

№ 3 Январь 2003

# The Inventory

Журнал только об инвентурих



**ПРЕВЬЮ**

The Black Mirror  
The Mystery of the Mummy

**ИНТЕРВЬЮ**

Tierra  
Frogwares

**ОБЗОРЫ**

Law and Order: Dead on the Money  
The Cameron Files: Pharaoh's Curse  
Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned

# The Inventory

**Редактор:** Dimitris Manos  
**Автор:** Dimitris Manos  
**Хостинг:** [www.theinventory.org](http://www.theinventory.org)  
[www.adventure-eu.com](http://www.adventure-eu.com)  
[www.justadventure.com](http://www.justadventure.com)  
**Обложка:** Gabriel Knight 3

## Русская версия:

**Ответственный редактор:** Alex ASP  
**Переводчик:** 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.adventuresplanet.it](http://www.adventuresplanet.it)

*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

<b>Пролог</b>	<b>1</b>
<b>Превью</b>	<b>2</b>
The Black Mirror	2
Sherlock Holmes: The Mystery of the Mummy	2
<b>Слухи</b>	<b>3</b>
<b>Гостиная</b>	<b>4</b>
Tierra	4
Frogwares	11
<b>Обзоры</b>	<b>15</b>
Law and Order: Dead on the Money	15
The Cameron Files: Pharaoh's Curse	19
Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned	21
<b>На досуге</b>	<b>27</b>
В помощь разработчику	27
<b>Эпилог</b>	<b>27</b>

## Пролог

Вот и пришли 2003 год и 3-й номер The Inventory (до выхода юбилейного 100-го номера осталось всего 97), причем последний, на данный момент, является самым пухлым среди своих собратьев.

Наша Гостиная на этот раз не пустовала. Во-первых, Tierra, команда, получившая от нас награду за лучшую любительскую адвенчуру 2002 года, поведала о своих планах на будущее и рассказала о работе над римейком King's Quest 2. Во-вторых, Frogwares также заглянули к нам на огонек и с удовольствием поболтали об одной из самых многообещающих адвенчур по мотивам книги Жюль Верна (Jules Verne) с видом от третьего лица и главной героиней, которая всерьез намерена потеснить Эйприл Райан (April Ryan) и Кейт Уокер (Kate Walker).

Что касается обзоров, мы посмотрим, каково это быть детективом и юристом. Речь пойдет об игре Law & Order: Dead on the Money, адвенчуре с видом от первого лица по мотивам популярного телесериала. Ретрo-обзор этого месяца, как вы, наверное, уже поняли по обложке, посвящен третьей и последней части завораживающего сериала Gabriel Knight от Джейн Дженсен (Jane Jensen). В игре Cameron Files 2: Pharaoh's Curse мы в очередной раз отправимся в Египет, чтобы опять решать загадки страны солнца. Иногда я думаю, что после прохождения всех этих адвенчур на египетскую тему, я уже знаю каждый уголок этой страны.

В разделе превью можете поразглядывать The Black Mirror, мрачную адвенчуру, которая должна напомнить вам о таких шедеврах прошлого, как Dark Seed и Shadow of the Comet. Кроме того, можно кое-что узнать еще об одной адвенчуре от Frogwares, новой игре про Шерлока Холмса (Sherlock Holmes).

Думаю, этого хватит, чтобы заинтересовать вас. Перейдем к делу.

Главный редактор

*Dimitris Manos*

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

Ответственный редактор русской версии журнала

*Alex ASP*



Как видите, парень на картинке, что расположена ниже, выглядит не самым счастливым. Готов поспорить, в новой находящейся в разработке адвенчуре The Black Mirror весельчаков будет немного. Чешская компания Unknown Identity в настоящий момент занимается созданием одного из самых перспективных кандидатов на звание лучшей адвенчуры 2003 года. Это point and click адвенчура с видом от третьего лица, в которую играть лучше ночью и в темноте.



Вы выступаете в роли Сэмюэля Гордона (Samuel Gordon), давно покинувшего свой фамильный особняк Черное Зеркало (Black Mirror), чтобы оказаться подальше от всего, что произошло там. Но у судьбы на этот счет свои планы, и Сэмюэлю придется вернуться в замок после смерти его деда, Уильяма Гордона (William Gordon). Сэмюэль выяснит, что за смертью Уильяма кроется намного большее, чем ему говорят, и вам придется помочь ему разгадать тайну гибели своего предка.

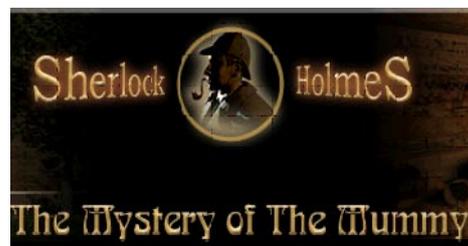


На сайте <http://www.futuregames.cz/poselsmrti/hlavni-Eng.html> можно найти немало информации об игре, фрагменты саундтрека и даже скачать демоверсию. Звуковые дорожки жутковаты и отлично ложатся на игру.

В демке можно попробовать на вкус парочку локаций Уэльса и попытаться освоиться с интерфейсом игры, который, кстати говоря, весьма прост. Когда вы водите курсором по экрану, он подсвечивается над объектами. После первого клика Сэмюэль расскажет об объекте, после второго – совершит какое-либо действие. В нижней части экрана расположен инвентарь. Щелчком правой кнопки мыши на предметах вызывается краткое описание, а задействовать их можно щелчком левой кнопки мыши.



Продолжительность игры будет порядка 30 часов, выход намечен на конец октября 2003 года.



Sherlock Holmes: The Mystery of the Mummy – новая адвенчура о самом знаменитом детективе в мире. Frogwares, разработчики этой игры с видом от первого лица, согласились посидеть немножко в нашей Гостиной, так что более подробную информацию об игре ищите в соответствующем разделе нашего журнала.



Скриншот (его вы можете видеть ниже), на котором изображена Элизабет Монкальф (Elizabeth Montcalfe), впервые в жизни заставил меня призадуматься о том, что трехмерный персонаж действительно может быть прекрасным.

Демоверсию игры Sherlock Holmes: The Mystery of the Mummy можно скачать с официального сайта <http://www.frogwares.com/sherlock/index2.htm>.



# Слухи

## Легенды возвращаются?

Похоже, некоторые из крупнейших легенд адвенчурного сообщества подумывают о возвращении в игровую индустрию. Джейн Дженсен (Jane Jensen), создательница мегауспешного сериала Gabriel Knight, подтвердила, что она работает над новым проектом (тем не менее, она пока не рассказала, что это за проект и будет ли это адвенчура).

Билл Тиллер (Bill Tiller), работавший над The Dig, Curse of Monkey Island, уже объявил о том, что он хочет приступить к созданию собственной игры (он опрашивал участников форума Just Adventure о том, что им больше нравится: 2D или 3D, чтобы самому определиться, что выбрать).

Роберта Уильямс (Roberta Williams), создательница сериала King's Quest, оставила на форумах Just Adventure намек на то, что она может вернуться в ближайшем будущем. В то же время, Рагнар Торнквист (Ragnar Tornquist), отец The Longest Journey, написал в своих дневниках, что он уверен в том, что TLJ2 увидит свет несмотря ни на что. Несомненно, это просто райская музыка для уха каждого поклонника адвенчур.

## Решимость Tierra

Вы когда-нибудь отправлялись на другую сторону земного шара просто ради того, чтобы иметь возможность следовать своим увлечениям, даже если вы за это не получите ни гроша?

До того, как вы заявите, что такого в наши дни не встретишь, прочитайте недавнюю новость от Tierra, в которой говорится, что Anonymous Game Developer 1 переехала из США в Австралию, чтобы быть поближе к остальным членам команды Tierra и иметь возможность быстрее и эффективнее работать над играми. Интересно, перестанут ли они когда-нибудь поражать нас своей решимостью?

## Вы поклонник Gabriel Knight?

Тогда докажите это! American Interactive Pictures, которая приобрела киношное подразделение у Sierra, продает огромное количество сувениров от Gabriel Knight (вещи, которые использовались как декорации на съемках Gabriel Knight 2).

Большая часть уже продана, но вы все еще можете купить отпечаток волчьей лапы, диктофон Гэбриэла, одежду Грейс или даже маску оборотня. Самые сумасшедшие из вас могут купить фасад второго этажа охотничьего домика, бар охотничьего клуба или входную дверь замка Риттерсберг!!!! Компания также продает сувениры от Phantasmagoria. Адрес: <http://www.aipictures.com/gk> (Видимо, на момент выхода русской версии этого номера уже все продано, а жаль... — прим. ред.)



# Интервью с Tierra

Игра King's Quest 2: Romancing the Stones от Tierra получила звание лучшей любительской адвенчуры 2002 года по версии нашего журнала. Количество затраченных на игру усилий трудно переоценить, и это при том, что авторы римейка не получили за свою работу ни копейки. Коллектив Tierra любезно согласился поделиться с нами кое-какими мыслями.

**- Во-первых, я бы хотел поблагодарить вас за согласие дать интервью. KQ2 приятно поразила меня, и я считаю Tierra одной самых многообещающих адвенчурных компаний. Для нас честь видеть вас в нашей Гостиной. Теперь вопросы.**

## О себе

**- Расскажите немного о себе.**

**AGD1:** Незамужняя белая женщина, 23 года, высокая, спортивная, экзотичная; люблю ездить на лошадях, путешествовать, рисовать, обожаю ужины при свечах под звездами. Милая, умная, любящая приключения и веселая – ищу молодого человека для приятного времяпрепровождения, возможно и для более длительных отношений. Любовь к адвенчурам – преимущество. Если вы хотите хорошо провести... ой, подождите, не тот журнал...

**AGD2:** Одной из моих слабостей является полная неспособность подробно рассказывать немного о себе.

**Вуки (Wookiee):** Я обожаю шоколад. В перерывах между эклерами иногда чего-то строчу.

**Том (Tom):** Диана (Dianne) и я встретились в онлайн (это было еще до эпохи Интернета) в середине 80-х и вдруг взяли и влюбились друг в друга. Мы были музыкантами, и нас объединял интерес к MIDI-революции. Нынче, во времена, свободные от музыки, я работаю в лаборатории одной больницы, а Диана занимается своим онлайн-магазином по продаже вышивки.

**- Как появилась Tierra? Когда и как вы оказались на борту этого корабля?**

**AGD2:** Для AGD1 и меня Tierra появилась как способ изучить процесс создания адвенчур. Изначально мы просто хотели сделать пародию на KQ1 под названием Royal Quest. Но вскоре это проект превратился в качественный VGA-римейк самой King's Quest 1. Когда мы увидели, что получилось очень даже неплохо, то подумали, что результат наших усилий может понравиться и другим людям, скупающим по адвенчурам старой доброй Sierra. Поэтому мы выложили игру для публичного скачивания, люди ее попробовали – и пошло-поехало!

**Вуки:** Я был бета-тестером KQ1VGA. Затем я предложил нашим AGD сделать римейк KQ2, причем значительно расширить сюжет. Так начался новый проект, и сейчас они без меня уже никуда!

**Том:** Я появился на сцене, когда KQ1VGA была почти что выпущена. Я предложил смикшировать оригинальный Сьерровский саундтрек KQ1 в General MIDI и добавить несколько улучшенных на Roland MT-32 мелодий для музыкального аддона.

**- Играете ли вы сами в адвенчуры? Какая из них ваша любимая (из старых или новых)?**

**AGD1:** Конечно! Сейчас моя любимая – KQ2:RTS. Лучшие игры прошлого – King's Quest 3, King's Quest 5, The Black Cauldron, Quest for Glory3, Quest for Glory 1 и Quest for Glory 4 (если бы она не кишела ошибками, то была бы первой в списке). Вообще, Quest for Glory – мой самый любимый сериал. Мне очень нравятся культурные элементы в игре и не затасканное пока становление героя в зависимости от степени вашего благородства и поступков.

**AGD2:** Да, хотя сейчас у меня уже не так много на это времени.



Моя однозначная любимица – это QFG2. Также высоко ценю Gabriel Knight 1. Трудно выбрать самые любимые, так как мне нравятся многие игры, и каждая по-своему.

**Вуки:** Моей первой адвенчурой была SQ3, попавшая ко мне в возрасте весьма нежном – около 12 лет. Так что мой выбор диктуется исключительно ностальгией.

**Том:** Конечно! Моя любимая – это KQ2:RTS (что я могу сказать – это замечательная игра!). Также мне всегда нравились сьерровские Space Quest и Leisure Suit Larry, и еще первая игра Monkey Island от LucasArts.

## King's Quest 2:

### Romancing The Stones

**- Кому пришла идея сделать трехмерный ролик во вступлении, и как это было осуществлено?**

**Вуки:** Я написал эту сцену в виде короткого рассказика, который был включен в сценарий. Вообще-то я думал, что получится набор сменяющихся картинок, но AGD решили делать все в 3D. Наши первые попытки были весьма интересными, но я рад, что мы все же привлекли талантливых 3D-аниматоров!

**- Сколько времени заняло создание римейка KQ2? Сколько в среднем часов в день вы тратили на работу?**

**Том:** Что касается музыки, мы работали примерно по 2-4 часа

в день, иногда гораздо дольше, иногда гораздо меньше.

**Вуки:** От появления концепции (июнь 2001) до релиза (декабрь 2002) прошло около 18 месяцев.

**AGD2:** Давайте лучше не будем поднимать эту тему!

**- Вы связывались с Робертой Уильямс (Roberta Williams)? Видела ли она римейк KQ2?**

**Вуки:** Ответ на первый вопрос – нет. На второй – понятия не имею (но надеюсь, что да!)

**- Сколько раз была скачана KQ2? И сколько раз KQ1?**

**Вуки:** С 03.12.02 по 23.12.02 KQ2VGA была скачана примерно 12 800 раз. KQ1VGA – более 70 000 раз. А скорее всего, намного больше!

**- В чем разница между сюжетом оригинального KQ2 и его римейка?**

**Вуки:** Боже мой, что за вопрос! Чтобы не раскрывать секретов ни одной версии игры, скажу, что в оригинальной версии ничего нельзя было сделать ни с Гервейном (Gervain), ни с Дверью Судьбы (Door of Destiny), ни с тыквами, ни с лебедями, ни с Братством, ни с городом, ни с библиотеками, ни с сеном, ни с Акулитами (Sharkees), ни с Духом Облака (Cloud Spirit), ни с испытаниями, ни с изумрудами, ни с ночью, ни с кучкой носферату, ни с зельем молодости, ни с

болотами, ни с каменными львами, ни с кокосовыми орехами... ни с “Отцом”.

**- Кстати, а кто все-таки прячется в стогу?**

**Вуки:** Понятия не имею, но у Тома есть теория на этот счет.

**Том:** Не думаю, что разумно обсуждать это существо в данном интервью. Tierra приложила много усилий, чтобы создать себе имидж порядочной конторы, и нам бы не хотелось портить этот имидж из-за проблем Вуки с алкоголем. Вообще-то я, наверное, и так сказал слишком много. ;)

**- Кто такой “Отец”? Это вопрос множество раз задавался на форумах. Он появится в следующих играх/римейках KQ?**

**Вуки:** Скорее всего, он вернется в повести. Я, честно говоря, не знаю, захотят ли AGD делать очередную игру. Но если они попросят меня заняться ее дизайном, я не откажусь.

**- Может, хотите упомянуть некоторые из лучших пасхальных яиц, которых не было в оригинале?**

**Вуки:** Дырка в камне – это была последняя сцена, дописанная в игру. И в “испытаниях” можно найти еще одно.

**AGD2:** Мне всегда нравились пасхальные яйца на тему фильмов. Если будете смотреть внима-



тельно, то найдете ссылки на что угодно, начиная с “Унесенных ветром” (“Gone with the Wind”) и заканчивая сериалом “Звездный Путь” (“StarTrek”).

**- Была ли головоломка о выборе правильной сказки новой, или она была в оригинале? Многие считают ее самой трудной головоломкой.**

**Вуки:** Новая. Все претензии по поводу ее сложности к AGD2. Он основательно переработал и усложнил мою оригинальную задачу. Лично мне результат понравился.

**AGD2:** Не надо меня винить... вините гнома с прялкой! Он всегда находил способ пробраться в самую трудную головоломку в игре.

**- Мне понравилась возможность менять курсор с помощью колесика мыши. Кто это придумал?**

**AGD2:** Это стандартная функция движка AGS. В любой игре на этом движке есть такая возможность. Благодарите за это Криса Джонса (Chris Jones)!

**- Есть ли вероятность появления озвучки для KQ2?**

**Вуки:** Даже не надейтесь. В этой игре СЛИШКОМ много диалогов.

**- Один из участников вашего форума предложил отдать со-**

**здание озвучки другой команде, чтобы они потом прислали ее вам на одобрение. Что вы думаете об этой идее?**

**AGD2:** В теории идея неплоха, но основная работа по руководству проектом все равно падет на нас. Нам надо будет отредактировать игру под озвучку и все такое. Принимая это во внимание, нам проще будет выпустить озвучку самим. Но нам кажется, что лучше будет потратить это время на новый проект. Создание озвучки может отнять у нас лишние 6 месяцев.

**- В игре профессиональная музыка. Писали ли вы, Том, музыку к играм до KQ?**

**Том:** RTS стала первым “игровым саундтреком”, над которым мы с Дианой смогли поработать. До этого мы работали над музыкой для неигровых “историй” и некоторых рекламных радиороликов, но ни разу не занимались ничем столь масштабным. Написать саундтрек для игры было нашим желанием еще с тех пор, как мы впервые услышали музыку в компьютерных играх! Мы признательны AGD за то, что они поверили в нас и дали нам эту возможность. У нас был идеальный стимул для работы – мы всегда любили сьерровские адвенчуры.

**- Почему вы решили использовать формат OGG Vorbis, а не**

**MP3? У этого формата выше качество?**

**Том:** После интенсивного тестирования различных форматов, мы по нескольким причинам остановились на Ogg’s “Vorbis”. Во-первых, Adventure Game Studio с ним работает лучше, чем с mp3; файлы ogg отъедают не слишком большое количество ресурсов у движка, и у них меньше проблем с воспроизведением. Ogg – это проект с открытым исходным кодом, что означает свободное использование безо всяких лицензий. Кроме того, после ужатия в ogg, файлы получаются меньшего объема, чем после ужатия в mp3. И еще нам кажется, что у ogg качество лучше.

**- Песня, исполненная Little Miss Muffet в финальном ролике игры, просто великолепна. Почему Little Miss Muffet решила скрыть свою личность?**

**Вуки:** Чтобы люди не тыкали в нее пальцами, когда она идет по улице.  
**Том:** Ее разыскивают КГБ и ФБР. Боюсь, больше мы вам ничего не можем сказать... иначе нам придется вас убить.

**AGD1:** Потому что я... кхм, я хочу сказать, что она не хочет привлекать к себе лишнего внимания! :)

**- Она будет петь в следующих проектах Tierra?**

**Вуки:** Кто знает...  
**Том:** Надеюсь!



## Quest for Glory 2

**- Вся ли команда KQ2VGA работает над QFG2? Есть кто-нибудь новенький?**

**Вуки:** У меня есть несколько предположений, но я пока промолчу, зато могу точно сказать, что я – в проекте.

**AGD2:** Похоже, что старички все на месте. Насчет новых членов мы еще не решили. Для новых проектов нам нужны художники и аниматоры, но сначала посмотрим, может мы и сами сможем со всем справиться без излишних усилий.

**- Насколько римейк будет отличаться от оригинала (интерфейс, загадки, сюжет, бои, карта, может, новые классы, видеоролики)?**

**AGD2:** На самом деле, не очень сильно. Будет более удобный способ перемещения по улицам города, может быть в виде карты. Также мы планируем добавить несколько пасхальных яиц, которые были придуманы для оригинальной игры, но выброшены из-за недостатка места на дискетах. Интерфейс будет как в QFG1VGA, насчет боев пока ничего не решено, а задачки будут точно такими же. Не будет никаких новых квестов или головоломок. Также не будет никаких новых классов. И, скорее всего, не будет трехмерных видеороликов. QFG2VGA будет дословным римейком старой SCI-версии, каким была и KQ1VGA. Нам кажется, что QFG2 не нуждается в нововведениях, они ей только повредят. Быть может, будут изменены некоторые незначительные детали, но исключительно ради более логичных переходов к следующим играм серии... А в остальном, все останется таким же, как в той самой первой SCI-версии.

**- Будет ли QFG2 озвучена?**

**AGD2:** Нет, скорее всего, нет.

**- Что насчет музыки? Будете использовать оригинальные мелодии из QFG или снова порадуете чем-нибудь новеньким?**

**Том:** Саундтрек QFG2VGA будет улучшенной версией музыки Криса Браймана (Chris Brayman), композитора оригинальной игры. Улучшить такой шедевр очень не просто, но есть хорошая возможность его приукрасить.

**- Выйдет ли до финального релиза какая-нибудь демоверсия?**

**AGD2:** Согласно философии Tierra, для любительских игр демоверсии не обязательны. Основная цель демоверсии – продать коммерческий продукт потенциальным покупателям, позволив им предварительно взглянуть на то, что они получат за свои деньги. Так как Tierra не делает на этих играх денег, создание демо только задержит выпуск самой игры. Ой, вы наверное хотели короткий ответ? Ну ладно... Нет. :)

**- Почему вы решили не вносить никаких изменений в римейк QFG2?**

**Вуки:** В QFG2 очень сильный сюжет. Ему не нужны никакие улучшения (разве что в очень-очень маленьких деталях... для устранения нестыковок, понимаете).

**AGD2:** Как я уже говорил, улучшения, скорее, навредят игре, чем помогут. Хотя поначалу новизна, возможно, и впечатлит игроков, но вскоре они поймут, что что-то не так. Мы хотим сделать эту игру равной с остальными играм серии. Оставляя сюжет оригинала, мы не рискуем чего-то напутать. QFG – это очень сложная игра, и я уверен, что Коулы (Coles) включили в игру все, что можно и нужно было для создания необходимого эффекта.

**- Вы были приглашены на свадьбу в концовке KQ2. Появитесь ли вы и в QFG2?**

**Вуки:** Мне нравятся cameo. В мире KQ2VGA было хорошо (хотя я смутно помню, что там происходило).

**AGD2:** Мне говорили, что в Шапире (Shapeir) намного жарче, чем в Колиме (Kolyma), так что пока мы подождем и посмотрим, как все сложится (на меня плохо ложится загар, я быстро обгораю).

## Tierra

**- Расскажите о планах на будущее.**

**Вуки:** Я еду в Англию, играть Вольдеморта (Voldemort) в четвертом фильме о Гарри Поттере (Harry Potter). Ну ладно, не еду. Но Я БЫ ХОТЕЛ! Чтоб мне заплатили за съемку в сцене появления из большого котла... голышом!

**AGD1:** Я еду в ДИСНЕЙЛЕНД! Подождите, я ведь там уже была... Конечно, хотелось бы снова там побывать... но меня ждут более интересные дела в Австралии. Я переезжаю туда в январе.

**AGD2:** Я отправлюсь на поиски приключений, которые проведут меня по всему миру и в конце которых я разберусь со всеми забившимися в свои норы террористами... Ну... На самом деле, у меня, наверное, не будет времени, учитывая сколько всего мне нужно сделать для наших игр!

**- Вы планируете заниматься только римейками или подумываете о создании оригинальной адвенчуры?**

**Вуки:** (отрываясь от своего блокнотика) Ой, что?

**AGD2:** Tierra будет делать только римейки. Оригинальные игры, скорее всего, будут выпущены под другим лейблом.

**- В своем бюллетне вы говорили, что вам предлагали работу**

**в профессиональных игровых компаниях. От каких компаний вам были предложения, если не секрет? Есть ли вероятность того, что когда-нибудь мы увидим игру, среди создателей которой будут и AGD?**

**AGD2:** Их было несколько, названий я не помню... и письма у нас не сохранились. В одном было предложение о работе над коммерческой адвенчурой для Gameboy Advance. Другое было от программиста из Id Software, который предложил свою помощь, если мы когда-нибудь захотим выпустить коммерческую адвенчурку.

**- Есть ли вероятность того, что вы станете коммерческой компанией и начнете продавать свои продукты?**

**AGD2:** Не как Tierra.

**- Что вы думаете о будущем AGS (Adventure Game Studio) и о его потенциале? Насколько мощным он может стать?**

**AGD2:** AGS – это фантастический движок, и, думаю, у него есть все задатки к тому, чтобы стать популярным. На данный момент, люди на нем делают только маленькие бесплатные игрушки. И хотя некоторые из них весьма сложны, единицы используют его возможности на полную. Чтобы изучить все возможности AGS, нужно много времени, но после этого вполне можно заняться

выпуском коммерческих продуктов! Создатель движка постоянно добавляет новые функции, так что со временем AGS будет становиться только лучше. В нем и сейчас уже уйма замечательнейших функций, и их количество только возрастает!

**- Вы сказали, что AGD1 переезжает в Австралию, чтобы делать адвенчуры быстрее и эффективнее. Каковы основные причины и следствия этого переезда?**

**Вуки:** Я их обоих буду доставать по телефону.

**AGD2:** Точно! Мы сможем работать более интенсивно и без лишних задержек. Жизнь на противоположных концах земного шара приводит к тому, что когда одна половина команды спит, другая половина обедает. Очень сложно состыковывать наши расписания – и даже когда это удастся, время совместной работы сильно ограничено. Кроме того, если ты работаешь с человеком лично, мотивированность возрастает.

**AGD1:** Время, мотивация, коммуникация – это все очень важно при создании игр, и все это улучшается при личном контакте. И к черту эти телефонные разговоры, Вуки – когда я пролечу половину земного шара, ты сможешь лично пообщаться со мной. Жду не дожись увидеть, как ты высмеешь мой идиотский и нелепый “какой-то там” набросок Акулита!

**- Думаете набрать еще людей в разработчики?**

**AGD2:** Может быть, в будущем, сейчас таких планов нет. Пока у нас ощущается только нехватка художников.

**- Как вы отнесетесь к тому, если кто-то из старой Sierra (например, Эл Лоу (Al Lowe) или Роберта Уильямс, предложат свою помощь в проекте и начнут давать советы?**

**Вуки:** Советы всегда приветствуются, независимо от источника (по крайней мере, если Роберта Уильямс не начнет гоняться за мной с чем-нибудь колюще-режущим).

**AGD2:** Некоторые бывшие сотрудники Sierra писали и подбадривали нас. Похоже, римейки им понравились!

**- Будут ли и следующие ваши игры созданы с использованием AGS, или вы планируете написать свой движок?**

**AGD2:** Нам нравится AGS. Нет смысла заново изобретать колесо лишь ради того, чтобы иметь удовольствие назвать его своим, особенно когда нет других поводов делать это.

## Обо всем

**- Что вы думаете о текущем состоянии жанра?**

**Вуки:** Он при смерти, но все еще борется за жизнь. Пока.

**AGD2:** Сейчас он в плохой форме.



### - Как вы считаете, что должно произойти, чтобы приключения вернулись на передовые позиции?

**Вуки:** Дети и подростки, обожающие трехмерные стрелялки и ролевые игры, могут однажды проснуться и потребовать чего-нибудь другого. А если серьезно, приключения не вернутся на передовую, но могут подобраться к ней поближе.

**AGD2:** Думаю, что популярность различных жанров приходит и уходит... Помните, пару лет назад дети и их родители были в восторге от самокатов? А где они сейчас? Пропадает новизна – пропадает интерес! Признаюсь, сначала я был просто в восторге от трехмерных игр и их возможностей, но сейчас они все стали похожими друг друга. Говоря откровенно, они стали скучными. Надеюсь, оставшееся население Земли скоро осознает этот факт и тоже захочет попробовать чего-нибудь новенького.

Очевидно, в таком положении дел виноваты маркетинговые отделы крупных игровых компаний. Это среднестатистические парни в пиджаках, не понимающий ничего в играх, но разбирающиеся в том, как нужно делать бизнес, и умеющие вырвать лишний доллар у клиента. К сожалению, это портрет почти всех современных игровых маркетологов. У каждой крупной компании есть такие маркетинговые парни, которые правят балом, диктуя, что мы будем покупать и во что мы будем играть. Они “знают”, что игроки не готовы тратить свое время на нетрехмерные игры. И считают, что если в игре кровяшка не хлещет фонтанами, то дети сочтут игру скучной. И вот такие люди с ограниченным мышлением

диктуют законы игростроя, что порождает порочный круг разработки и продажи 3D-экшенов. А как мы можем дать им понять, что готовы ПОКУПАТЬ приключения, если они не дают добро на создание оных?

Самое главное – этих типов из отделов маркетинга не волнуют желания игроков. Они беспокоятся только о деньгах и не хотят рисковать цифрами продаж. Они спокойно обитают в своей зоне рынка, где они уверены в получении очередного миллиона долларов с продаж очередного трехмерного клона. Но эту логику можно понять... Если цель компании – делать деньги, а трехмерные игры делают это, то зачем менять столь успешную формулу? Пока продажи 3D-экшенов не пошатнутся от продаж приключений, не думаю, что что-нибудь может измениться.

Что надо сделать, так это чтобы компания, любящая приключения и ТОЛЬКО приключения вошла на этот рынок и начала продавать их. Причем не одну игру, а множество! Надеюсь, нам это удастся... дать людям выбор вместо того, чтобы заставлять их идти на поводу у маркетологов. Разнообразие – это соль жизни, но нужен активно развивающийся жанр, чтобы мнение людей было услышано. Как только приключения вновь выйдут на арену, и люди начнут их покупать, внимание к приключениям, на мой взгляд, вновь может вернуться. Надо только отобрать у маркетологов право диктовать всем, что делать, и дать игрокам самим решать, за что они хотят платить. Сложная задача, но вполне разрешимая.

**AGD1:** Haba na haba hujaza kibaba – старинная пословица Суахили, которая переводится примерно

как “Капля камень точит”. Можете считать меня слепой оптимисткой, но я думаю, что упорным трудом и преданностью делу можно добиться всего. Это относится и к возвращению приключений на передовые позиции; не переставая делать один маленький шаг за другим, в конце концов можно прийти к внушительному результату. Путь долог, но цель в пределах видимости, и, стоит сказать, дойти до нее вполне реально.

**Том:** Пас. Поверьте, лучше вам не слышать моего мнения по этому поводу.

### - Вы уже отменили два проекта: один из них был Royal Quest, а второй – римейк Space Quest 2 (был в свое время известен как “Секретный проект”). Может, объясните почему?

**AGD2:** Royal Quest мы отменили потому, что он не получался той юмористической игрой, которой задумывался. Он все более и более становился агрессивным и оскорбительным, поэтому мы забросили его. Space Quest 2 был отменен потому, что мы узнали, что над таким же римейком уже работает другой человек, и мы решили, что не стоит устраивать противостояние двух версий.

### - Есть ли вероятность того, что вы возобновите работу над этими проектами, или они ушли навсегда?

**AGD2:** Royal Quest покинула нас навсегда. Работа над Space Quest 2 VGA может быть возобновлена, если тот второй проект будет закрыт, но этого, наверное, не случится.

### - Одна из книг в библиотеке Коллимы называлась “Хроники самого долгого путешествия” (или “Как умудриться сделать захва-

**тывающий сюжет с пустоголовым главным персонажем”). Хотите это прокомментировать?**

**Вуки:** Дайте подумать... Нет!

**- Там же есть коробки с надписью Leisure Suit Larry 4: The Missing Floppies. Когда я прочитал это, то вспомнил что LSL4 так и не была выпущена, и подумал, уж не кандидат ли это на очередной ваш проект?**

**AGD2:** Нет, у Эла Лоу были свои причины не делать Larry 4. Делать ее, наплевав на мнение автора сериала – неправильно. И если он не хотел, чтобы эта игра появилась – как она сможет считаться игрой про Ларри? Так что надпись в библиотеке была просто шуткой.

**- Вы уже выпустили две адвенчуры. Есть ли какие-нибудь нюансы игропроизводства, которые вы бы хотели знать раньше? Хотите дать какие-нибудь советы остальным независимым разработчикам?**

**Вуки:** Это занимает МНОГО времени! Если вы не богаты терпением, то лучше не начинайте. Серьезно! Кроме того, если вы соберете команду, я полагаю, вам нужен всего один сценарист (впрочем, если он уже успел обзавестись женой, то ничего страшного) для написания сюжета и основных диалогов. Остальных членов команды можно использовать для придумывания второстепенных реплик – там от них большая польза (по крайней мере, это разгружает меня от самого нелюбимого из писательских занятий). Тем не менее, постарайтесь не допустить того, чтобы у вас оказалось “слишком много поваров на одной кухне”.

**AGD2:** Оглядываясь назад, я бы хотел, чтобы у меня был человек, который бы на два раза проверил всю грамматику и ор-

фографию текстов \*до того\*, как мы вставили их в игру! Исправление всех этих ошибок на стадии бета-тестирования – слишком монотонный и утомительный труд! А ведь его можно легко избежать. Было много ситуаций, когда я бил себя по лбу после того, как заскриптовал или анимировал что-то, и после этого находил способ сделать тоже самое намного проще, быстрее и эффективнее... Но, думаю, это обязательный элемент процесса изучения. Пробы и ошибки – это то, что помогает людям становиться опытнее. Если вы не делаете ошибок, то ничему на них не научитесь. Так что вот вам мой совет: не расстраивайтесь, если что-то идет не так или люди отвлекают вас. Настойчивость будет вознаграждена.

**- Совершенно неуместный вопрос... на вашем новом сайте есть карта. Что это за страна? Очень похоже на Грецию.**

**AGD2:** Несколько писем, полученных нами от востроглазых греков, подтвердили, что это... и впрямь карта Греции!

**- Хотите что-нибудь добавить?**

**Вуки:** Лично я бы хотел поблагодарить всех за комментарии на наших форумах, как за пози-

тивные, так и за конструктивную критику. Многие интересуются тем, что мы делаем, и самими адвенчурами. Будем надеяться, компании увидят, что Tierra и другие подобные проекты получают огромное количество отзывов, и поймут, что адвенчуры – все еще вполне конкурентоспособный продукт на рынке.

**AGD2:** Может быть и хотел, но сейчас ничего в голову не приходит. Спасибо всем, кто писал благодарственные отзывы в самой длинной ветке форума. Мне иногда становится как-то неудобно от того, что у нас просто не хватает времени ответить каждому. Но будьте уверены, мы читаем каждую строчку и очень признательны за вашу поддержку! Так что если вы написали нам слова благодарности и теперь разочарованно думаете о том, что они непрочитанными затонули в глубинах нашего форума, то поверьте, мы прочитали ваше сообщение и благодарны вам за то, что вы потратили на него время!

**AGD1:** Присоединяюсь к AGD2! Мы очень благодарны тем, кто потратил свое драгоценное время на то, чтобы поддержать нас. И мы благодарны им намного больше, чем они это себе представляют. Просто огромное вам спасибо!



# Интервью с Frogwares

Journey to the Center of the Earth от Frogwares – одна из самых перспективных адвенчур, находящихся в разработке. Задавшись целью выяснить все подробности об этой игре, мы пригласили в нашу Гостиную координатора проекта Сергея Геращенко и генерального директора Frogwares Ваэля Амра (Wael Amr).

**- Благодарим вас за то, что согласились дать интервью. Journey to the Center of the Earth – весьма многообещающий проект, и читатели наверняка хотят узнать об этой игре побольше, так что давайте перейдем к вопросам.**

## О себе

**- Расскажите немного о себе.**

Frogwares LTD – это независимый разработчик с офисами во Франции, Ирландии и Украине (там находится отдел разработок). Мы выпустили нашу первую игру Sherlock Holmes: Mystery of the Mummy примерно два месяца назад.

**- Играете ли вы в современные адвенчуры (кроме своих)? Если да, то какие из них вам понравились?**

Nautilus, Myst, Dracula 2, Syberia.

**- Каково ваше мнение о нынешнем состоянии адвенчурного жанра? Что, на ваш взгляд, должно произойти, чтобы адвенчуры стали более популярными?**

До тех пор, пока среди игроков будут люди, для которых более важно качество графики, а не динамика, которым больше по душе решение головоломок, а не убийство монстров, адвенчуры будут существовать!!! Мы видим, что сейчас есть огромный спрос на хорошие адвенчуры и весьма активное сообщество поклонников этого жанра. Я считаю, что это самое дружелюбное сообщество игроков из тех, что я видел.

## Journey to the Center of the Earth

**- Расскажите о сюжете игры.**

Все начинается с того, что Ариана (Ariane), фотограф одного крупного журнала о путешествиях, занимается съемкой Исландии с высоты птичьего полета. Пролетая над вулканом Снайфедльс, вертолет попадает в ураган. Ариана успевает выпрыгнуть из него, а он сам, пролетев еще десяток метров, разбивается. Девушка скатывается в бурный поток, который уносит ее в разлом в земле. Она теряет сознание и приходит в себя на пляже в “Центре Земли”. Ей предстоит открыть для себя затерянный мир, в котором соседствуют две цивилизации. Когда-то они процветали, но теперь изо всех сил пытаются выжить. Ариана узнает, что в этом прекраснейшем мире есть свои ужасные тайны...

**- Вы сказали, что игра создается по мотивам книги Жюль**

**Верна “Путешествие к центру Земли” (“Journey to the Center of the Earth” by Jules Verne). Насколько они будут похожи (персонажи, сюжет, локации)?**

Мы лишь использовали идею о том, что там внизу что-то есть. Сюжет у нас целиком и полностью свой, хотя некоторые локации будут совпадать. Действие происходит в наше время, но иногда можно будет заметить следы той самой описанной Жюлем Верном экспедиции.

**- Сюжет будет линейным, или в зависимости от своих действий игроу можно будет пройти различными способами?**

По большей части линейным, но внутри уровня игрок не будет ограничен строгой последовательностью действий.

**- Сейчас вы вместе с Just Adventure запустили проект “Путешествие к центру Игры”, в котором посетители форума JA могут подсказать вам сюжетный ход или предложить персо-**



**нажей, которые могут появиться в финальном варианте игры. Мне интересно, вы уже закончили написание сюжета и просто будете добавлять новшества или планируете дождаться результатов этого конкурса и тогда уже доделать игру?**

Хороший вопрос. Нашей идеей было вовлечь поклонников адвенчур в процесс создания игры с нуля. Вот почему мы запустили "Путешествие к центру Игры" в то самое время, как начали создание первого уровня. Мы призывали игроков придумывать локации, сюжетные линии и эпизоды, рассказывать про второстепенных персонажей. Основная работа по созданию дизайна игры уже сделана, но мы оставили парочку заделов. У нас в команде есть гейм-дизайнер, так что мы в любой момент можем что-нибудь изменить. Мы уделяем особое внимание тому, что говорят на сайтах сами игроки. Ведь, в конце концов, мы делаем игру не для самих себя, а для вас!

**- Расскажите немного о главном персонаже, об Ариане.**

Это очень смышленная и симпатичная девушка, довольно амби-

циозная и поначалу немного легкомысленная. Но игроки смогут увидеть, как Ариана и ее внутренний мир меняются в процессе игры. Оказывается, она может сострадать, может даже пожертвовать собой ради... хм... вы сами это увидите.

**- Нельзя не заметить схожесть внешности Арианы с двумя другими известными адвенчурными героинями: с Эйприл Райан (April Ryan) и Кейт Уокер (Kate Walker). Они обладают хорошей фигурой, темными волосами средней длины и носят обтягивающую одежду (причем джинсы, юбки нынче не в моде ;) – прим. перев.). Вы не боитесь, что создаете стереотипный персонаж? Будет ли Ариана отличаться от упомянутых мной девушек, и если да, то как?**

Знаете, в трех словах можно описать лишь облик персонажа, но не его личность. Чтобы понять, что это за девушка, вам придется пройти всю игру. Уверен, Ариана вам понравится. У нее есть свои оригинальные черты, которые не позволят спутать ее с кем-либо другим.

**- Как я уже говорил, вы не первые используете в качестве главного героя женщину. У нас уже были Atlantis 3, The Longest Journey, Syberia и вот еще готовится к выходу Legacy. Вы считаете, что герои-мужчины не подходят для адвенчур?**

Статистика показывает, что 80% наших клиентов – женщины. Лично мне нравится играть за женщину. Я считаю, что женские персонажи отлично смотрятся в адвенчурах.

**- В игре будет вид от 1-го или от 3-го лица?**

От третьего лица, местами с крупными планами и видом от первого. Мы стараемся, чтобы фоны не были статичными, пытаемся добавить в них как можно больше жизни (водопады, прибой, животные и т.д.)

**- Какой графический движок будет использоваться в игре и в каком разрешении она будет работать?**

Мы используем Flat Flux FW собственного производства, который обеспечивает завораживающее качество графики и позволяет с максимальной отдачей использо-



вать наши высокополигональные модели и текстуры, которые, кстати, нарисованы профессиональными художниками Академии искусств Украины. Максимальным разрешением будет 1024x768.

**- Много ли будет в игре видеороликов?**

30-40 высококачественных роликов общей продолжительностью 15 минут. 2-3 минуты мы уже отрендерили. Видеоролики очень важны в адвенчурах.

**- В игре будет point and click интерфейс?**

Да. Это лучший вариант для адвенчурных игр.

**- Сколько примерно персонажей и локаций мы увидим?**

30 персонажей, с которыми можно будет пообщаться. 6-7 зон на уровень, 2-3 сеттинга на зону, 2-5 экранов в каждом сеттинге, всего 200-300 экранов на игру.

**- Сколько времени потребуется среднему игроку, чтобы пройти игру?**

25-30 часов.

**- Можете описать интерфейс?**

Он еще не доделан, но могу вас уверить, что он будет удобным и интуитивным.

**- Можете описать головоломки, которые будут в игре? Например, планируете ли вы инвентарные головоломки или, может быть, головоломки типа потянуть рычаг или переставить плитки? Будут ли они сложными или простыми?**

Головоломки будут всех типов, и все они будут очень логичными и интересными! Мы уже опробовали их на нашей команде и семьях (дети, жены, бабушки и т.д.), чтобы быть уверенными в том, что они понравятся многим.

**- Как вы собираетесь организовывать диалоги?**

Классический вариант: выбор из нескольких реплик.

**- Будет ли Ариана описывать попадающиеся ей на глаза предметы, как Эйприл Райан из TLJ, или она будет молчуньей, как Кейт Уокер из Syberia?**

Она будет давать комментарии, как делал Шерлок Холмс (Sherlock Holmes) в Mystery of the Mummy. Кстати, советую вам попробовать эту игру – загляните на <http://www.frogwares.com/sherlock/index2.htm>.

**- Какую музыку вы планируете использовать в игре?**

У нас есть композитор, написавший музыку для Mystery of the Mummy, и отзывы о ней от игроков были только положительными. Это будет спокойная фоновая музыка, которая поможет расслабиться и создаст атмосферу приключения.

**- Какова будет общая длительность саундтрека?**

Не менее 15 минут

**- Будет ли игра выпущена только на английском, или вы планируете перевести ее и на другие языки?**

Mystery of the Mummy уже переведена на 7 языков – думаю, Journey to the Center of the Earth пойдет еще дальше.

**- Когда выйдет игра? Планируете ли вы выпустить игру одновременно во всех странах, или же для каждой страны дата выхода будет разной?**

Выход игры намечен на осень 2003 года. О точной дате мы объявим дополнительно.

**- Когда мы сможем увидеть демоверсию игры?**

У нас уже есть техническая демка, но мы хотим выпустить нормальную демоверсию для широкой публики, в которой будет полноценный игровой процесс (интерфейс, анимация, звуки, музыка и т.д.). Это займет время, но мы не хотим портить первое впечатление от игры. Наверное, она появится в феврале 2003 года.

**- Сейчас сложно рекламировать адвенчуры. Тем не менее, есть парочка компаний, которые смогли пробить своим адвенчурам места среди самых продаваемых игр. Какие методы продвижения вы собираетесь использовать с Journey to the Center of the Earth?**

У нас есть два форума, “Путешествие к центру Игры”, новостная лента на нашем сайте, новостная рассылка; в ближайшем будущем планируем запустить отдельный сайт игры. Мы рады любым журналистам и не собираемся экономить свое время на интервью. Мы уделяем особое внимание каждому полученному письму. Я бы с радостью сразу же отвечал на все из них, но большинство писем приходит ночью, ведь у нас 8-9-часовая разница с Америкой. Frogwares известна своей исполнительностью и отзывчивостью.

**- На скольких дисках выйдет игра? Выйдет ли DVD-версия?**

Пока все умещается на один компакт-диск, но посмотрим... Насчет DVD-версии говорить пока рано.

**- Будет ли это последним приключением Арианы, или же в будущем можно ожидать продолжения игры?**

Это будет зависеть от продаж и от реакции игроков. Мне не нравятся сценарии, написанные

специально с заделом на сиквел. Можно, конечно, оставить лазейку или еще что-нибудь, что потом поможет соединить оба сценария, но не надо делить сюжет на эпизоды.

## Frogwares

**- Расскажите о Frogwares. Когда она была основана, где находится штаб-квартира, сколько у вас работников и т.д.?**

Frogwares основана в апреле 2000 года в Ирландии двумя французами, Ваэлем Амром и Паскалем Энсена (Pascal Ensenat). Французское и украинское отделения были открыты чуть позже. Разработка и производство, в основном, сосредоточены в украинском отделении в Киеве. С самого начала основной целью было делать игры, тем не менее, у нас за плечами работа над разнообразными программами, которая позволила нам собрать команду сильных программистов. Сейчас они пишут движки для наших игр. *Sherlock Holmes: Mystery of the Mummy* была нашей первой игрой. У нас в разработке есть и другие игры, но пока мы приостановили эти проекты и уделяем все внимание *Journey to the*



*Center of the Earth*. Как только у нас образуются свободные ресурсы, работа над этими проектами продолжится.

**- Не могли бы вы вкратце рассказать о *Sherlock Holmes: Mystery of the Mummy*?**

Шерлок Холмс, знаменитый детектив, расследует очередное дело. Элизабет Монкальф (Elisabeth Montcalfe), невеста дальнего родственника Шерлока, ищет помощи у знаменитого детектива. Ее отец недавно пропал. Скотланд-ярд расследовал дело и решил, что соглас-

но найденным в особняке уликам, лорд Монкальф покончил жизнь самоубийством. Но дочь отказывается верить в это, она надеется, что ее отец еще жив. Шерлок Холмс принимает ее приглашение посетить особняк лорда Монкальфа и провести собственное расследование. Особняк полон ловушек и секретов. Продвигаясь вперед, детектив попадает в самое сердце древнего храма, защищаемого египетской магией...

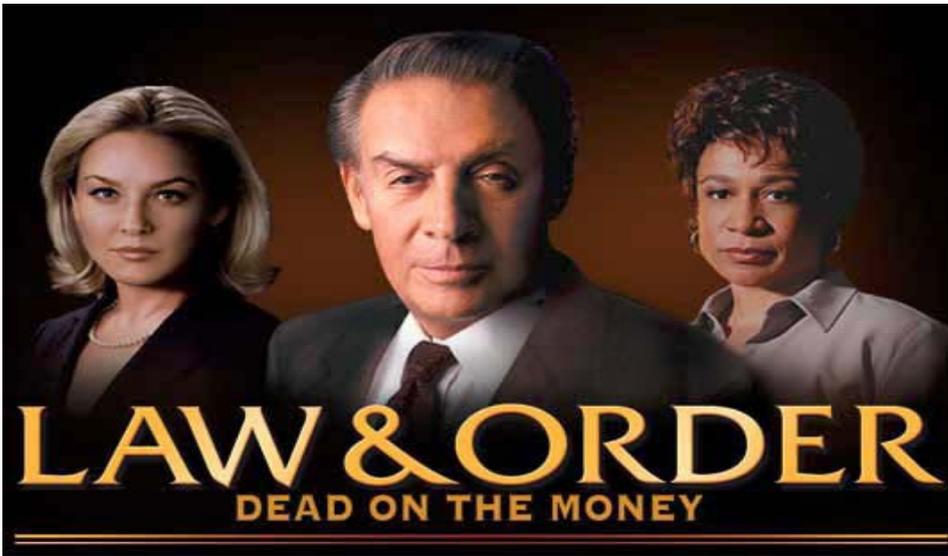
**- Собираетесь ли вы и дальше заниматься адвенчурами?**

Конечно, нам нравится этот жанр, нам нравится делать игры этого жанра, так что не вижу причин прекращать это занятие. Тем не менее, нам бы не хотелось ограничиваться только адвенчурами, у нас есть люди, имеющие опыт в работе над стратегиями, которые сейчас занимаются проектом *Delenda* (проект заморожен в 2003 году – прим. ред.).

**- Хотите что-нибудь добавить?**

Просто хочу поблагодарить всех поклонников адвенчур за поддержку и отзывы на форумах и в письмах. Мы очень признательны вам.





Сегодня мы расскажем вам об авантуре с видом от первого лица, созданной компанией Legacy Interactive по мотивам телесериала Law and Order. У этой игры были все задатки для хита: популярный сериал-прародитель, профессиональная озвучка и сюжет от одного из сценаристов телесериала. Но смогла ли она стать хитом? Давайте посмотрим.

**Сюжет:** В первой половине игры вы управляете детективом, а во второй – помощником окружного прокурора. В Центральном парке Нью-Йорка произошло убийство, и вы (в роли детектива) вместе с напарником Ленни Бриско (Lennie Briscoe) были вызваны на место преступления. Теперь вам придется заниматься этим делом, пытаться понять, кто же является

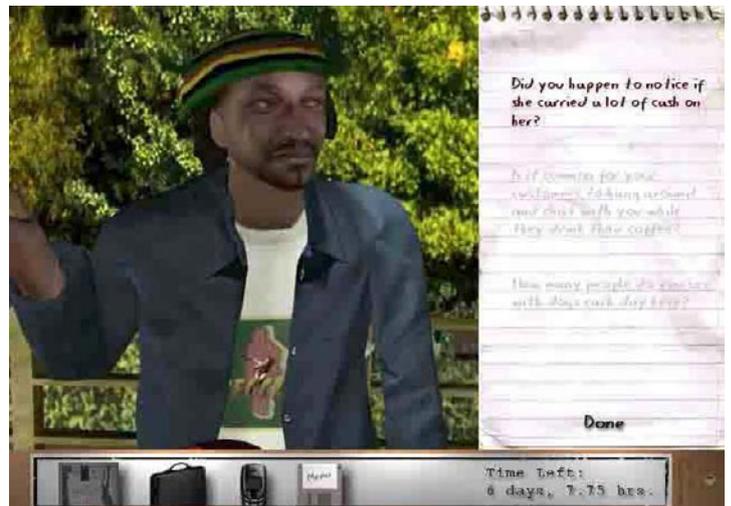
убийцей, и собрать достаточное количество улик для его ареста. После этого наступает вторая, судебная часть игры. В ней вы играете роль помощника окружного прокурора, и ваша цель – убедить присяжных, что подсудимый виновен, предоставив веские тому основания: улики и свидетельские показания.

Сюжет – это самая сильная часть игры. Сразу видно, что им занимался профессиональный писатель. По ходу следствия у вас появится несколько подозреваемых, которые будут меняться по мере нахождения новых улик. Отыграть роль детектива мы могли и в других авантюрах, а вот побывать в шкуре прокурора – это что-то новенькое. Очень оригинальная идея. Надеюсь, мы еще не раз увидим подобное в играх.

Персонажи и диалоги весьма интересны. Одна из лучших особенностей сюжета – то, что вам придется попытаться вникнуть в жизнь покойницы, узнать о ее привычках, друзьях, врагах, личных секретах. Я действительно чувствовал себя немного неловко, рассматривая фотоальбомы и личные вещи в доме жертвы. Способность вызывать эмоции – очень большой плюс для игры в наше время.

**Графика:** Графика игры также хороша. Трехмерные модели персонажей весьма детализованы, а известные по сериалу герои очень похожи на своих прототипов. Помещения, которые вам предстоит обследовать, сделаны на должном уровне. Есть очень много мелких и вроде бы незначительных деталей, которые сильно помогают погрузиться в мир игры.

Но совсем избежать минусов художникам и дизайнерам не удалось. Например, мне совсем не понравилось, что во время диалогов добрую половину экрана занимает здоровенный блокнот. Это смотрится очень нереалистично. Не думаю, что детективы при опросе свидетелей держат свои блокноты прямо перед лицом. Также к минусам можно отнести и то, что за всю игру вы так и не увидите, за кого вы, собс-





твенно, играет. И еще, в игре используется сильно устаревший вариант мгновенного перемещения между точками безо всякой сопроводительной анимации. Но, в принципе, это все мелочи, этих недостатков почти не видно за чуть ли не самыми лучшими трехмерными моделями в адвенчурах. Тут в качестве конкурентов могут выступать разве что Atlantis 3 и Syberia.

**Звук:** Озвучка игры – одна из лучших. Элизабет Рём (Elizabeth Röhm) отлично сыграла роль помощника окружного прокурора Серены Саузерлин (Serena Southerlyn). Другие актеры тоже честно отработали свои деньги: Пэт Мьюсик (Pat Musick) озвучила Лори Расс (Laurie Russ), Джеффри Мик (Jeffrey Meek) – Барта Коркрана (Bart Corchran), Дэрил Браун (Daryl Brown) – Бобби Слоуна (Bobby Sloan), а Кэт Суци

(Kath Soucie) – Кэтлен МакДонелл (Kathlenn McDonell).

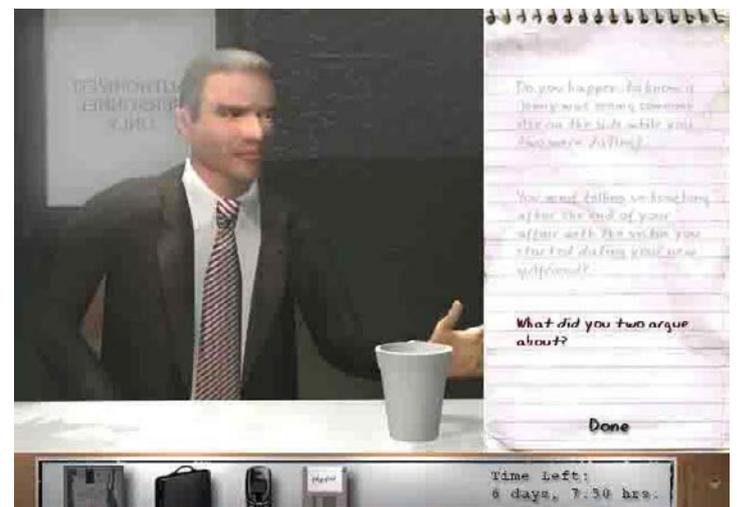
Музыка же не дотягивает до уровня озвучки. Она вроде бы и не плохая, но ничего особенного. Единственная запомнившаяся мне мелодия играла в квартире жертвы, все остальные не произвели особого впечатления.

Итак, в игре имеются отличный сценарий, замечательная графика и впечатляющая игра актеров. Получилась бы просто великолепная игра, если бы это все объединил замечательный...

**Геймлей:** Да, если бы! К сожалению, этого не произошло. Сейчас самое время упомянуть, что есть две разные версии игры. Есть версия, в которую вы будете играть, установив игру с купленного диска, и есть совсем другая игра, в которую можно поиграть, скачав

и установив патч. Разница между этими версиями в лимите времени на расследование, по истечении которого вы проигрываете.

Об этой особенности геймплея стоит рассказать подробнее. Время, отпущенное вам в оригинальной версии, заканчивается раньше, чем вы успеваете договорить “У вас есть право хранить молчание”. Времени просто катастрофически мало, и для успешного прохождения игры вам, скорее всего, придется переигрывать всю первую половину два или три раза. Проблема в том, что время уходит с каждым совершаемым действием. То есть, если вы посмотрите на необязательный для вашей миссии предмет, то зря потратите ценное время. Если вы сделаете ошибку и пошлете не ту улику на исследование экспертам, то потеряете еще больше времени. А так как в начале абсолютно





неясно, какие предметы являются уликами, вероятность, что вы уложите в отпущенное вам время, очень и очень невелика.

После установки патча, таймер замедляется в 10 раз, но при этом появляются еще два минуса. Во-первых, для увеличения времени вам надо выбрать соответствующий навык. Этот элемент геймплея тоже достоин более подробного описания. В начале игры вы должны выбрать 2 из 4 навыков. На выбор вам предлагаются: Работа в команде (вы будете получать подсказки по SMS или посредством заметок на доске), Эффективность (замедляет таймер), Наблюдательность (без этого навыка курсор не будет принимать вид увеличительного стекла при попадании на активную область) и Разговор (навык, убирающий неправильные вопросы из диалогов). Вообще-то, это довольно

спорный момент игры. Было бы намного приятнее по умолчанию обладать всеми этими навыками. А так получается, что мы просто вынуждены использовать навыки Эффективности и Наблюдательности, ибо без первого пройти игру просто невозможно, а отсутствие второго чревато абсолютно новым пониманием термина “пиксель-хантинг”. А ведь и Работа в команде, и умение правильно вести Разговор тоже были бы весьма кстати.

Ну а во-вторых, после того, как вы пропатчите игру, вы встретитесь с прямо противоположной проблемой. Теперь у вас будет слишком много свободного времени. Дело в том, что во многих местах игры вам придется ждать результатов лабораторных исследований, а они будут готовы только по прошествии определенного времени. Ну а так как

таймер теперь еле шевелится, то вам придется бесцельно перебирать предметы в инвентаре или просто ходить из комнаты в комнату. Но даже учитывая эти недостатки, лучше играть в пропатченную версию, так как ее, в отличие от оригинальной, хотя бы можно пройти.

В играх вроде L&O очень важны информация и улики. К сожалению, в данном случае дело с организацией всего этого обстоит плохо. В инвентаре помещается около 50 предметов, а для подбора доступны сотни, причем вы и понятия не будете иметь, пригодятся они вам или нет. Так что рано или поздно для подбора очередного предмета вам придется выкинуть то, что вы считаете ненужным. Причем после того, как вы этот предмет выкинете, он просто исчезнет из игры, и может так получиться, что вы выкинете



### Информация об игре

**Разработчик:** Legacy Interactive  
**Русское название:** Закон и Порядок: Смерть за деньги  
**Издатель:** Акелла  
**Управление:** point and click  
**Вид:** от 1-го лица  
**Сложность:** средняя/высокая  
**Сайты:** [http://www.legacyinteractive.com/li/legacy\\_interactive.php?directGameLink=lo1.swf](http://www.legacyinteractive.com/li/legacy_interactive.php?directGameLink=lo1.swf),  
<http://www.akella.com/ru/games/lawandorder/>

### Системные требования

Windows 95/98/2000/ME/XP,  
 Pentium II 400 МГц, 96 МБ  
 RAM, 700 МБ HDD, DirectX  
 8-совместимая видеокарта,  
 DirectX 8-совместимая  
 звуковая карта

### Вердикт

<b>Сюжет:</b>	94
<b>Графика:</b>	92
<b>Звук:</b>	85
<b>Геймплей:</b>	20/62
<b>Итого:</b>	<b>67/85</b>

Итого=(сюжет\*2+графика+звук+геймплей\*2)/6  
 Оценки приведены для версии без патча/с патчем

ключевой для расследования или суда предмет. Кроме того, после того, как вы выбросите предмет, инвентарь не оптимизируется, так что через какое-то время он превратится в нечто хаотичное, и найти нужный предмет будет ой как непросто.

В L&O есть множество сюжетных тупиков, причем может получиться, что игрок так и не поймет, что очутился в одном из таковых, и будет продолжать играть, пока не увидит надпись о том, что проиграл. Еще одной дурной стороной геймплея является то, что вам, за редким исключением, будет позволено поговорить с персонажами лишь единожды, так что иногда вы и понятия не будете иметь, что делать дальше.

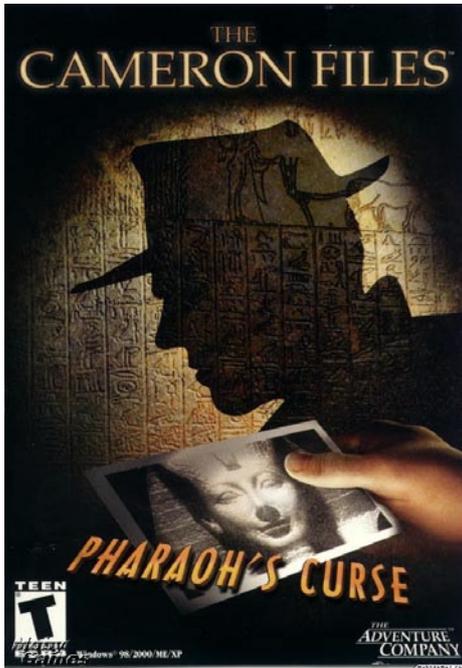
Но в геймплее L&O есть и свои плюсы. Мне очень понравилось заседание суда, и я в азарте чуть ли не вслух кричал “протестую” каждый раз, когда защита перегибала палку. Эта часть игры очень впечатляюща и реалистична. И если не обращать внимания на дурацкий блокнотик, сами вопросы очень интересны, и вы иногда будете ломать голову над тем, что же нужно спросить дальше.

**Общая информация:** Игра поставляется в мини-боксе (как

Syberia), и версия, продающаяся у нас, помещается на 3-х CD. Есть еще одна, более поздняя версия игры на 2-х CD, в ней патч уже установлен, но у нас она не продается. Во время игры мне встретилась парочка багов. Во-первых, иногда экран просто становился черным, и чтобы играть дальше, приходилось перезапускать игру. Кроме того, если вы проинсталлируете игру в папку, отличную от той, которая вам предлагается по умолчанию, патч работать не будет. Если судить по форуму игры, то проблемы с ней, похоже, были не только у меня.

**В нескольких словах:** Law and Order могла стать отличной классической адвенчурой, но вместо этого оказалась всего лишь плохой реализацией замечательной концепции. Совершенная в техническом плане, с отличной графикой и озвучкой, профессиональным сценарием – и никакая в плане геймплея. Но все-таки это единственная игра, которая позволяет вам примерить роль прокурора на заседании суда. Игра, продаваемая в коробке, т.е. непропатченная, никуда не годится, так как практически не дает шансов на победу. Пропатченная же версия вполне даже ничего, но и она не без недостатков.





Pharaoh's Curse – это уже вторая игра про частного детектива Алана Паркера Камерона (Alan Parker Cameron). Первой была Secret of Loch Ness, посвященная тайне знаменитого озера. На этот раз Камерона занесло в более теплую местность. Новую игру можно смело записывать в длиннющий список адвенчур, действие которых протекает в Египетском сеттинге. К сожалению, большинство адвенчур из этого списка не может похвастаться качеством, и эта игра не исключение.

**Сюжет:** Pharaoh's Curse не хватает оригинальности, целостности и глубины. Похоже, разработчики пытались скрестить фильмы про Индиану Джонса (Indiana Jones) и "Мумию" ("The Mummy"), но у них ничего не получилось. Должен заметить, героя игры могли бы

просто откровенно назвать Джонсом, потому что хотя разработчики и зовут его Камероном, сразу видно, по чьему образу и подобию он слеплен. Очень бросается в глаза жест, которым он постоянно поправляет свою шляпу, да и вообще, шляпы и кнуты, щедро разбросанные по всей игре, вызывают вполне четкие ассоциации. В книге регистрации постояльцев отеля даже есть запись о некоем докторе Джонсе.

Игра начинается с того, что наш герой прибывает в этот самый каирский отель в поисках своей подруги Мойры МакФарли (Moira McFarley), которая просила его о помощи. Камерон должен расследовать странные события, происходящие в местном музее. Вообще-то структура сюжета довольно странная. Начинается все с бухты-баракты, вам не дается никакой дополнительной информации, к середине игры все понемногу сводится в более-менее нормальную историю, а потом внезапно игра превращается в марафон пазлов, и о сюжете больше никто не вспоминает. После прохождения игры (которое, кстати, не будет долгим) вы так и не получите ответов на возникшие вопросы, в частности, касающиеся мотивации персонажей и их истории. Взять, к примеру, Мойру – она является ключевым персонажем, но за всю игру не скажет ни слова.

**Графика:** В плане графики Pharaoh's Curse также далеко не

идеальна. В игре имеются отличные и весьма впечатляющие ролики, но графика самой игры давным-давно устарела. Одним из самых неприятных моментов является скорость поворота экрана. Если вы относитесь к тем людям, у которых при виде игр от первого лица начинает кружиться голова, то в Pharaoh's Curse вас ждут серьезные проблемы. Малейшее движение мыши заставляет экран бешено вращаться, ну а потом следует резкая остановка. Такое чувство, что вы играете за тасманского дьявола, а не за частного детектива. В начале я даже думал, что таким способом обыгрывается тот факт, что мой персонаж пьян.

В игре есть вполне приятные фоны, но устаревший движок, устраивающий вам слайд-шоу, с первых же минут начинает действовать на нервы. Точки, в которых останавливается персонаж, находятся довольно далеко друг от друга, так что появляется ощущение, что Камерон не ходит, а прыгает или телепортируется.

**Звук:** Это лучшая сторона игры. Большинство дорожек просто изумительно и отлично соответствуют теме игры. Создается ощущение, что слушаешь саундтрек фильма. Высокое качество музыки можно оценить сразу после запуска игры, так как тема в меню – одна из лучших мелодий, слышанных мною в адвенчурах.



### Информация об игре

**Разработчик:** Galiléa

**Русское название:** Проклятие фараонов

**Издатель:** 1С

**Управление:** point and click

**Вид:** от 1-го лица

**Сложность:** высокая

**Сайты:** [http://www.galileagames.com/en/jeu\\_files\\_pharaohs\\_en.html](http://www.galileagames.com/en/jeu_files_pharaohs_en.html),  
<http://games.1c.ru/amenophis/>

### Системные требования

Windows 98/2000/ME/XP,  
Pentium III 500 МГц, 64  
МБ RAM, 1 ГБ HDD, 16  
МБ DirectX-совместимая  
видеокарта, DirectX-  
совместимая звуковая карта,  
16x CD-ROM

### Вердикт

<b>Сюжет:</b>	55
<b>Графика:</b>	68
<b>Звук:</b>	96
<b>Геймплей:</b>	50
<b>Итого:</b>	65

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

Озвучка персонажей также весьма неплоха, звук, по большей части, детальный и чистый.

**Геймплей:** До середины игры геймплей очень даже неплох, с вполне нормальными головоломками. Но потом, судя по всему, чтобы сделать свою коротенькую игру чуть длиннее, разработчики решили заставить игрока поиграть с нужными предметами в прятки. Ничем иным я не могу объяснить тот факт, что во второй части игры более половины предметов оказываются спрятанными в темных углах за чем-нибудь большим.

Похоже, авторы не вполне осознают тот факт, что в наше время пиксель-хантинг считается раздражающим фактором (учитывая то, что в современных играх этих самых пикселей имеется 1024x768 штук – их просто слишком много, чтобы обыскивать). Что самое противное, большинство предметов просто не видно на экране, об их наличии догадываешься лишь по изменению формы курсора. Да и сами предметы, как правило, меньше этого ужасного курсора, что торчит в центре экрана.

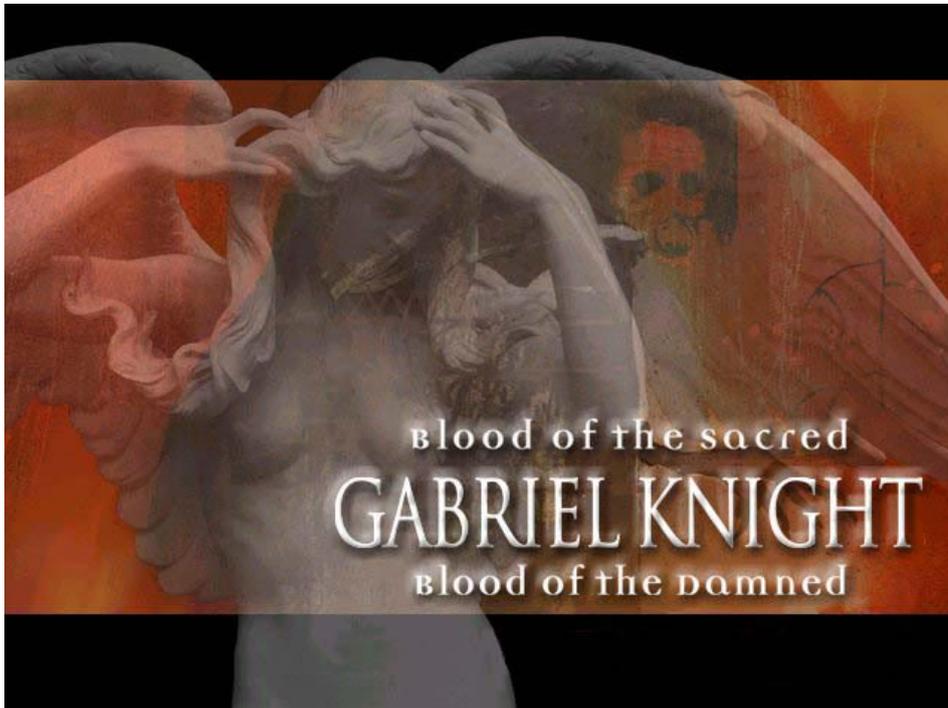
Интерфейс также раздражает. Даже если не брать в расчет огромный страшный курсор, есть еще отвратительная навигация (сложите вместе телепортационно-

прыжковый способ перемещения и вращение головой со скоростью света) и абсолютно непонятный способ выхода из экранов инвентаря и просмотра документов.

**Общая информация:** Оформление коробки с игрой напомнит вам... угадайте о ком... об Индиане Джонсе. Игра занимает два диска, сменить их нужно будет только один раз. Вместе с игрой также поставляется большой постер Syberia, который мне очень понравился, и теперь портрет Кейт Уокер (Kate Walker) украшает одну из стен моей квартиры. Багов в процессе игры замечено не было. Очень понравилась быстрота загрузок.

**В нескольких словах:** Весьма посредственная игра. Плохое начало, относительно интересная середина, а потом, похоже, создатели потеряли интерес к игре и доделывали ее уже через силу. Плохо проработанный сюжет, устаревшая графика и топорной работы геймплей. Самые приятные воспоминания, оставшиеся у меня после игры – это музыка, несколько видеороликов и... постер Syberia. Поверьте, на рынке хватает приключений, гораздо больше заслуживающих ваших денег, чем эта, хотя если больше не во что поиграть, то и она сможет предложить вам какое-никакое, но развлечение.





Джейн Дженсен (Jane Jensen) – волшебница, а сюжеты – это ее заклинания. Попробовав любую из ее игр, вы уже никогда не освободитесь от наложенных на вас чар. Я уже писал это в обзоре Gabriel Knight 2, пишу и сейчас, а также надеюсь, что когда-нибудь в обзоре Gabriel Knight 4 мне придется написать это снова. Ее приключения относятся к тому классу игр, в поисках эпитетов для которых критики вынуждены перерывать все новые и новые словари, выискивая там очередные синонимы слову “восторг”.

Сериал Gabriel Knight многими считается лучшим примером ис-

торий, которые можно рассказать посредством приключенческих игр. Недавно на Just Adventure было голосование по поводу лучшей приключенческой игры всех времен, и Gabriel Knight 2 пришла первой, оставив позади таких серьезных конкурентов, как The Longest Journey и Syberia. Первая игра из серии Gabriel Knight была сделана в классическом 2D, вторая – в FMV. На этот раз Гэбриэл явился нам в трех измерениях, и Джейн Дженсен доказала, что именно сюжет и геймплей делают приключения хорошими или плохими, а никак не стиль графики. Давайте же поскорее перейдем к тому, что Джейн лучше других умеет делать незабываемым и увлекательным.

**Сюжет:** Вот он, тот самый “словарный” момент. Изумительный, выдающийся, невероятный, превосходный, шикарный, исключительный. Вы должны полностью пройти Gabriel Knight 3, чтобы понять, о чем я говорю. Не каждый день можно увидеть, как кто-то берет самую распространенную религию и ставит там все с ног на голову, заставляя смотреть на нее совершенно по-новому. В Gabriel Knight 3 вам придется иметь дело с христианством, франкмасонами, монастырем Сиона, древнегреческими философами и математиками, египетской мифологией, римлянами и крестоносцами, тамплиерами, меровингами, храмом Соломона, астрономией, геометрией, секретными культурами и верованиями. Ну и чтобы уж бить наверняка, Джейн Дженсен закидывает в этот водоворот концепций тему вампиров, их вечной жажды крови, а также тайну, похороненную в Ренн-лешато вместе с тем, кто ее хранил – аббатом Соньером (Sauniere). И если вы думаете, что я взял и испортил вам все удовольствие от игры, можете расслабиться, потому что все, что я только что написал, даже близко не дает понять и оценить истинный размах сюжета Gabriel Knight 3.

Завязка рассказывается в комиксе, который можно найти в ко-





робке с игрой. Речь там идет о том, что Гэбриэл и Грейс (Grace) были приглашены к принцу Джеймсу Олбанскому (Prince James of Albany), нынешнему правителю Шотландии. Причиной, по которой тот обратился за помощью к нашему охотнику за теньями (то есть, Гэбриэлу), является то, что кто-то начал охоту за продолжателями рода Стюартов (Stewart). Так называемые “ночные гости” под покровом темноты стали проникать в дом, кусать своих жертв в шею и пить их кровь. Их невозможно ни остановить, ни выследить, и все, что требуется от Гэбриэла – охранять от этих “ночных гостей” новорожденного сына принца. Но даже Гэбриэлу не удастся их остановить: они, в конце концов, проникают в комнату младенца и похищают его. Гэбриэл бросается за ними в по-

гоню и, в результате, оказывается во французской деревушке Ренн-ле-Шато, где весьма крепко получает по голове. Таксист отвозит его в местный отель, в котором, между прочим, остановилась компания искателей мифического сокровища, которое, по слухам, закопано где-то в этой местности.

С этого момента Гэбриэл переходит под ваш контроль, и вашей целью становится найти похитителей и вернуть ребенка принцу Джеймсу. Игра разбита на 3 дня. Как и в Gabriel Knight 2, вы сможете поуправлять и Гэбриэлом, и Грейс, причем Гэбриэл, в основном, будет заниматься типичной “детективно-розыскной” деятельностью, а Грейс – исследованиями, но время от времени им придется объединять свои усилия.

Сначала сюжет развивается очень медленно, и вы даже, наверное, удивитесь, за что все так хвалят эту игру. Но с вечера первого дня события начнут развиваться динамичнее, вы будете находить решения ко все большему и большему количеству загадок, кусочки глобальной “головоломки” начнут складываться вместе, и вот тогда вы сможете ощутить все великолепие сюжета. Gabriel Knight 3 можно приводить в качестве примера того, что нельзя писать обзор по игре, не пройдя ее до конца. Если бы я написал обзор после прохождения только первого дня, то я бы дал игре где-то 75 баллов, в конце второго дня – около 85, а к концу третьего дня (и самой игры) получилось 94. Кстати, в этой игре одна из самых лучших, если не самая лучшая в адвенчурах концовка,





кроме того, пожалуй, она еще и одна из самых длинных.

Сюжет просто огромен, и это как раз тот случай, когда просто невозможно сделать из игры фильм, не потеряв при этом как минимум 80% сюжета. Персонажи тут весьма непросты, и вы вряд ли догадаетесь об их истинных намерениях, пока игра сама не даст вам понять об этом. Диалоги также превосходны, и вместе с большим количеством подлежащих к прочтению (особенно при игре за Грейс) документов, они просто мастерски строят сюжет. Неизвестность и тайна обильно рассыпаны по всей игре, так что желание узнать, что же произойдет дальше, не покинет вас до самого конца.

**Графика:** В GK3 довольно оригинальный трехмерный дви-

жок, в нем вы видите происходящее от третьего лица, но при этом можете свободно управлять камерой и выбирать любые ракурсы. Это очень помогает вжиться в игру. Иногда, правда, надоедает постоянно вертеть камеру, и хочется, чтобы появилась возможность автоматического выбора ракурсов.

Sierra сильно рисковала, переходя на трехмерную графику. Для большинства адвенчур подобный переход заканчивался весьма плачевно, но Gabriel Knight 3 относится к исключениям. Графику нельзя назвать великолепной, но она и не плоха. Иногда картинка будет очень красивой, иногда – откровенно страшенькой.

Очень хорошо сделаны лица персонажей. Мимика – это вооб-

ще одна из лучших сторон игры. А вот сами тела сделаны очень плохо. Они больше похожи на кое-как склеенные каркасы роботов. Создается такое ощущение, что над моделями голов и тел работали разные люди. Если присмотреться, то можно даже заметить, что у головы и тела персонажей разный цвет кожи.

Другим слабым местом графики являются сцены на открытом воздухе. Трава и деревья выглядят страшенько и абсолютно не похожи на настоящие. Видимо, трехмерная графика пока не готова к изображению живой природы, малое количество полигонов придает всему неестественный вид.

Еще одним минусом графики являются ролики. Хотя в них и рассказываются очень интерес-





ные моменты сюжета, но графика в них просто ужасна, персонажи больше похожи на пластилиновых кукол, а не на людей.

Из положительных сторон можно отметить то, что многие объекты смоделированы с особой тщательностью. Так, например, церковь, изображенная в игре, очень похожа на настоящую церковь в Ренн-ле-Шато, которую я видел на фотографии.

**Звук:** Худшей частью игры, на мой взгляд, является актерская работа Тима Карри (Tim Curry). Пожалуй, это одна из самых худших работ за всю историю озвучания. Я бы, наверное, даже предпочел, чтобы Гэбриэл был нем, чем терпеть ЭТО всю игру. Тим явно переигрывает, и Гэбриэл в его исполнении выглядит каким-то тупицей. Но остальные

актеры отлично справились со своей работой, мне особо запомнились Черити Джеймс (Charity James), озвучившая Грейс, Джо Лала (Joe Lala), озвучивший Виторио Бучелли (Vitorio Bucelli) и Джон де Лэнси (John de Lancie), озвучивший Монтрё (Montreaux).

Звуковая дорожка сделана неплохо: в мрачных локациях мы слышим эмбиент, который в активных местах игры сменяется более динамичной музыкой. Однако должен заметить, что в Gabriel Knight 2 музыканты все же поработали лучше.

Звуковые эффекты хороши, а трехмерное звучание вкупе с трехмерной же графикой позволяет определить источник звука, что иногда очень даже может помочь в прохождении.

**Геймплей:** В Gabriel Knight 3 чуть ли не единственный на сегодняшний день нормально работающий в трехмерном окружении point and click интерфейс. Вы можете управлять камерой с клавиатуры или с помощью мыши: зажав кнопку, вы управляете камерой, а отпустив ее, можете прочесать экран курсором. Щелкнув кнопкой мыши на активном объекте, вы получите список возможных действий, которые Гэбриэл или Грейс могут с ним совершить, например, осмотреть, изучить, использовать, открыть и т.д. Интересной находкой смотрится иконка “спрятаться”, которая позволяет вам прятаться за деревьями или за чем-нибудь еще.

Головоломки в игре сложные, но из разряда “сложные и интересные”, а не “сложные и раздра-



жающие”. Они все, за парочкой исключений, хорошо вплетены в сюжет. Одной из головоломок, которая просто обязана запомниться любому, проходившему эту игру, является Le Serpent Rouge. Это одна из самых сложных и глубоких головоломок в истории адвенчур. Когда я, наконец, ее решил, то испытал такое огромное чувство удовлетворения, какого раньше ни одна задача мне не доставляла (но заранее должен предупредить: пока вы будете ее решать, желание заорать на создателей игры возникнет не раз и не два).

Продолжительность игры также внушает уважение. Навскидку могу сказать, что среднему любителю адвенчур понадобится где-то 35 часов на прохождение и более-менее детальное изучение мира игры. Перед написанием этого обзора я повторно прошел Gabriel Knight 3, и это отняло у меня примерно 25 часов. Заметьте, я проходил игру второй раз и все равно набрал только 840 очков из 960 возможных, так что представьте себе истинные масштабы игры.

**Общая информация:** В коробочную версию GK3 входят 3 CD, руководство пользователя и комикс с завязкой сюжета. Оформление коробки такое же стильное и впечатляющее, как и у первых игр – взгляните на обложку этого номера The Inventory. К сожалению, продающаяся ныне бюджетная версия выглядит похуже.

Хотя игра и получила хорошие отзывы от большинства обозревателей, продажи у нее оказались ниже, чем у второй части, поэтому Sierra решила заморозить сериал (вообще-то тогда они решили заморозить все свои

адвенчурные сериалы). Тем не менее, несколько месяцев назад на форумах, посвященных игре, Джейн Дженсен спрашивала у игроков, что им больше всего нравится в этом сериале. И еще, в недавнем интервью одному из журналов она сказала, что работает над новым проектом, но не сказала, игра ли это, или что-то еще. Будем надеяться, что это игра, более того – что это адвенчура.

Если хотите побольше узнать о предшественнице этой замечательной игры, о Gabriel Knight 2, загляните в The Inventory 1, там есть ее обзор. Ну а если вы хотите побольше узнать о Джейн Дженсен, зайдите на ее сайт <http://www.janejensen.com>.

**С чего начать:** Откройте шкаф. Возьмите вешалку и кусок липкой ленты. Выйдите из комнаты. Спуститесь по лестнице. Поговорите со служащим в приемной и затем представьтесь человеку, читающему газету – это Эмилио База (Emilio Baza). Зайдите в телефонную кабинку, находящуюся за красными занавесками, и используйте карточку принца Джеймса, чтобы позвонить ему. Выйдите из будки. Ну что, готовы к дальнейшим приключениям?

**В нескольких словах:** Джейн Дженсен вновь сделала это. В очередной раз она оставила заметный след в истории адвенчур. Один из лучших и вызывающих споры сюжетов рассказан при помощи замечательного геймплея. Единственными недостатками являются актерская игра Тима Карри и кое-какие неудачные решения в графике. Это одна из лучших адвенчур, которую ни один уважающий себя поклонник жанра не должен пропустить.

### Информация об игре

**Разработчик:** Sierra  
**Русское название:** Гэбриэл Найт 3: В поисках Грааля  
**Издатель:** 1C  
**Управление:** point and click, клавиатура  
**Вид:** от 3-го лица  
**Сложность:** высокая  
**Сайты:** <http://janejensen.com/gk3frame.html>, [http://games.1c.ru/gknight3\\_grail/](http://games.1c.ru/gknight3_grail/)

### Системные требования

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

### Вердикт

<b>Сюжет:</b>	99
<b>Графика:</b>	90
<b>Звук:</b>	83
<b>Геймплей:</b>	97
<b>Итого:</b>	<b>94</b>

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



### Галерея Ренн-ле-Шато

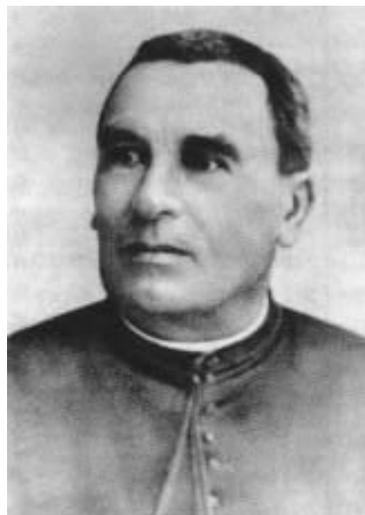
Уровень проделанной в Gabriel Knight 3 работы можно оценить по сходству мира игры и реального мира. На трех верхних фотографиях вы можете видеть интерьер церкви в Ренн-ле-Шато, на трех нижних – демона Асмода (Asmodeus, эта статуэтка также находится в церкви Ренн-ле-Шато), портрет аббата Соньера и... последнюю фотографию я оставлю без комментариев, не хочу портить вам удовольствие от игры. Одной из причин, почему я так высоко оценил графику игры, хотя в ней и немало недостатков, является то, что в ней уделено внимание даже самым незначительным деталям игрового окружения, что заставляет вас поверить в то, что вы и впрямь находитесь в этом историческом месте. (Рекомендую также заглянуть на странич-



ку <http://questzone.ru/articles/24.shtml>, где можно одновременно увидеть скриншоты из игры и фотографии соответствующих реальных мест – прим. ред.)

### Литература по теме

Сюжет Gabriel Knight 3 основан на реальных событиях. Действие игры происходит в реально существующей Ренн-ле-Шато, а жизнь и смерть аббата Соньера на самом деле во многом является загадкой, над которой и по сей день безрезультатно бьются историки. Если вы решитесь углубиться в поднятую в игре эзотерическую тему, это может навсегда изменить ваш взгляд на реальность и историю мира, и вы даже сможете немного понять подоплеку некоторых недавних событий, произошедших в нашем мире. Для тех, кто достаточно любопытен и не боится сменить свое мировоззрение, при-



ложу несколько ссылок, которые обеспечат вас более глубокой информацией.

<http://www.dagobertsrevenge.com>

– невероятнейший сайт, самым подробным образом освещающий различные темы, начиная с Ренн-ле-Шато и заканчивая оккультизмом, монархией и эзотерическими культурами.

<http://www.rheda.com> – здесь собраны все реальные факты и последние новости о Ренн-ле-Шато. Есть большая коллекция фотографий и даже оригинальный Le Serpent Rouge, переведенный на разные языки.

<http://www.rennes-discovery.com>

– еще один сайт, посвященный Ренн-ле-Шато и его тайнам. Подробное описание жизни аббата Соньера.



За последнее время вышло несколько адвенчур, которые навевают мысли о том, что профессиональным разработчикам помощь гораздо нужнее, чем тем, кто впервые знакомится с жанром, именно поэтому я решил немного сменить тематику этого раздела и рассказать разработчикам, как нужно делать хороший продукт, за который мы с радостью выложим наши деньги. Главное, запомните: игрок ВСЕГДА ПРАВ. Итак, приступим:

**Тестирование.** Похоже, многие разработчики не понимают всю важность того, что в выпущенном продукте не должно быть ошибок. Вы можете использовать в игре самую красивую в мире 12D графику, саундтрек от Ганса Циммера (Hans Zimmer), заманить на озвучку Брюса Уиллиса (Bruce Willis). Но если в это невозможно будет играть из-за багов, то все ваши старания пропадут впустую. Альфа-тестирование, бета-тестирование, гамма-тестирование... Если понадобится, дойдите хоть до омега-тестирования, но будьте уверены в том, что вы выпустите продукт, который без проблем запустится на любом компьютере, отвечающем указанным вами же на коробке минимальным требованиям.

**Геймплей/головоломки.** Люди, которым вы собираетесь продать свою игру – не физики-ядерщики (ну ладно, может парочка таких среди них и найдется, но не больше). Вы должны быть уверены, что головоломки и задачи игры логичны, обоснованны и не приведут к тому, что люди просто полезут в Интернет искать прохождение. Когда вы занимаетесь дизайном головоломки, не думайте “вот здесь-то я и заставлю их биться головой о стену”, а вместо этого представьте себя на месте игрока. Если бы вас поставили перед вашей задачей, смогли бы вы найти решение за разумный промежуток времени или все окончилось бы нецензурными выражениями на вашем родном языке? Если думаете, что смогли бы, переходите к следующему шагу – дайте эту головоломку другим людям и внимательно выслушайте их отзывы.

Также нужно побеспокоиться о том, чтобы пользователь знал, что ему надо делать дальше. Вы не можете просто взять и забросить его в игровой мир. Хорошим примером того, как надо делать адвенчуры, служит *The Longest Journey*. В ней игрок всегда знает, что нужно делать дальше, но даже если он забудет или не заметит нужного намека, он всегда может перечитать дневник, в который Эйприл (Argyl) аккуратно записывает все необходимое, в том числе и новые цели.

И еще очень важно понять, что большинство игроков ненавидит пиксель-хантинг. Не пытайтесь спрятать крохотные объекты за громадными. Мы хотим играть в адвенчуру, получать удовольствие от замечательного сюжета, оказаться под впечатлением от реалистичного мира игры и интересных запоминающихся персонажей. Мы не хотим играть в прятки с мелкими объектами на экране, так что постарайтесь сделать нужные предметы большими и четко видимыми.

Вот и подошел к концу самый большой номер *The Inventory*. В следующий раз в нашей Гостинной появятся несколько очень интересных персон. Также, скорее всего, вы сможете прочитать обзоры *Blade Runner* и *Shadows of Memories*. Разработчикам, читающим *The Inventory*, мы дадим еще несколько советов, следуя которым они смогут сделать игру, достойную звания классики жанра.

Я хочу поблагодарить *Frogwares* и *Tierra* за предоставленную информацию. Было очень приятно видеть вас в нашей Гостинной. Надеюсь, что вы собираетесь еще долгие годы поддерживать адвенчурный жанр. Также хотелось бы поблагодарить наших читателей за замечательные комментарии, которые вы присылаете нам по почте или оставляете на форумах. Мне радостно слышать, что большинство из вас распечатывает *The Inventory* и читает его, посиживая в удобных креслах. Именно так я себе и представлял способ прочтения нашего журнала!

Кроме того, хочу поблагодарить различные адвенчурные сайты, разместившие ссылку на наш журнал. Если ваш родной язык немецкий, и вы хотите быть в курсе последних адвенчурных новостей, отправляйтесь на <http://www.adventure-treff.de>. Если вы хотите покопаться в самом крупном архиве адвенчур, то заходите на <http://www.adventure-archiv.com>. Если же вы привыкли к французскому, то заходите на <http://www.planete-aventure.net> и читайте самые подробные адвенчурные новости на этом замечательном языке. Ну и не забывайте заглядывать на <http://www.adventuredevelopers.com> – огромный сайт, посвященный исключительно независимым разработчикам.

Главный редактор  
*Dimitris Manos*

# The Inventory