимешном) сюжете. Но в данном случае всё это отлично реализовано, и “The White Chamber” являет собой хороший пример успешного использования элементов, проверенных временем. Сюжет игры ловко балансирует, позволяя вам достаточно безопасно исследовать мир и время от времени пугая. Если бы мне нужно было придаться (а мне придется), я бы придрался к концовке. Хотя в игре несколько финалов, способы их достижения слишком явны (и весьма спорны в плане этики), и оба финала слабоваты. Но основной сюжет так хорошо проработан, что это можно простить.

**Геймплей:** “The White Chamber” относится к сравнительно небольшому числу игр, сделанных на движке “Wintermute” (<http://www.dead-code.org>). Этот движок используют не так часто, как “Adventure Game Studio” Криса Джонса (Chris Jones), но он, как минимум, не менее мощный. С интерфейсом игры можно разобратся в считанные секунды – щелкнув левой кнопкой мыши, вы ходите, щелкнув правой – смотрите и взаимодействуете. Задачи интуитивные, не слишком сложные и не слишком про-





**Плюсы и минусы**

**Плюсы:** добротная игра, нельзя пожаловаться на цену.

**Минусы:** множество мелких ошибок и недочетов

**Информация об игре**

**Разработчик:** Studio Trophis

**Локализатор:** questzone.ru

**Управление:** point and click

**Вид:** от 3-го лица

**Сложность:** средняя

**Сайт:** <http://studiotrophis.com/wc.php>

**Вердикт**

**Сюжет:** 80

**Графика:** 85

**Звук:** 85

**Геймплей:** 75

**Итого:** 80

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



стые, и их решение доставляет удовольствие, которое вкупе с захватывающим сюжетом создает восхитительную атмосферу и убивает всякое желание выйти из игры.

К сожалению, программный код далеко не так хорош, как общий дизайн игры. К этому времени я прошел игру уже три раза, каждый раз пытаюсь избежать многочисленных (хотя и незначительных) глюков. И каждый раз, обходя их, я находил парочку новых... В игре не счесть графических проколов, проблем с системной логикой и других ошибок. К счастью, ни одна из них не способна критически повлиять на игру. Возможно, мне жутко повезло, а может, это свидетельство мощи движка, который умело справляется с ошибками. Это первая игра “Studio Trophis”, так что будем надеяться, что они исправят свои ошибки в уже обещанной международной версии игры (*эта версия уже вышла, наряду с многими другими поддерживается и русский язык – прим. ред.*).

**Графика:** Если вы любите анимешный стиль, а, черт подери, даже если вы его и не любите, вы должны посмотреть на эту игру. Графика не только соответствует жанру, но и усиливает ощущение ужаса окружения, заставляя выглядеть зловещим то, что при обычных обстоятельствах показалось бы нормальным. Персонажи, экраны и анимация выполнены на отлично.

Я только сейчас заметил, что в двух предыдущих разделах у меня сначала идёт хвалебный абзац, а следом за ним абзац с критикой. В таком духе и продолжу. Так вот, хотя каждый визуальный элемент сам по

себе сделан неплохо, когда они собраны вместе, кажется, что что-то не так. Например, угол камеры в некоторых комнатах не совпадает с углом наклона персонажа, как будто комната немного наклонена или, я не знаю, барахлит генератор гравитационного поля. И еще один ляп: в некоторых комнатах, по чистой случайности, есть предметы вроде ножниц или отвертки, которые выглядят очень полезными и сразу бросаются в глаза, но при этом, являются просто частью декораций, и с ними ничего нельзя сделать. Мелкий, конечно, огрех, но заметный.

**Звук:** Не очень много музыки, но очень много фонового звука, который нарастает и исчезает вместе с напряжением в игре. Звуковые эффекты сделаны хорошо и немало добавляют к атмосфере. Одним из примеров может служить звук топота ваших тяжелых ботинок по металлическому полу, да еще и с эхом. Нет озвучки, что, впрочем, не редкость для любительских адвенчур, хотя учитывая, что игра занимает целых 300 мегабайт, чувствуешь себя немного обманутым. Серьезно, ребят, тут за всю игру два-три диалога, разве сложно было найти парочку людей и микрофон? (*В новой версии английская озвучка имеется – прим. ред.*)

**В нескольких словах:** По-настоящему волнующая страшная игра в отличном анимешном стиле. Дебют “Studio Trophis” удался. Есть, конечно, мелкие недочёты, но это, скорее, от недостатка опыта. На скачивание игры может уйти много времени, но она того стоит.

**- Justin Peeples**

(автор перевода – Student)



*Головоломка/адвенчура — это новый раздел в “The Inventory”, где мы предлагаем вашему вниманию обзор игр, в которых упор сделан на решение головоломок, а не на развитие сюжетной линии. Баллы по таким играм мы будем считать немного иначе, чем для обычных адвенчур. Наш новый автор Джорди Табман (Jordy Tubman) дебютирует в этом номере с обзором игры “Shivers 2” компании “Sierra”.*

“Shivers Two: Harvest of Souls” — игра 1997 года, вышедшая вслед за игрой “Shivers” 1995 года и также разработанная компанией “Sierra Studios”. В “Shivers 2” оригинальная идея была значительно расширена, движок и звук — улучшены, создано несколько пересекающихся сюжетных линий, а действие перенесено в одинокий маленький городок, находящийся в уединенном каньоне. Итак, сцена готова для увлекательной и атмосферной адвенчуры.

**Сюжет:** Введение может показаться достаточно банальным и избитым, но создателей можно простить, если учесть, что “старый город-призрак” — проверенный временем

и нормально работающий сеттинг. До того, как вы прибываете в Сайклон, в этот городок отправляются ваши друзья рок-музыканты, чтобы осчастливить проживающую там тетюшку и провести у нее лето. Едва вы прибываете на место, сходит оползень. Каньон блокирован: ни въехать, ни выехать. Хозяин мотеля с большой неохотой (особенно после того, как вы упомянули своих друзей рок-музыкантов) соглашается сдать вам комнату. В мотеле кто-то оставил для вас записку, в которой намекнул, что ваши друзья были похищены, и вы должны стать “воином” и спасти их. На все эти события накладываются и другие странные обстоятельства: сам городок, чье население мало-помалу исчезает; каньон — то ли проклятый, то ли нет; автомобильная авария, случившаяся чуть ранее и унесшая жизнь местной жительницы. Не все странные события объясняются, но это создает атмосферу тайны, и сам игрок должен додумать, что же произошло на самом деле. У вас появляется такое чувство, что вы увидели финал, и теперь вам предстоит разобраться, какие события к нему привели.

**Графика:** В 1997 году такая графика была революционной. Это была одна из первых игр, реализующих обзор в 360 градусов. И хотя в наше время мысль о том, что в коммерческой игре используется разрешение 640x480 и 256 цветов, может многих оттолкнуть, тем не менее, графика вполне на уровне. Что действительно поражает в игре, так это цветовая палитра. Эта игра способствовала моему долгому “любовному роману” с зеленым цветом. Все сцены на свежем воздухе вызывают очаровательное тошнотворное ощущение (в основном, благодаря зеленоватому небу) и даже черно-белая напольная плитка на самом деле не черно-белая, а черно-бледно-зеленая. И хотя не всё носит зеленоватый оттенок, зеленого неба и зеленоватого пола уже достаточно, чтобы почувствовать тягостный и зловещий дух игры. Фоны в основном статичные с небольшими анимационными элементами, те или иные цвета иногда распадаются на пиксели. Это как раз то, чего можно ожидать от игры 8-летней давности, и поэтому нисколько не расстраивает. В игре используется оцифрованное видео: живые люди в анимации и статичных картинках создают ощущение реальности городка.

**Звук:** Невероятный. Тревожный. Пугающий. Хорошо, что в комп-





**Плюсы и минусы**

**Плюсы:** сюжет, музыка, сложные и умные головоломки, несколько концовок.

**Минусы:** устаревшая графика, местами слишком простой сюжет.

**Информация об игре**

**Разработчик:** Sierra Studios

**Управление:** point and click

**Вид:** от 1-го лица

**Сложность:** средняя

**Системные требования**

Windows 3.1/95/98/2000/ME/XP, 486 процессор, 8 МБ RAM, 2x CD-ROM

**Вердикт**

Сюжет:	83
Графика:	62
Звук:	86
Геймплей:	79
<b>Итого:</b>	<b>79</b>

Итого=(сюжет+графика+звук+геймплей\*2)/5

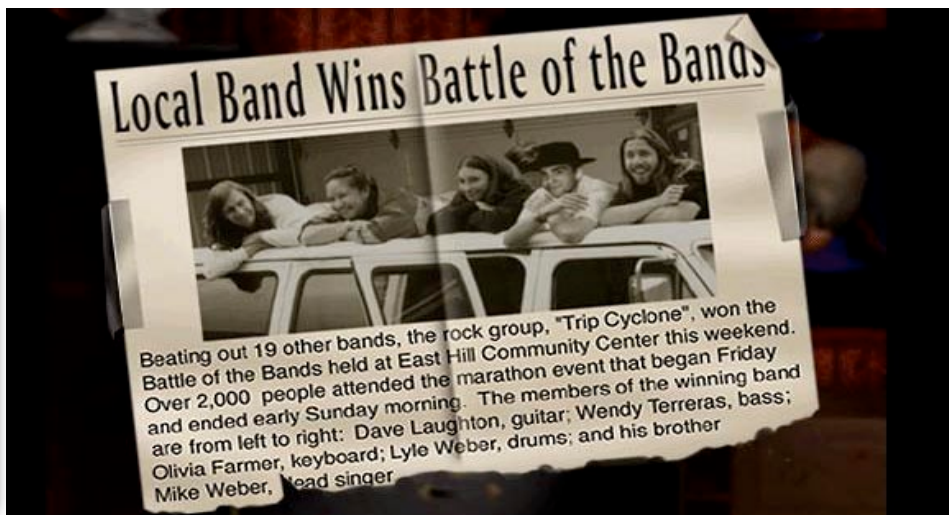
лекте есть второй диск, выполняющий функцию саундтрека (вот чего бы побольше!). Возможно, так сделали потому, что к мелодиям были написаны стихи, все это было аранжировано, а потом взяли фрагменты композиций, минимизировали вокал, после чего звуковые треки подредактировали и зациклили. Звуковые эффекты использованы к месту и соответствуют локациям. Приятно, что используется пространственное позиционирование звуков, так, если по ходу действия у вас слева зазвонил телефон, то звук звонка раздастся именно из левого динамика. Озвучка выполнена выше среднего. Мне ни разу не захотелось рассмеяться над тем, что и как было сказано, но, в тоже время, голоса не всегда звучали достаточно убедительно.

**Геймплей:** Ничего революционного в геймплее нет, но и ничего плохого про него я сказать не могу. Игра развлекает и дает возможность пошевелить извилинами. Используется вид от первого лица, курсор не меняет свое очертание, если нужно выполнить какое-то действие (однако вы можете включить или выключить функцию подсветки курсора при наведении на активную область). За исключением нескольких редких случаев, в игре нет взаимодействий с персонажами, но это оправдано сюжетом, развитие которого происходит с помощью журнала, записок, автоответчиков. В игре неплохой набор головоломок, которые обладают определённой логикой. Они могут показаться сложными, если распознавание узоров, дешифровка криптограмм и раскладывание пяташек не ваш конек. В игре существует функция “решить головоломку”, которой вы можете воспользоваться, если окончательно застрянете. Эта функция существует в большинстве головоломок (я сказал “в большинстве”, потому что, когда мне понадобилось ею воспользоваться в одной сложной головоломке, она не сработала. Можете представить, как я был, мягко говоря, разочарован!). Игра в целом нелинейная, вы можете решать головоломки в любом порядке. Решение всех задач основывается на логике, то есть, вам не придется долго раздумывать, как их решать.

**В нескольких словах:** Если вам пришлось по душе такие игры как “The 7th Guest” или недавно вышедшая выдающаяся “Dark Fall”, вы полюбите “Shivers Two: Harvest of Souls”. Игра обладает хорошим сюжетом, графикой, соответствующей настроению игры, запоминающейся музыкой и ненавязчивым геймплеем.

**- Jordy Tubman**

(автор перевода – Koshka)



## Эпилог

К сожалению, в этот раз я не смогу ответить на ваши письма. В настоящее время я участвую в 4 проектах, так или иначе связанных с авантюрами, и едва нахожу время для каждого из них. Тем не менее, качество нашего журнала по-прежнему остается высоким, и все благодаря как новым, так и вернувшимся к нам авторам, так что “The Inventory” ждет светлое и безоблачное будущее.

Тем не менее, нам нужна ваша поддержка. Щелкайте по ссылкам от Google, посещайте страницы наших спонсоров и покупайте у них товар (если, конечно, он вам интересен). Не забывайте заходить на форум “The Inventory” (<http://www.theinventory.org/forum/>) и делиться своими мыслями. Вы также можете послать письмо на [info@theinventory.org](mailto:info@theinventory.org), и мы обязательно ответим на него в следующем номере.

Следующий номер будет последним перед летними каникулами, но мы вернемся в сентябре, а до тех пор постараемся занять вас эксклюзивными превью, дающими пищу для размышлений интервью, критическими обзорами и забавными комиксами.

Ну а пока мы прощаемся с вами. Надеемся, что этот номер вам понравился, и вы не забудете скачать следующий номер, последний перед летом. Ну а пока... до скорых встреч!

Главный редактор

*Dimitris Manos*



## 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](mailto: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](http://www.element.gr) | Site designed by [www.fake-x.gr](http://www.fake-x.gr) / element's art division

[www.theinventory.org](http://www.theinventory.org)

Форумы

Адвенचурное радио

Новейшие игровые видеоролики

...а дальше будет еще больше!