

The Inventory

Журнал только об играх

ПРЕВЬЮ

- CSI
- Indiana Jones & FOY

ИНТЕРВЬЮ

- Microids

ОБЗОРЫ

- Blade Runner
- Ozzie and the Quantum Playwright
- Myst III: EXILE



The Inventory

Редактор: Dimitris Manos
Авторы: Dimitris Manos
Yngvil Runde

Хостинг: www.justadventure.com
Обложка: Syberia

Русская версия:

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

Контактная информация:

Адрес: The Inventory Magazine
Grankottevägen 141 A
Örebro 702 21
Sweden

Телефон: +46702053444

E-mail: theinventory@yahoo.com

Русская редакция: theinventory@questzone.ru

Прочие версии

Итальянская: www.pollodigomma.net/~theinventory

Корейская: myst.cafe24.com

Испанская: www.aventuraycia.com

Содержание

Пролог 1

Превью 2

CSI: Crime Scene Investigation 2

Indiana Jones and FOY 3

Слухи 4

Гостиная 5

Microïds 5

Обзоры 12

Игра месяца: 12

Blade Runner

Ozzie and the Quantum Playwright 16

Myst III: EXILE 19

На досуге 22

Почта 22

Гидра 24

В помощь разработчику 26

Эпилог 27

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

Пролог

Здравствуйтесь, дорогие читатели. Припасли ли мы для вас что-нибудь новенькое? Можете не сомневаться! The Inventory с гордостью представляет на ваш суд самую полную на данный момент информацию о сиквеле великолепной Syberia, самой ожидаемой адвенчуре 2003 года – Syberia 2. Ну а кто может рассказать о ней лучше ее создателей? Мы набрались смелости пригласить их в нашу Гостиную, и они любезно согласились. Так что если вам не терпится поскорее узнать, что же интересного будет в Syberia 2 – сразу же отправляйтесь в Гостиную, где Бенуа Сокаль (Benoit Sokal), Патрик Метэ (Patrik Méthé) и Седрик Орвуан (Cedric Orvoine) ждут не дождутся возможности рассказать о Syberia 2, Syberia 1, о самих себе, о Microïds и о многом другом.

Кроме этого великолепного интервью, в журнале есть еще кое-что интересное. Так, Ингвил Рунд (Yngvil Runde) вернулась к нам с обзором одной из самых противоречивых паззл-адвенчур – Myst 3: Exile. Рассказывая об игре месяца, мы с вами отправимся на прогулку в будущее, в котором угрозу человеческому обществу представляют репликаны, и вам, Бегущему по лезвию, нужно остановить их, пока не стало слишком поздно. Также вы найдете обзор шедевра от независимых разработчиков – Ozzie and the Quantum Playwright.

Если новостей о Syberia 2 вам мало, чтобы утолить жажду знаний о том, что ждет нас в будущем, то обратите внимание на раздел Превью, где мы расскажем о еще двух многообещающих адвенчурах. Это CSI, игра с видом от первого лица, созданная по мотивам популярнейшего телесериала, и Indiana Jones and the Fountain of Youth, рассказывающая о новых приключениях самого знаменитого археолога этой планеты (игра очень похожа на Indiana Jones and the Fate of Atlantis). Так что будущее нас ждет многообещающее. В обоих превью вы найдете эксклюзивные скриншоты.

Начиная с этого номера, мы открываем новый раздел, где будем общаться с вами, читатели, будем отвечать на ваши вопросы, комментарии, суждения, сумасшедшие идеи и все такое. Так что если вы хотите написать нам – шлите письма на theinventory@yahoo.com, и, возможно, в следующем месяце ваше письмо будет опубликовано.

Достаточно вступлений... переходим к делу!

Главный редактор

Dimitris Manos

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

Ответственный редактор русской версии

Alex ASP



В прошлом номере мы рассказывали о Law and Order – игре по мотивам популярного телесериала. И вот, вскоре после выхода Law and Order, к покорению магазинных витрин готовится еще одна, основанная на телесериале, адвенчура – CSI: Crime Scene Investigation от компании Ubisoft Entertainment, в которой вы будете выступать в качестве агента команды CSI.

Вам доведется поработать со всеми членами команды CSI, такими как Гриссом (Grissom) и Катерина (Catherine), вы будете допрашивать свидетелей, обследовать места преступлений, выявлять подозреваемых и анализировать улики с помощью новейшего криминалистического оборудования.

Тони Кей (Tony Key), вице-президент маркетингового отдела Ubisoft, сказал: *“В игре CSI присутствуют все ключевые элементы, которые вывели сериал на первое место: персонажи, расследование, экспертиза. Сможете ли вы раскрыть преступление? Станьте частью команды CSI и выясните это”*.

Обладатель нескольких наград, писатель Макс Аллан Коллинз (Max Allan Collins), сценарист телесериала и автор трех рассказов о CSI, написал сценарий и для этой игры. Озвучивать персонажей также будут актеры из сериала: от Уильяма Петерсена (William Petersen) до Джорджи Фокс (George Fox).



Более того, в саундтрек войдут музыкальные темы из телешоу.

Игра будет состоять из пяти эпизодов (читай – преступлений, которые вам предстоит раскрыть), и вам, как агенту CSI, будет предоставлен доступ к различному криминалистическому и лабораторному оборудованию, такому как наборы для снятия отпечатков пальцев и следов, а также вам придется пользоваться ультрафиолетовыми лампами и прочим подобным арсеналом. Я спросил Тайрона Миллера (Tyronne Miller), PR-менеджера Ubisoft, отвечающего за CSI, будет ли в игре таймер, как это было в Law and Order. Тайрон ответил так: *“Таймера не будет. Игроки смогут работать над каждым делом в том темпе, который им нравится”*.

Похоже, Ubisoft пошла по стопам Microïds, создав несложную игру. Использование упоминавшегося ранее оборудования сильно упрощено, кроме того, игра сама будет подсказывать, где на экране находятся активные зоны. Можно еще добавить, что в большинстве локаций будут находиться и другие агенты CSI, которые, в случае чего, смогут вам помочь. Похоже, это будет еще одна игра нового поколения, характеризующегося использованием





головоломок для развития сюжета, а не для его затягивания.

Как вы можете видеть по скриншотам, графика в игре просто потрясающая. Похоже, детализация трехмерных моделей превосходит даже ранее виденное нами в Law and Order. Сходство же моделей с реальными прототипами просто поразительно. И особенно впечатляюще выглядят световые эффекты.

Хотелось бы заметить, что CSI – это один из наиболее успешных в мире телесериалов. Только в США каждую неделю его смотрит приблизительно 28,7 миллионов зрителей. Поэтому у готовящейся к выходу авантюры CSI есть все шансы на успех. Она носит имя известного телесериала, аудиторию которого будет легко захватить магией игры, графика, как вы сами видите, превосходна, сюжет создан профессиональным писателем, наличествует качественный саундтрек, схожий с музыкой из этого телешоу, да и геймплей должен получиться великолепным. Что ж, мы с нетерпением ждем ее выхода. Чуть больше информации об этой игре вы можете найти на официальном сайте <http://www.ubi.com/US/Games/csi/>.

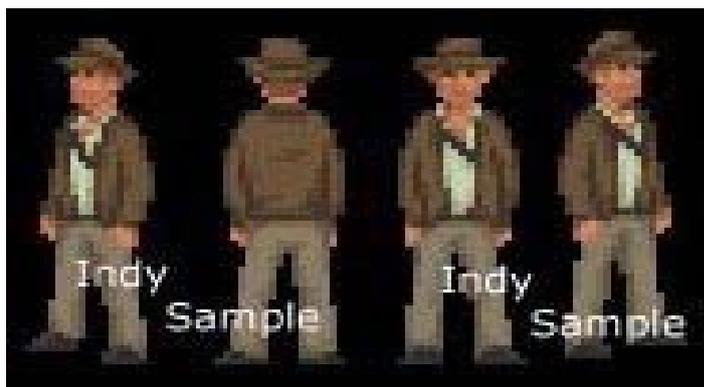


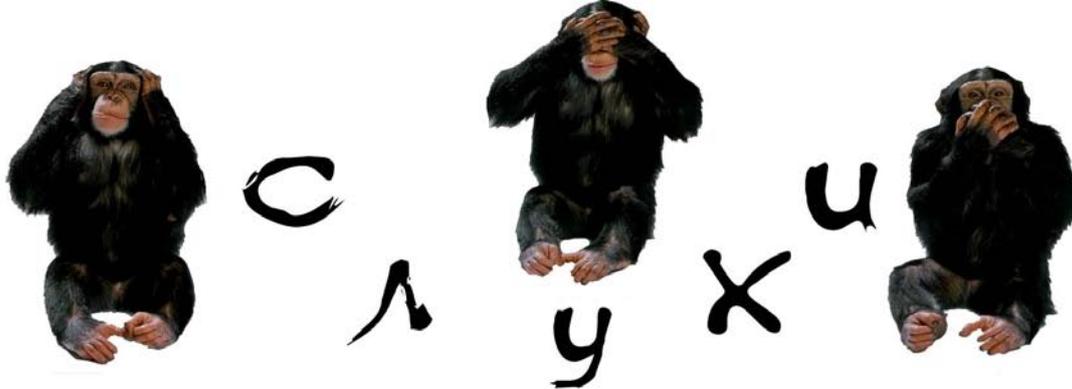
INDIANA JONES AND THE FOUNTAIN OF YOUTH

Самый знаменитый археолог наконец-то возвращается! Screen 7 Entertainment – это любительская команда, занимающаяся разработкой игры о новых приключениях Индианы Джонса. Когда мы его видели последний раз, он отправился в путешествие в легендарную Атлантиду и, в результате, спас Землю. Его новые приключения и внешне, и по духу похожи на Fate of Atlantis, поэтому те из вас, кому понравилась FOA, а я уверен, что таких немало, скорее всего, получат удовольствие и от Fountain of Youth.

Но это не просто сиквел. Художники Screen 7 Entertainment создали своих персонажей и новые локации. В качестве движка используется AGS. В команду, работающую над FOY, входят гейм-дизайнеры Марк Лавгроув (Mark Lovegrove) и Шон Гуццо (Shawn Guzzo), художник по персонажам Алан Родригес (Alan Rodrigues) и художник по фонам Мисья Ван Лаатум (Misja van Laatum).

Сюжет возвращает нас в 1939, когда немецкий полковник решил найти и превратить в смертельное оружие легендарный фонтан молодости, дарящий вечную жизнь тому, кто выпьет из него воды и искупается в нем. Вы попытаетесь остановить этого безумца. Чтобы сделать это, вам придется побывать в различных уголках мира. Вы посетите США, Англию, Африку и Сирию. В игре более 50 локаций и 20 персонажей. Продолжительность саундтрека FOY превысит час. Работа над Indiana Jones and FOY только-только началась, и создатели планируют закончить игру где-то в 2004-ом, хотя точных сроков не называют. Чтобы несколько подогреть ваш интерес, вот вам картинки (здесь и на странице 26) из вступления к этой новой point and click авантуре с видом от третьего лица. Более подробную информацию об игре можно найти на сайте <http://www.barnettcollege.com>.

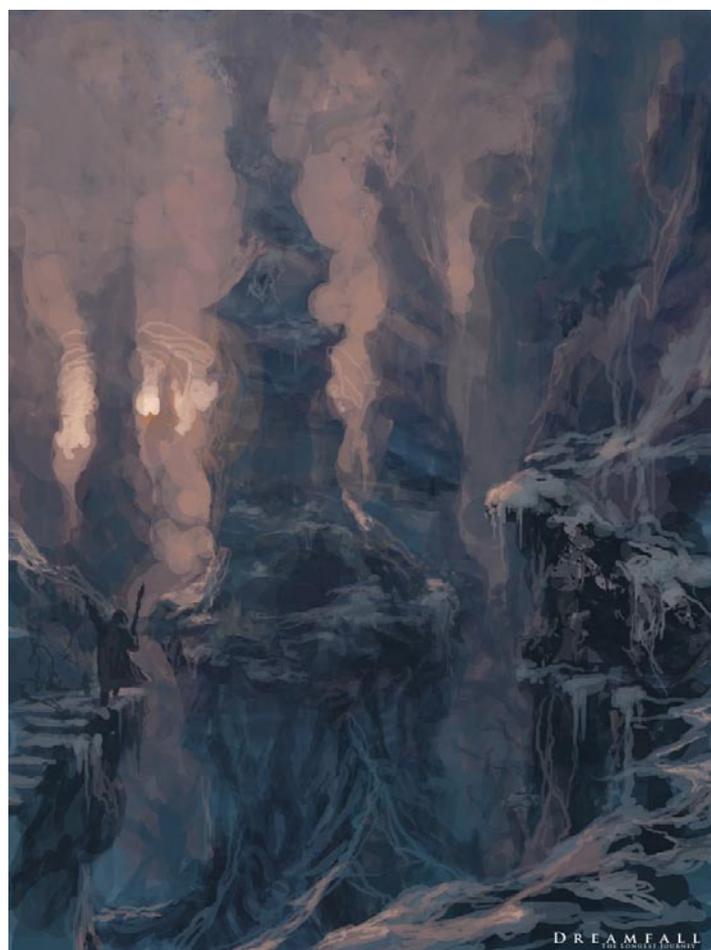




Последние слухи о The Longest Journey 2

Рагнар Торнквист (Ragnar Tornquist) в своих дневниках <http://www.ragnartornquist.com/thoughts.html> немало рассказал о задумках для TLJ2. Он уже сообщил, что героиней будет не Эйприл (April), однако, это все-таки будет особа женского пола. При этом Эйприл появится в игре в качестве второстепенного персонажа, и управлять ею вам не дадут. Рагнар также намекнул на использование трехмерного окружения и прямого управления. После шума, поднятого на форумах (и в его почтовом ящике), он поспешил объяснить, что под прямым управлением он понимает не то, о чем все подумали (а все подумали о Monkey Island 4), и что в PC-версии для управления будет задействована мышь.

Также он заявил, что это лишь его мысли, а на самом деле о будущем игры ничего не известно, даже приблизительные сроки разработки, и будет ли вообще разрабатываться эта игра. Учитывая то, что



на производство первой части ушло более двух лет, можно приблизительно прикинуть, что по улицам Аркадии мы вновь сможем прогуляться не раньше 2006 года. Остается только надеяться на то, что FUNCOM прислушается к пожеланиям своих фанатов, и мы вновь сможем поговорить с персонажами вроде Абнаксуса (Abnaxus) и Флиппера Бёрнса (Flipper Burns).

Dreamcatcher выходит на Европейский рынок!
Великолепная новость для европейских искателей приключений. Крупнейший издатель адвенчур в США, компания Dreamcatcher решила выйти на европейский рынок. Недавно в Париже был открыт офис этой компании, и ее представители начали заключать сделки с основными европейскими дистрибьюторами. К концу февраля 2003 года компания уже намерена издавать свои игры в Англии, Франции, Германии, Италии, Испании и Португалии.

Остается добавить, что европейский рынок всегда считался благодатной почвой для адвенчур, и можно с легкостью себе представить, какое воздействие окажут на него столь активные действия.

Новый сайт Zelenhgorm

Шведская компания Moloto запустила новый сайт <http://www.zelenhgorm.com> для своей FMV адвенчуры Zelenhgorm. (И сайт игры, и сайт самой компании уже давно закрыты – прим. ред.). Он гораздо интереснее своего предшественника: на нем выложено много информации и скриншотов. Зайдите на него, и вы сможете сами увидеть улицы и людей Сенавы (Senava). Интервью с Мичи Лэнц (Michi Lantz) можно найти в первом номере The Inventory, а обзор Zelenhgorm – во втором.



Интервью с Microïds

В декабре 2002 года The Inventory назвала Syberia лучшей адвенчурой 2002 года. В этом месяце мы с гордостью принимаем в нашей гостиной знаменитостей – людей, которые заставили мир снова заговорить об адвенчурах. Бенуа Сокаль (Benoît Sokal), автор и художественный директор игры, а также создатель Кейт Уокер (Kate Walker), Патрик Метэ (Patrik Méthé), дизайнер игры и Седрик Орвуан (Cedric Orvoine), PR-менеджер Microïds – все эти люди пришли сюда и готовы ответить на наши самые горячие вопросы.

О себе

- Расскажите немного о себе.

BS: Вот уже 25 лет я являюсь автором комиксов. С конца 90-х я стал работать в игровой индустрии, и первым моим детищем стала Amerzone. Живу во Франции, каждый месяц езжу в Монреаль, чтобы следить за ходом работы над Syberia.

PM: Я работаю гейм-дизайнером в Microïds. Изучал литературу и киноискусство, играю в D&D и другие ролевые игры уже более 20 лет. Думаю, мне больше всего пригодился мой опыт в литературе и киноискусстве, двух самых близких к работе Бенуа направлениях.

CO: Я работаю PR-менеджером в Microïds. Занимаюсь рекламным бизнесом уже 6 лет, в игровой индустрии – с 2001 года.

- Вы играете в адвенчуры?

BS: Конечно.

PM: Как и в игры других жанров. В основном, предпочитаю survival-horror.

CO: Да, как и в игры других жанров.

Syberia

- Давайте начнем с главной героини Syberia, с Кейт. Почему вы выбрали на главную роль женщину?

BS: Наверное, этот вопрос нам задают чаще прочих. Все просто: мне кажется, что выбор женщины в качестве главного персонажа позволил наилучшим образом рассказать историю о Сибири. Мне очень хотелось создать сильный персонаж, женщину 21-го века – увы, они не часто становятся героинями современных игр. Вот и получилась женщина со своими сильными и слабыми сторонами, а не очередная супергероиня.

- Иногда Кейт довольно эгоистична и высокомерна, особенно в самом начале игры, а также по отношению к Момо. Почему вы решили наделять ее этими чертами?

BS: Я бы не сказал, что “высокомерие” – это правильное слово по отношению к поведению Кейт в

начале игры. Валадилен (Valadilene) сильно отличается от того мира, из которого она прибыла. Кейт – женщина с амбициями. Большая часть ее мыслей посвящена будущей карьере, и это то, что, по нашему замыслу, находит отражение в ее поведении.

Вспомните, она прибыла в Валадилен по делам. Командировка должна была стать непродолжительной. Время – деньги, кроме того, на нее насаждает начальство. На сантименты в этой миссии просто нет времени...

- Вы создавали Кейт по образу и подобию настоящего человека? Может, какой-либо женщины из реальной жизни? Что насчет внешности? Был ли у вас прообраз Кейт?

BS: Нет, Кейт не была создана по образу и подобию какого-либо конкретного человека. Это собирательный образ нынешних женщин. Создание личности Кейт Уокер было одной из самых серьезных задач при разработке этой игры. Мы хотели, чтобы она оказалась именно тем персонажем, что должны быть в играх такого рода, и при этом, чтобы у нее было достаточно решимости, которая необходима любому главному персонажу для того, чтобы в него поверили.

Что касается внешности, я Кейт ни с кого не срисовывал. Только воображение.

- Сюжет Syberia, несомненно, один из самых оригинальных, причем не только для компьютерных игр. Как вам пришла в голову идея об автоматах и мамонтах?





BS: Трудно сказать... Процесс создания был очень долгим. Технология автоматов была очень значима в Европе 1900-х. В этой области проводилось много исследований, особенно во Франции и Швейцарских Альпах. Это крупное звено эволюции робототехники, приведшее нас к нынешней ситуации с роботами...

Что касается мамонтов... Мне всегда нравились животные. Если вы читали мои комиксы Канардо (Canardo), то могли заметить, что все персонажи срисовывались с животных. Amerzone тоже была историей о птицах...

Несколько лет назад я где-то прочитал о мамонтах. Их следы были найдены на острове на севере России. С той минуты я и загорелся идеей создания сюжета, в котором эти “забытые” животные играли бы заметную роль.

- Какие основные различия между созданием комиксов и созданием адвенчурной игры? Что делать интереснее и почему?

BS: Главное отличие одно – командная работа. 25 лет я работал в одиночку. И вдруг мне пришлось делить свою работу с 35 молодыми людьми, которые лучше меня знают, как использовать компьютеры и графические программные пакеты. Это было, как минимум, очень познавательно.

- Многие люди на различных игровых форумах признавались, что, играя в Syberia, они плакали. Как вы смогли донести такие сильные эмоции до аудитории?

BS: Тот факт, что в конце первой части люди плакали, говорит о том, что мы свою работу выполнили на отлично. Я горжусь, и тронут откликами тех людей, кто получил от нее огромное удовольствие.

Как я уже не раз говорил, Syberia – это, прежде всего, сюжет, а уж потом игра. Рассказ о приключениях Кейт Уокер при помощи видеоигры позволил нам

испробовать абсолютно новый способ художественного выражения, в частности, позволил создать связь между игроком и сюжетной линией игры. Это очень интимная связь, и мы обязательно попытаемся сохранить ее в Syberia 2.

Мне кажется, что для передачи таких эмоций необходимы и графика, и музыка, и сильные персонажи, и хороший сюжет.

- Кто является вашими любимыми персонажами в Syberia?

BS: Ганс и Кейт.

- Многие адвенчурные компании пытаются перейти на трехмерные движки, полагая, что трехмерность графики сама по себе сможет сделать игру лучше и успешней. Syberia оказалась самой успешной адвенчурой за последнюю пару лет, и при этом в ней наравне с трехмерными персонажами используются двухмерные фоновые рисунки. Почему вы не выбрали полное 3D?

BS: Мы сделали такой выбор по нескольким причинам. Во-первых, используя заранее отрендеренное двухмерное окружение, мы смогли достичь невиданного ранее качества графики, и уровень детализации фоновых рисунков намного превосходил то, чего мы смогли бы добиться, используя полное 3D.

Кроме того, для трехмерной графики нужны 3D ускоритель и мощный компьютер, а нам хотелось, чтобы все (ну, или почти все) смогли сыграть в Syberia.

- Ваши игры до Syberia были с видом от первого лица. Почему на этот раз вы решили выбрать вид от третьего?

BS: Ну, если честно, до этого я выпустил лишь одну игру – Amerzone... Мы решили использовать в Syberia вид от третьего лица, потому что хотели



удержать уровень графики на одном уровне. Когда вы работаете с видом от первого лица, то часто теряете в качестве, и если для улучшения внешнего вида персонажей вам приходится добавлять полигоны, то это, конечно же, добавляет работы вашему компьютеру и сказывается на производительности... Мы также не хотели, чтобы окружающее пространство выглядело искаженным.

- Несмотря на то, что некоторые из головоломок Syberia поначалу кажутся сложными (вид кучи рычагов или большого-лабиринта-который-вовсе-и-не-лабиринт, при первой встрече, наверное, вызывал ужас у многих игроков), на самом деле они оказываются довольно простыми, но, в то же время, интересными. Почитав форумы на сайте Syberia, можно прийти к выводу, что несложный геймплей привлек в адвенчурный жанр новую волну игроков. Почему вы решили использовать легкие головоломки?

BS и PM: При создании головоломок мы не забывали о двух вещах. Во-первых, мы хотели, чтобы головоломки были хорошо вплетены в сюжет. Для нас очень важным было то, чтобы головоломки не выскакивали из ниоткуда и искусственно не увеличивали продолжительность игры. Во-вторых, при работе над Syberia, основной упор шел на сюжет, и мы не хотели, чтобы головоломки мешали его развитию. Сложные головоломки ценятся ветеранами, но являются проблемой для остальных игроков. Мы попытались угодить как можно большому количеству людей, но при этом исходили из того, чтобы все строилось вокруг сюжета.

- Кое-кто полагает, что point and click игры ушли в прошлое. Тем не менее, Syberia оказалась довольно успешной. Что вы думаете по поводу point and click интерфейса?

BS: Знаете, сколько людей – столько и мнений. Некоторые говорят, что адвенчуры мертвы. А теперь, значит, и point and click – часть прошлого? Syberia 2 будет point and click игрой, так что мы останемся верны своему решению в выборе интерфейса.

- Сколько копий Syberia было продано?

CO: Официальных цифр пока еще нет, но уже сейчас можно уверенно сказать, что мы продали более 225 тысяч копий.

- Многие компании-разработчики адвенчур сталкиваются с огромными трудностями при общении с издателями. Некоторые из игр так и не доходят до прилавков магазинов. При всем при



этом, Syberia не только оказалась почти в каждом игровом магазине мира, но и заняла место среди самых продающихся игр. В чем ваш секрет? Что вы сделали так, как надо, в чем ошиблись другие? Что вы можете посоветовать другим компаниям, занимающимся производством адвенчур?

CO: Непростой вопрос... Я не уверен, что мы выросли до того, чтобы давать советы другим. Не забывайте о том, что Microïds сама издает свои игры почти во всех странах Европы и в Канаде – это раз. Кроме того, Syberia – это не первая игра, которую мы издали, у нас есть 15-летний опыт на международном игровом рынке.

- Увидим ли мы когда-нибудь DVD-версию Syberia? Если да, что в ней добавится?

CO: DVD-версия уже была издана в Европе. В нее включен материал по созданию игры. Если в Северной Америке появится такой спрос, то, может быть, DVD-вариант появится и там.

Syberia 2

- Несмотря на то, что большинство игроков полюбило сюжет Syberia, многие из них жаловались на его непродолжительность, и им хотелось, чтобы игра получилась подлиннее. Будет ли Syberia 2 продолжительней предшественницы? Сколько времени должно занять ее прохождение у среднего игрока?

BS: Пока еще слишком рано строить предположения обо всем этом. Но жалобы мы слышали и обязательно учтем их. Несомненно одно: мы не будем делать игру длиннее только ради того, чтобы сделать ее длиннее. Мы не собираемся добавлять пустых хождений или увеличивать сложность головоломок только ради того, чтобы подольше задержать вас за игрой.

- *Спойлеры* В конце Syberia 1 Кейт, Оскар и Ганс уехали на поезде, так что, думаю, все они



появятся в Syberia 2. *Конец спойлеров* Встретим ли мы в продолжении других персонажей из первой части?

BS: Syberia 2 начнется ровно с того места, где закончилась первая часть, когда Кейт, Ганс и Оскар отправились навстречу неизвестности. Ну а о том, встретите ли вы вновь других персонажей из первой части путешествия Кейт, мы пока умолчим.

- Будет ли Кейт и дальше путешествовать по различным уголкам земного шара?

BS: С этим все просто. Путешествие Кейт продолжится. Syberia – это игра о путешествии. И, как я уже сказал, оно продолжится.

- Реально ли будет начать Syberia 2 тому, кто не прошел первую часть? Он ничего не упустит в сюжете?

BS: Для нас очень важно, чтобы Syberia 2 была самодостаточной игрой. Тот, кто не прошел первую часть, без проблем сможет начать со второй. Хотя, конечно же, лучше пройти обе игры.

- Есть ли вероятность того, что мы увидим еще одну Syberia после второй?

BS: Никаких шансов... Syberia 2 будет вторым и последним эпизодом совместных приключений Кейт Уокер и Ганса Воралберга. Хотя это и не означает, что это будет последним приключением самой Кейт...

- Будет ли в Syberia 2 тот же графический движок, что и в Syberia, или же в нем будут какие-либо изменения?

BS: Да, мы будем использовать тот же движок, но с некоторыми улучшениями, чтобы в очередной раз поднять планку качества графики. Позволю себе перечислить эти улучшения: динамическая графика и освещение (отражения на стеклах, текстуры льда,



текстуры ткани на одежде), снегопад в реальном времени, появляющиеся на снегу следы, анимированный туман и, наконец, улучшенная внутриигровая анимация.

- Сколько будет в Syberia 2 музыкальных тем, и какова будет длительность саундтрека?

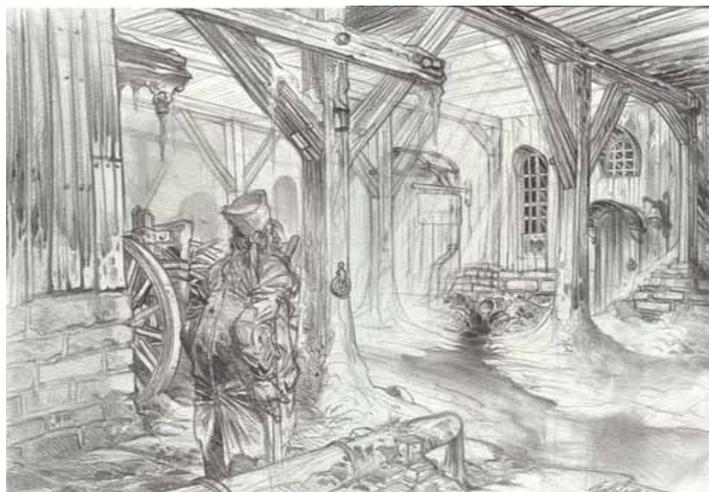
BS: На этой стадии процесса разработки пока рано говорить о музыке. Ею пока особо не занимались. Количество музыкальных тем и длительность саундтрека пока под вопросом. Но ясно одно: мы считаем музыку одним из основных аспектов игры, поэтому мы над ней будем работать серьезно.

- Будет ли в Syberia 2 столь же много видеороликов, как и в первой части?

BS: Конечно, и даже больше. Наша команда аниматоров усиленно трудится над созданием роликов и анимированных вставок, и они будут лучше тех, что были в первой части. Эти видеоролики будут нашим маленьким подарком игрокам.

- Будут ли к озвучке персонажей привлечены те же самые актеры, что и в первой части?

BS: Это еще не решено. Все зависит от того, будут ли они свободны в это время, и от нашей оценки



проделанной ими работы для первого эпизода.

- Будете ли вы использовать тот же интерфейс, что и в Syberia, или как-то измените его? Какими будут основные различия между старым и новым интерфейсом?

BS: В Syberia 2 будет использован тот же интерфейс, что и в Syberia.

- Некоторые игроки считают, что интерфейс Syberia мог бы быть более «отзывчивым». Многим не хватает возможности поразглядывать объекты в игре и услышать о них мнение Кейт. Изменится ли что-нибудь в Syberia 2?

BS: Не хочу, чтобы показалось, что мы не учитываем мнение этих людей, но всем угодить невозможно. Как я уже сказал в ответе на предыдущий вопрос, интерфейс останется таким же, как и в Syberia.

- Будет ли уровень сложности Syberia 2 таким же, как и в первой части?

BS: Сложность игр будет примерно одинаковой.

- Будут ли головоломки Syberia 2 отличаться от тех, что были в первой? Если да, то как?

BS: Мы усиленно работаем над лучшей интеграцией головоломок в сюжет. Они должны быть логичны для игроков. Некоторые из головоломок могут стать чуть сложнее.

- Изменится ли диалоговая система?

BS: Мы будем использовать модифицированную систему диалогов, она будет немного отличаться от реализованной в Syberia. Мы хотим добавить в диалоги побольше динамики.

- Будет ли Кейт и дальше использовать свой сотовый телефон?

BS: Да, но меньше. Люди, звонившие ей до того, будут дозваниваться все реже, и это как бы символизирует закрытие дверей в прошлое Кейт... Сотовый



телефон будет играть меньшую роль.

- Пока все идет, как намечено? Будет ли игра готова к октябрю 2003, как было заявлено, и будет ли дата релиза одинаковой по всему миру?

CO: Все идет по плану. Мы придерживаемся графика, согласно которому выход игры намечен на октябрь 2003, и работаем над тем, чтобы игра вышла во всем мире одновременно. Мы уверены, что сможем сделать это.

- При выпуске сиквелов компании частенько прибегают к различным хитростям, чтобы не отпугнуть новых игроков тем фактом, что они еще не играли в первую часть (например дают сиквелу новое имя вместо добавления к старому названию цифры 2). Будете ли вы использовать подобные методы?

CO: Нет. Хотя окончательным названием может стать и не Syberia 2. Может появиться новый подзаголовок, или кроме Syberia 2 в названии будет что-то еще. Это еще не решено.

- Есть ли у вас какие-нибудь задумки, которые сделают Syberia 2 еще более популярной, чем Syberia?

CO: 1) Сделать лучшую игру; 2) Убедиться, что мы подняли вокруг нее достаточно шумихи. Ну, это все дело маркетинга и пиара... Ну и, конечно, мы не станем делиться своими хитростями по продвижению игры. ;)

Microïds

- Расскажите немного о Microïds.

CO: Компания Microïds была основана во Франции в 1985 году. Microïds разрабатывает, издает и распространяет компьютерные и консольные игры по всему миру. Отделы разработок находятся в Париже и Монреале, а отделы распространения – в Канаде,



Франции, Италии и Англии. Сейчас в Microïds работает более 200 человек, 105 из которых находятся в Монреале (<http://www.microïds.com>).

- Почему вы решили заняться адвенчурами?

СО: За прошедшие годы у нас выработалось хорошее отношение к адвенчурам. А совместная работа с Бенуа Сокалем еще сильнее увеличила наши симпатии к этому жанру. Не то, чтобы мы “поддерживали” жанр. Повторюсь, во всем виноват сюжет...

В отличие от многих других, мы не считаем, что адвенчурный жанр мертв. Да, это другая аудитория, и именно поэтому мы делаем другие игры.

- По сети ходят слухи, что Microïds планирует выпускать примерно по две адвенчуры в год. Как вы, конечно же, понимаете, эти слухи являются райской музыкой для ушей всех поклонников адвенчур. Это правда?

СО: Слухи – это слухи... Наверное, они основаны на том, что в 2002-ом мы выпустили Syberia и Post Mortem. В 2003 году свет увидит лишь одна адвенчура от Microïds – Syberia 2. Так что нет, мы не подтверждаем наличия такого рода планов.

- Что мы можем ожидать после выхода Syberia 2? Вы планируете и дальше заниматься адвенчурами?

СО: После Syberia 2 будут другие игры: некоторые из них будут адвенчурами, некоторые – нет. Будут экшен/адвенчуры, чистые адвенчуры, несколько спортивных игр... Но, чтобы вам было ясно, скажу, что мы абсолютно точно планируем в будущем выпустить несколько адвенчур.

- Бенуа, выпадет ли нам честь увидеть другие ваши адвенчуры? И что насчет вас, Патрик?

BS: Думаю, уже можно с уверенностью сказать, что после Syberia 2 я буду работать над другим адвен-

чурным проектом. Что это будет за проект, говорить пока рано...

PS: Я уверен, что в будущем буду работать над другими адвенчурами, но, как сказал Бенуа, об этом говорить еще рано.

- Вы планируете делать новые адвенчуры с видом от третьего лица, как Syberia, или от первого, как Post Mortem? Или, быть может, вы еще не решили?

BS: Я думаю, решение о том, какой в игре будет использован вид, зависит от дизайна игры. Нет смысла принимать решение, не зная даже сюжета...

- Хотите что-нибудь добавить относительно планов Microïds на будущее?

СО: Мне кажется, я и так уже разболтал целую кучу секретов...

Обо всем

- Что, на ваш взгляд, необходимо адвенчурам, чтобы они вновь смогли вернуться на передовые позиции?

BS: Качественные игры, качественные сюжеты...

- Некоторые люди полагают, что адвенчуры на рынке продвигаются не той аудиторией. Они считают, что адвенчурам место не в игровых магазинах, куда ходят тинэйджеры, тяготеющие к стрелялкам, а в книжных магазинах и видеопрокатах. Позволю себе процитировать слова Джейн Дженсен (Jane Jensen), создательницы одного из лучших игровых сериалов Gabriel Knight, из интервью, которое она дала Рэнди Слугански (Randy Sluganski) для Just Adventure: “Рэнди Слугански: В первые месяцы после выхода Gabriel Knight 3, эта игра была бестселлером, а затем продажи резко упали. Что нужно делать после того, как основная адвенчурная ауди-



тория приняла игру, чтобы увеличить продажи? Джейн Дженсен: Если бы я знала, у меня было бы намного больше денег. ;-) Я пыталась подбить Sierra на рекламу в нетрадиционных средствах массовой информации вроде литературных детективных журналов, в журнале Fortean Times и т.д., но этого так и не случилось. [...] Я считаю, что аудитория для такого рода игр – это вовсе не традиционная аудитория любителей компьютерных игр. Как нам до нее добраться? Понятия не имею. Быть может, это всего лишь вопрос времени, пока технологии не станут настолько доступными, что каждый сможет к ним прикоснуться". Каково ваше мнение по этому вопросу? Как вы считаете, действительно ли аудитория адвенчурных игр – это не традиционная аудитория любителей компьютерных игр? Если да, что нужно делать, чтобы добраться до них?

СО: Я отчасти согласен с Джейн. Я тоже считаю, что аудитория адвенчур – это не традиционная игровая аудитория, и мы должны найти другие способы добраться до нее. Но, при этом, адвенчуры все же должны быть и на прилавках игровых магазинов.

Издателям стоит задуматься о том, чтобы найти новые каналы для рекламы, например, библиотеки, CD/DVD магазины.

Лучший способ добраться до такой аудитории – как можно шире развернуться в плане маркетинга и рекламы. Забудьте о покупке рекламных блоков в PC Gamer, CGW и других компьютерных журналах. Мы должны добраться до масс. Ролики перед фильмами, реклама в метро и автобусах, в основных газетах, хороший PR... Я считаю, что развитие партнерских отношений с компаниями, не занимающимися играми, также окажет положительное влияние. Но я не могу раскрывать вам все наши секреты. ;)

- В последние годы некоторые компании, производящие адвенчуры (как они их называют), пытались увеличить продажи за счет включения в игры элементов экшена или за счет перехода от point and click интерфейса к другим способам управления вроде direct control или управления при помощи джойстика. Большинство из них, если не все, так и не смогли добиться положительной отдачи. Syberia, при этом, стала огромным успехом среди адвенчур, вышедших за последние два года, и, не стараясь следовать примеру мейнстрима, использовала point and click интерфейс, двухмерные фоновые рисунки, вид от третьего лица, в самой игре внимание акцентировано на



сюжет, а не на решение головоломок. Предыдущей адвенчурой, снискавшей столь же крупный успех, была The Longest Journey, в которой также был point and click интерфейс, вид от третьего лица, двухмерные фоны и упор на сюжет. Не напрашивается ли из этих фактов какой-либо вывод?

СО: Я не уверен, что это говорит о чем-нибудь кроме того, что поклонники адвенчур – это не то же самое, что поклонники экшен/адвенчур...

- Как вы считаете, для производителя адвенчур выгодно показывать свои ролики на телевидении? Окупит ли прибыль затраты?

СО: Это от многого зависит... Покупка времени на национальном канале обойдется очень недешево... Вы должны быть уверены в том, что делаете. Но я думаю, что если ваше послание хорошо составлено и нацелено на правильную аудиторию, вполне возможен успех.

Мое мнение по поводу рекламы таково: не нужно складывать все яйца в одну корзину. Если вы вложите все свои деньги в один ролик на ТВ, вы обречены. Вам нужно частое мелькание перед глазами потенциальных покупателей, и нужны различные средства массовой информации (пресса, ТВ, радио, Интернет + превью, обзоры, интервью, шоу-продажи). Люди должны сформировать свое мнение исходя из информации различных источников.

- Хотите еще что-нибудь добавить?

BS, PM, СО: Спасибо за предоставленную возможность обсудить с вами Syberia 2!

Было большим удовольствием побеседовать с людьми, воскресившими жанр адвенчур. Желая удачи с Syberia 2 и всем вашим усилиям в деле возвращения адвенчур на передовые позиции.



BLADE RUNNER

“В начале 21-го века корпорация Тайрелл (Tyrell) начала производить репликантов – роботов, практически ничем не отличающихся от человека. Репликанты Нексус 6 превосходили людей по силе и выносливости, а интеллект Нексус 6 не уступал интеллекту их создателей.

Репликантов использовали во Внешних мирах как рабочую силу, а также при проведении опасных исследований и колонизации планет. После кровавого мятежа Нексус 6 в одной из колоний Внешнего мира, они были объявлены на Земле вне закона. Специальные отряды полиции, названные Бегущими по лезвию, убивали любого репликанта при обнаружении его на земле.

Это не называлось убийством.

Это называлось отправить в отставку...”

Blade Runner (Бегущий по лезвию) был одним из наиболее популярных фантастических фильмов 80-х. Если судить по сайтам, посвященным этому фильму, у него и по сей день немало поклонников. Пару лет назад Westwood решила по мотивам этого фильма создать адвенчуру, и хотя получившаяся игра лишь чуть-чуть не дотягивает до того, чтобы ее можно было называть классикой, увидеть ее должен каждый, не в последнюю очередь, из-за уникальной атмосферы, под влиянием которой были созданы многие другие фильмы и компьютерные игры.

Сюжет: Действие происходит в Лос-Анджелесе 2019 года. История начинается со впечатляющего вступления. Девушка, работающая в зоомагазине, просит

своего хозяина дать ей отгул, но тот отказывает ей. В этот момент в магазин входят двое мужчин, избивают владельца и безо всяких видимых причин убивают всех животных. С этого момента в игру вступаете вы и берете под управление одного из Бегущих по лезвию – агента МакКоя (McCoy). Вас вызывают в магазин, чтобы вы выяснили, кто и за чем совершил это нападение.

В Blade Runner, в отличие от большинства адвенчур, нелинейный сюжет. В зависимости от принимаемых вами решений, история будет развиваться по-разному. Все совершенные вами поступки найдут отражение в финале, поскольку концовка игры будет зависеть от ваших действий. Это увеличивает интерес к повторному прохождению, поскольку вам наверняка захочется увидеть все варианты концовок. Одно плохо: в погоне за многовариантностью, разработчики, похоже, слишком на этом зациклились, пожертвовав ради нее самим сюжетом. В результате, продолжительность игры довольно мала.





Когда я впервые прошел игру до конца, у меня возникло ощущение, что некоторые вопросы так и остались без ответа, а концовка немного скомкана. Но сам сюжет увлекателен, и вряд ли он вам наскучит. Игра многое позаимствовала из фильма, но при этом в ней свой оригинальный сценарий.

Персонажи в игре яркие и запоминающиеся, они обладают индивидуальностью. Мне понравились практически все репликанты, и даже показалось, что они намного более человечны, чем сами люди, как бы странно это не звучало.

Графика: Видеоролики в Blade Runner одни из самых впечатляющих. Такое ощущение, будто смотришь фильм. Кроме того, в Blade Runner одни из самых лучших световых эффектов, что я когда-либо видел. Они играют немаловажную роль в создании футуристической атмосферы игры. Фоновые рисунки хорошо детализованы. Некоторые локации по адвенчурным меркам весьма оригинальны. Вы побываете в ночных клубах, туннелях метро, барах, залах игровых автоматов и оружейных магазинах. Некоторые из локаций перешли в игру из фильма.



По поводу графики у меня есть только одна жалоба, касающаяся камеры: она находится слишком далеко. В результате этого, иногда персонажей практически не видно на экране. Кроме того, во время диалогов крупные планы были бы весьма кстати. Разрешение в игре маловато, но это можно понять, если вспомнить в каком году она была выпущена. Футуристический дизайн проявляется даже в меню. В общем, графика создает поразительную атмосферу и привлечет внимание любого поклонника научно-фантастических произведений.

Звук: Это самая сильная сторона Blade Runner. Помимо того, что в игре используется несколько потрясающих музыкальных тем из самого фильма (*саундтрек к которому написал известный композитор-электронщик Вангелис (Vangelis) – прим. ред.*), озвучка персонажей была выполнена на высокопрофессиональном уровне. Актерская работа – одна из лучших, что когда-либо были в адвенчурах. Я не припомню за всю игру ни одного актера, работой которого я бы остался недоволен. На примере Blade Runner можно учить актеров, КАК следует озвучивать персонажей. Остался я доволен и музыкой, играющей в ночных клубах и барах.





Геймплей: К сожалению, геймплей Blade Runner, как и у некоторых рассмотренных нами ранее игр, не дотягивает до уровня звука и графики. Он претендует на оригинальность, используя новую систему инвентаря. Вы можете подбирать предметы и хранить их, но они, по большей части, являются просто напоминаниями или служат для открывания новых веток диалогов. Использовать их по-другому вам не удастся. К концу игры у вас наберется довольно много предметов, избавиться от которых нельзя, и вот результат – перед нами весьма неудачная реализация инвентаря.

То, что камера обычно располагается далеко от места событий, часто приводит к пиксель-хантингу, и иногда вам придется буквально прочесывать экран, чтобы продвинуться по сюжету, что довольно быстро надоедает.

Поскольку вы напрямую не можете использовать предметы, в игре сделаны нетрадиционные головоломки. Некоторые из них весьма интересны, (***Спойлеры***) например, вы оказываетсяе привязанными к стулу, и вам надо найти способ избавиться от веревок, или вы входите в комнату, где на-

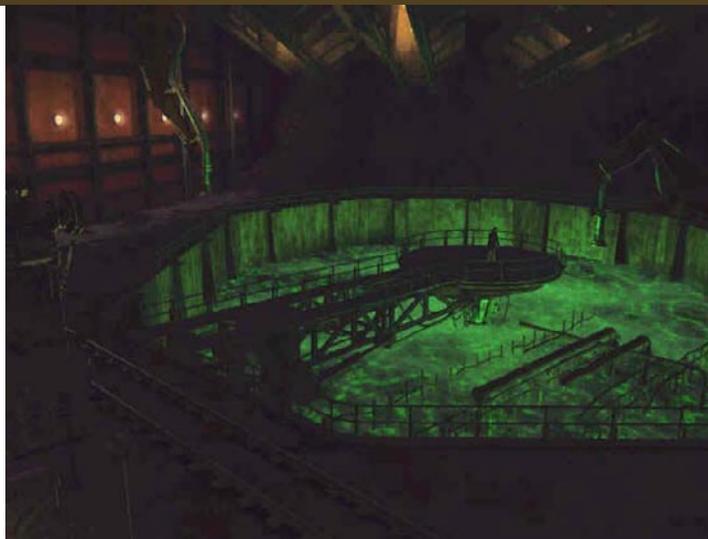


ходится связанный персонаж, в ней вот-вот должна взорваться бомба, и вам требуется освободить пленника и вовремя убраться оттуда (***Конец спойлеров***). Еще одной оригинальной головоломкой, аккуратно вплетенной в сюжет, стала перекочевавшая из фильма система ESPER. Целью ESPER является увеличение и обработка фотографий, что поможет вам идентифицировать подозреваемых или обнаружить различные улики.

В игре присутствует и доля экшна, когда вам придется пострелять во врагов, но в большинстве случаев вы сами сможете выбрать, начинать ли пальбу или попробовать ограничиться разговором. При всем при этом, Blade Runner ни в коем случае не является экшн/адвенчурой – это чистая адвенчура от начала и до конца.

Есть в игре пара моментов, когда не совсем ясно, что делать дальше. Другим раздражающим моментом является то, что вы не можете пропустить диалоги или реплики МакКоя. Так что если МакКой начнет описывать что-нибудь эдакое, тянущее на пять-семь предложений, вам ну никак не удастся заставить его уgomониться. (*С другой стороны, в настройках*





игры предусмотрена опция *Designer's Cut*, установив которую вы несколько сократите количество диалогов. Останутся только те, что необходимы для продвижения сюжетной линии – прим. ред.) Ну и, наконец, в игре нет возможности включить субтитры, что является минусом, поскольку некоторые персонажи говорят с иностранным акцентом, и чтобы понять, что они сказали, подчас приходится прослушивать их реплики по несколько раз.

Общая информация: Я был очень доволен, заполучив Blade Runner в оригинальной боксовой версии, а не в бюджетной, хотя это и обошлось мне дороже. В коробке, помимо четырех дисков с игрой, находится руководство на шведском, норвежском, финском и датском языках. Я играл под Windows 2000, и никаких проблем не встретил.

Фильм Blade Runner вышел в 1982 году, главного героя в нем играл Харрисон Форд (Harrison Ford). Если вы любите научную фантастику, то обязательно должны его посмотреть. Это один из самых впечатляющих фильмов за всю историю кинематографа. Идеи из него не раз заимствовались создателями других фильмов и компьютерных игр. Сам

же Blade Runner снят по мотивам романа Филипа Киндред Дика “Мечтают ли андройды об электро-овцах?” (“Do Androids Dream of Electric Sheep?” by Philip Kindred Dick), опубликованного в 1968 году. Если вам доведется посмотреть фильм до того, как вы начнете играть, то игра вам понравится еще больше, потому что в ней весьма успешно удалось воссоздать атмосферу фильма. Ну а если вы захотите побольше узнать о фильме и обо всем, что с ним связано, зайдите на <http://www.brmovie.com> – там можно найти много интересного. (Ну а тем, кто захочет что-нибудь почитать про Blade Runner на русском, я думаю, имеет смысл заглянуть на <http://brmovie.narod.ru> – прим. ред.)

В нескольких словах: Blade Runner – это игра, которую не должен пропустить ни один уважающий себя поклонник адвенчур, не в последнюю очередь, из-за ее уникальной атмосферы и культовости. В ней потрясающие саундтрек и озвучка, отличные видеоролики и весьма инновационные головоломки, но некоторые дыры в сюжете и бедный игровой дизайн не позволили Blade Runner быть причисленной к классике. И даже несмотря на это, она все-таки стоит того, чтобы уделить ей внимание.

BLADE RUNNER

Информация об игре

Разработчик: Westwood Studios

Управление: point'n'click

Вид: от 3-го лица

Сложность: низкая/средняя

Сайт: отсутствует

Системные требования:

Windows 95, Pentium 90 Mhz, 16 Mb RAM, 150 Mb HDD, DirectX-совместимая видео- и аудиокарта, 4X CD-ROM





OZZIE AND THE QUANTUM PLAYWRIGHT



START



Два месяца назад мы опубликовали обзор великолепного римейка King's Quest 2 от Tierra Entertainment. Пришла пора еще одной любительской игре показать огромный потенциал независимых разработчиков. Игра называется Ozzie and the Quantum Playwright, автором ее является Six Demon Bag Production, саму игру можно скачать бесплатно. Любительские проекты не раз доказывали, что если игра создается с любовью людьми, знающими адвенчуры, из этого что-нибудь обязательно получится. Игра про Оззи – еще одно тому подтверждение.

Сюжет: Для тех из вас, кто уже устал гулять по Атлантидам и Египтам, эта игра предоставит возможность сбежать в намного более оригинальное окружение (по крайней мере, для адвенчур). Оззи (Ozzie) – обычный студент колледжа, все его желания сводятся к тому, чтобы хорошо провести время со своей девушкой Роуз (Rose). Они оба учатся в Рокфордском Университете (University of Greater Rockford), и жизнь идет своим чередом, пока од-

нажды ректор университета, доктор Кауфман (Dr. Kauffman), не принимает решение, которое раз и навсегда изменит жизнь Оззи и Роуз. Доктор Кауфман хочет в конце года закрыть факультет театрального искусства и открыть на его месте библиотеку для экономистов. Это означает, что Роуз, которая учится на театральном, должна будет уехать из Рокфорда, и это может положить конец ее отношениям с Оззи. Именно поэтому Оззи решает сделать все возможное, чтобы девушка осталась в университете. Вы берете Оззи под свое руководство и помогаете ему помешать исполнению планов доктора Кауфмана.

Приключения Оззи полны гэггов и просто искрятся остроумием, так что не удивляйтесь тому, что вы частенько будете посмеиваться. Я давненько не играл в хорошие комедийные адвенчуры, а потому Ozzie and the Quantum Playwright показалась мне глотком свежего воздуха среди всех этих фантастических и фэнтезийных эпопей, заполонивших рынок. Игра навеивает воспоминания о старых адвен-





чурах от LucasArts и Sierra, в которых шутки подкарауливали вас на каждом углу.

К сожалению, игра довольно короткая, и, возможно, именно поэтому многие персонажи кажутся немного обезличенными, ведь за всю игру они произносят лишь пару фраз. Похоже, создатели Ozzie and the Quantum Playwright являются большими поклонниками старых адвенчур от LucasArts. Оззи носит футболку с изображением Сэма из Sam&Max. В театре на полу вы увидите статуэтку, которая напомнит вам логотип LucasArts, а голова робота в инженерном здании вызовет ассоциации с Indiana Jones and the Fate of Atlantis. Также в игре вы заметите отсылки на фильмы вроде “Назад в будущее” Роберта Земекиса (“Back To The Future” by Robert Zemeckis) и “Нечто” Джона Карпентера (“The Thing” by John Carpenter), и эти отсылки немало добавляют к атмосфере игры. Кстати, кроме всего прочего, вам будет помогать Уильям Шекспир. Что делает Шекспир в нашем времени? Ну, в Ozzie and the Quantum Playwright возможно все!

Графика: В игре используется двухмерная мультяшная графика, и результат, как вы сами можете видеть, более чем впечатляющий. И фоновые рисунки, и персонажи прорисованы очень детально. Ролики также впечатляют, они мне сильно напомнили комиксы о человеке-пауке, которые я читал в детстве. Цвета, по большей части, яркие и теплые, они уси-



ливают ощущение того, будто смотришь оживший комикс. А вот анимация немного подкачала. Иногда, например, при ходьбе персонажи забывают отрывать ноги от пола, что смотрится весьма странно. Бывает, персонажи появляются в странных местах (например, Шекспир может прорисоваться поверх стола или в стене). Ну а из приятностей – вас ждет смена графики в зависимости от времени суток.

Звук: С этим у Ozzie and the Quantum Playwright могло бы быть и получше. Озвучки нет, но вряд ли это можно считать большим недостатком, ведь это любительский проект. Музыка поначалу производит весьма приятное впечатление, первые 2-3 дорожки – это рок-баллады, которые неплохо подходят к обстановке колледжа. Но однотипность музыки на протяжении всей игры, в конце концов, сводит все положительное впечатление на нет. Более того, отсутствие каких-либо звуковых эффектов вкупе с постоянно играющей музыкой вызывает ощущение того, что играешь с отключенным звуком, слушая радио. Рок-баллады хороши, но не помешал бы более разнообразный репертуар и звуковые эффекты.

Геймплей: Здесь, как и у большинства любительских игр, все сделано, как надо. Перед вами интересная и увлекательная игра. Все головоломки логичны, довольно просты и хорошо привязаны к сюжету (за исключением одной, в которой вам надо остановить строителей – она немного неуместна).





Интерфейс похож на тот, что использовался в Curse of Monkey Island и The Longest Journey. По щелчку левой кнопки мыши Оззи отправляется в указанное место, а по щелчку правой кнопки вы получите возможность выбрать действие. Подвинув мышь к верхнему краю экрана, вы увидите свой инвентарь. О чем создатели не подумали, так это о повторяемости диалогов. Если в самом начале игры вы с кем-нибудь поговорили, то может случиться и так, что до самого конца набор его реплик не изменится.

Могу вам с радостью сказать, что в игре нет пиксель-хантинга, так как все активные предметы хорошо видны на экране. Разработчики позаботились и о том, чтобы игроки всегда точно знали, что им нужно делать дальше. Некоторым коммерческим компаниям стоило бы поучиться у любительских адвенчур вроде Ozzie and the Quantum Playwright тому, каким нужно делать геймплей.

Общая информация: В игре нет багов, она спокойно проходит от начала до конца. Сайт разработчиков нынче закрыт, но игру все еще можно найти в некоторых файловых архивах.



В нескольких словах: Если и есть люди, которые знают, как нужно делать адвенчуры, так это сами их адвенчур. Революция независимых разработчиков началась, и кто знает, какие масштабы она примет. Ну а пока мы уже можем сказать, что она позволила появиться на свет настоящим адвенчурным бриллиантам.

Ozzie and the Quantum Playwright рекомендуется к обязательному просмотру всем поклонникам point and click адвенчур. Я не удивлюсь, если она вызовет ностальгию по старым добрым временам у маститых игроков, а также заставит вас хорошо посмеяться, вне зависимости от того, каков ваш адвенчурный стаж. Если закрыть глаза на непродолжительность, мелкие графические неполадки и однообразный саундтрек, все остальное в игре сделано на самом высшем уровне. Six Demon Bag сделала хит с первой же попытки, поэтому я с огромным нетерпением буду ждать их следующих работ. Если они окажутся лучше Ozzie and the Quantum Playwright, то Tierra Entertainment, наконец, обретет серьезного соперника в борьбе за трон королевства независимых разработчиков.

Ozzie and the Quantum Playwright

Информация об игре

Разработчик: Six Demon Bag

Управление: point'n'click

Вид: от 3-го лица

Сложность: низкая

Сайт: официальный сайт закрыт, но игру можно скачать с <http://tiltdownload.globo.com/freewares/ozqpfinal.zip>





MYST III: EXILE

“Поклонники не будут разочарованы” – это фраза из обзора *Myst 3: Exile* в *Time Magazine*. Я полностью с ней согласна. Мир еще не видел адвенчур, подобных *Myst*. Они сделаны настолько качественно и оригинально, что никто не сможет, увидев их, остаться равнодушным. Мир был бы совсем другим без этих адвенчур.

Сюан создала *Myst* и *Riven*, а *Presto Studios* удалось создать *Myst 3: Exile*, не уронив марку. Они взяли стиль *Riven*, добавили кое-что из *Myst* и создали великолепную игру. Я просто не верю, что в мире есть поклонники первых двух частей сериала, которым бы не понравилась *Myst 3: Exile*. Суммарно было продано более 10 миллионов копий *Myst* и *Riven*, поэтому база для создания *Exile* была, и *Presto Studios* воспользовалась этим шансом.

Myst и его сиквел *Riven* вряд ли разочаровали кого-либо. Никого не разочарует и выполненный в том же духе, но изрядно улучшенный *Myst 3: Exile*. Давайте начнем с сюжета этой игры.



Сюжет: Открыв глаза, я увидела чистое голубое небо, большие красные скалы и орлов, парящих в вышине. У меня за спиной заговорила женщина, я обернулась и увидела ее, стоящую с маленькой девочкой на руках. Она прошла по прекрасному балкону, обвитому множеством длинных зеленых веток, с которого вели внутрь две двери

с зелеными стеклами. Женщину звали Катериной (Catherine), она была женой Атруса (Atrus), центрального персонажа этой игры. Она сказала, что Атруса нет дома, но он вот-вот должен вернуться. Присев на скамью, Катерина предложила мне подождать мужа в кабинете.

Так нас встречает *Myst 3: Exile* и эпоха Томана (Tomahna). В этой игре существуют не Миры, а Эпохи. Томана – это место, где Атрус живет со своей женой Катериной и дочерью Йишей (Yeesha). Атрус пишет миры, или эпохи, и после того, как он заканчивает книгу, становится возможным путешествие в эту эпоху. Такие книги называют связующими. Эти связующие книги вы и будете использовать для путешествия из одной эпохи в другую. В эпохах живут разные люди с разными культурами, но их очень мало. По сюжету игры, люди многих эпох погибли, спаслись лишь некоторые. С одним из таких людей вы вскоре и познакомитесь – его зовут Сааведро (Saavedro).

Сааведро – еще один из основных персонажей. Это мужчина средних лет, вида весьма потрепанного и безумного. Сааведро полон ненависти, он потерял тех, кого любил. Теперь он ищет сыновей Атруса – Сирруса (SIRRUS) и Аченара (Achenar), потому что те сбили с пути истинного людей различных эпох, и Сааведро жаждет возмездия. И хотя эпохи создал сам Атрус, они живут своей жизнью и ему неподвластны. Этим-то и воспользовались его сыновья.

Когда, наконец, вернулся Атрус, он поведал мне, что написал новую книгу, новую эпоху, и хочет, чтобы я отправилась туда. Эта эпоха называется Релишан (Releeshahn), и создана она для народа Д’ни (D’ni), чья собственная эпоха была уничтожена ненавис-

тью. Для народа Д'ни эта книга дает второй шанс. Атрус хотел, чтобы людей Д'ни в новую эпоху повела его дочь, но его планам не суждено было сбыться. В кабинет Атруса проник Сааведро и самым наглым образом похитил Релишан. Теперь моя задача найти Сааведро, вернуть Релишан и дать надежду народу Д'ни.

Сюжет просто потрясает, и по ходу игры он будет обрастать все новыми подробностями. Он воистину загадочный и, временами, даже страшный. Великолепная графика, музыка и сюжет делают эту игру очень реалистичной. Вы будете ощущать ее почти на физическом уровне, не раз вздрогнете от странных звуков, подпрыгните в кресле от внезапного движения на экране. Но к этому мы еще вернемся.

Звук: Саундтрек *Myst 3: Exile*, заслуженно получивший несколько наград, пожалуй, один из лучших за всю историю компьютерных игр. Мелодии в точности соответствуют настроению игры, они слегка мрачноваты, подчеркивают чувство одиночества, передают ощущение прикосновения к элементам давно исчезнувших культур различных эпох. Музыка – это одна из жемчужин игры.

В Джнанине (Jnanin), одной из основных эпох, музыка особенно хороша. Она усиливает ощущение печали и одиночества, особенно когда спускаешься по металлическим лестницам и подходишь к маленькому стеклянному домику у подножья высокой башни.

Звукорежиссер использовал в игре только оригинальные звуки, так что у вас не появится мысль “Эй, это ведь звук из *Magic Carpet!*” или других игр и фильмов. Такой подход наделяет эпохи собственной неповторимостью, и это здорово.

Графика: Лучшая сторона игры – это, конечно же, графика! Захватывающие дыхание ландшафты, живые актеры, мягкие катящиеся волны и отлично анимированные животные, которые, кажется, вот-

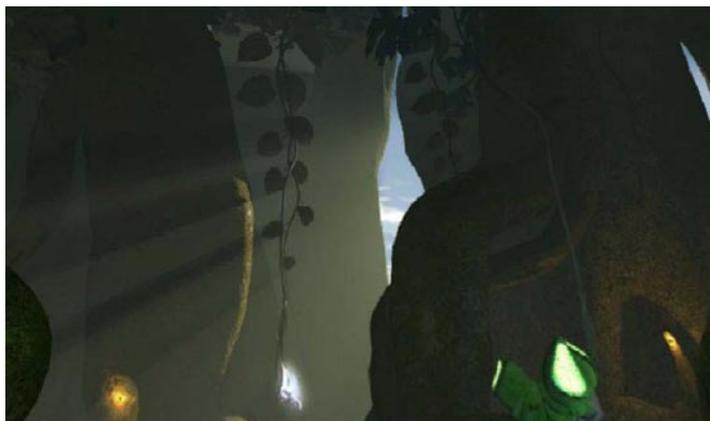
вот прыгнут к вам в комнату прямо с экрана монитора. В *Myst 3* настолько потрясающая графика, что ею просто нельзя не восторгаться.

В игре используется вид от первого лица, свой вариант *point and click* интерфейса (появившийся вместе с *Myst*). Практически везде вы можете спокойно вертеть головой на все 360 градусов, за исключением FMV сценок, проигрывающихся при переходе из одной эпохи в другую, разговоров с другими персонажами или моментов, когда что-нибудь перемещается. Качество видеовставок превосходно, плюс к этому, вы все видите от первого лица, и потому использование FMV просто творит чудеса!

Актеры: Весь актерский состав играет отлично, но в глаза бросается то, что съемки проходили на голубом экране. Мне кажется, актеры сыграли бы лучше, если бы находились в реальном окружении, и если бы затраты на костюмы не были столь сурово ограничены бюджетом.

Брэд Дуриф (Brad Dourif) играет Сааведро, и должен вам сказать, что Дуриф здесь почти также хорош, как и в нашумевшей экранизации трилогии Дж.Р.Р.Толкиена «Властелин Колец» (“*Lord of the Rings*” by J.R.R.Tolkien), снятой Питером Джексоном (Peter Jackson), где Дуриф играет, пожалуй, свою самую известную роль Гримы Гнилоуста (Grima Wormtounge). Дуриф был номинирован на Оскара (*номинация Лучший актер второго плана за фильм “Полет над гнездом кукушки” («One Flew Over the Cuckoo’s Nest») 1975 года – прим. перев.*), поэтому его появление в *Myst 3: Exile* одновременно и приятно, и странно.

Рэнд Миллер (Rand Miller) все также играет Атруса, которого знает, наверное, лучше, чем кто-либо еще, ведь он был продюсером первых двух *Myst*. Смотрится он очень естественно и заставляет поверить, что, быть может, эти миры действительно существуют, где-нибудь там, над радугой... Так как





Миллер не участвовал в разработке третьей части, очень приятно, что он согласился сыграть Атруса. Мария Галант (Maria Galante) заменила Шейлу Гульд (Sheila Goold), игравшую Катерину в Riven, и отлично справилась со своей задачей. Ну а маленькую Йишу «сыграла» Одри Улер (Audrey Uhler).

Геймплей: С геймплеем все как надо, как и должно быть в игре Myst. Он почти идеален. Единственное, что можно было бы изменить – поведение курсора мыши. То, что он зафиксирован в центре экрана, раздражает, и чтобы его активизировать, надо нажать правую кнопку мыши. Кроме того, в режиме свободно перемещающегося курсора трудно нормально нацеливаться в нужное место. Но это единственная жалоба, все остальное превосходно. Удобно перемещаться туда-сюда, удобно осматриваться.

Головоломки не такие сложные, как в Riven, но, менее изобретательные. И все же, многие полюбили Exile именно за головоломки. Их сложность варьируется, как и должно быть в хорошей адвенчуре, в каждой эпохе найдется один-два крепких орешка.

Инвентарь в игре небольшой, всего на несколько предметов. В самом начале Атрус дает нам книгу, в которой содержатся заметки, которые он делал во время создания Релишан. Они помогают нам лучше понять сюжет и вскоре оказываются полезными. Позже к нам в руки попадает дневник Сааведро, но в нем недостает многих страниц. Посещая новые

эпохи, мы будем находить эти страницы, из них мы лучше узнаем Сааведро, узнаем то, через что ему пришлось пройти... и, что самое важное, его планы мести. В этих книгах также можно найти подсказки для решения различных головоломок.

Общая информация: Увидев красивую коробочку, на которой изображена башня Джнанина на фоне голубого неба и серых скал, просто нельзя пройти мимо. Оформление почти столь же красиво и загадочно, как у Riven, но та обложка была идеальной.

Для Presto Studios было непростой задачей удовлетворить высокие запросы миллионов фанатов, ожидавших выхода третьей части. Хорошо заметно, что ребята вложили много усилий в разработку, в музыку и звуки (напомню, что все звуковые эффекты в игре оригинальные). Трудно представить себе более совершенный результат. С помощью братьев Миллер и других людей, работавших над Myst и Riven, Presto Studios успешно справилась с поставленной задачей, игра получила множество наград, и поклонники остались довольны.

С чего начать: Вы оказываетесь в Томана. После того, как Катерина закончит говорить, откройте большую зеленую дверь, находящуюся перед вами. Посмотрите на Релишан, лежащую под стеклянным куполом. Когда вы вернетесь из режима просмотра, в комнату войдет Атрус. Чуть позже появится Сааведро, схватит Релишан и убежит через связующую книгу в эпоху Джнанин. Отправляйтесь за ним. По прибытию в Джнанин не пытайтесь догнать Сааведро – он просто убежит и запрется в башне.

В нескольких словах: Возможно, это одна из лучших адвенчур. Благодаря потрясающему сюжету, ослепительной графике и оригинальному звуковому оформлению, Myst 3: Exile станет классикой и, скорее всего, войдет в пятерку самых лучших игр для многих поклонников адвенчур.

MYST III: EXILE

Информация об игре

Разработчик: Presto Studios

Категория: point'n'click

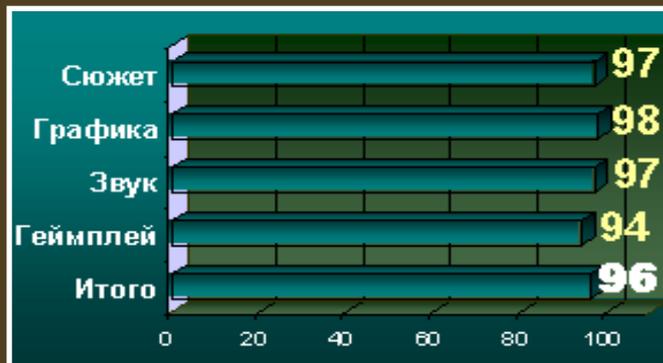
Вид: от 1-го лица

Сложность: высокая

Сайт: <http://www.myst3.com>

Системные требования:

Windows 95/98/ME/XP, Pentium II 233 Mhz, 64 Mb RAM, 200 Mb HDD, 8 Mb видеокарта, 4X CD-ROM



Пришло время узнать, что же хотят рассказать наши читатели. Если и у вас есть чем с нами поделиться, пишите на theinventory@yahoo.com.

В The Inventory я увидел информацию о Law&Order. Это один из моих любимых сериалов, и я просто не мог пропустить это шоу. Не могу поверить, что вы положительно отзывались об этой глючной игре. Все было здорово: формат был чудесным, сюжет был чудесным, игра была чудесной... пока не началось судебное разбирательство.

Понимаете, я так никогда и не узнаю, что там было дальше, потому что КАЖДЫЙ РАЗ, когда я отправлялся на судебное заседание, игра зависала. Я перезагружался несчетное количество раз. Я поставил ВСЕ патчи, последнюю JVM, даже переустановил игру. И я вас спрашиваю, С КАКОЙ СТАТИ Я ТЕПЕРЬ БУДУ ПОКУПАТЬ НОВЫЕ ИГРЫ от Legacy? Я за всю свою жизнь еще НИ РАЗУ не играл в такую глючную игру. Так что мне остается только удивляться, как такой отстой получает положительные рецензии.

*С уважением,
Майк Ривз (Mike Reeves)*

The Inventory: Здравствуйте, Майк. Мне хотелось бы заметить, что в своих обзорах я высказываю личное мнение, основанное на том, как работала описываемая мною игра на моем компьютере. Если я буду снимать баллы каждой адвенчуре за то, что она глючит на той или иной системе, мне кажется, что тогда ни одна игра не наберет больше 50%. За всю свою жизнь я ни разу не видел игры, которая бы без проблем пошла на любом компьютере. И если она глючит на моей машине, то я, конечно же, снимаю баллы.

Если в Интернете я замечаю жалобы на то, что игра очень глючная, то я сообщаю об этом в своем обзоре (что я и сделал в случае с L&O), но это все, что я могу сделать. Сам я наткнулся на пару багов (один раз экран стал черным, второй раз система перезагрузилась), но это случилось лишь пару раз и не испортило общего впечатления от игры. Впечатление от игры испортило ограничение по времени в непропатченной версии, и, думаю, я ясно дал это понять, выставив разные оценки пропатченной и непропатченной версиям игры.

Я понимаю вашу позицию и ваши чувства, и я действительно сожалею, что такое с вами произошло, но, надеюсь, вы также поймете, что побудило меня поставить хорошую оценку пропатченной версии Law and Order. Как вы сами сказали, в этой игре захватывающий сюжет, да и сама игра хороша. Именно по этим причинам я положительно отозвался о Law&Order для тех, у кого появится желание скачать и поставить патч.

Вам же я могу посоветовать посетить форум игры <http://www.legacyinteractive.com/cgi-bin/Ultimate.cgi> (сейчас он переехал на http://www.legacyinteractive.com/phorum_settings/ – прим. ред.) и обсудить на нем вашу проблему со службой техподдержки. Могу по собственному опыту сказать, что они отвечают довольно быстро и по существу. Надеюсь, ваша проблема решится, и вы сможете нормально доиграть Law and Order.

Здравствуйте, меня зовут Бенгт Андерссон. Мне 34 года (по крайней мере, будет столько до середины февраля), я живу в Карлскроне (Блекинге, Швеция). Я очень хочу вступить в ряды NAG, и, наверное, именно поэтому пишу вам это длинное скучное письмо. Должен сказать, я был очень счастлив увидеть, что есть журнал, посвященный исключительно адвенчурам. Я распечатал оба номера на работе на новом цветном лазерном принтере и очень рад, что каждый месяц можно ждать продолжения.

У меня есть одна просьба: я большой поклонник двух трилогий. Первая из них – это Gabriel Knight, которую, думаю, люблю не я один. Другая, которая, по-моему, тоже очень хороша, но по-своему, это се-

риал про Текса Мерфи (Tex Murphy). Я очень надеюсь, что вы разделяете мои чувства и, быть может, сделаете обзор этих игр в ближайшем будущем. ;-)

Недавно я прошел Syberia и TLJ и должен заметить, что озвучка персонажей в этих играх была просто потрясающей, особенно здорово получилась Эйприл (April)! Но вот что меня беспокоит: во втором номере The Inventory вы писали, что озвучка главного персонажа игры Zelenhgorn была отвратительна. Если этому сериалу нужен успех, то, думаю, им надо заново озвучить игру другим актером. Может быть, даже выложить для скачивания файл с новой озвучкой первого эпизода. ;-) Но это лишь мое скромное мнение.

Искренне ваш,
Бенгт Андерссон (Bengt Andersson)

The Inventory: Здравствуйте, Бенгт, и добро пожаловать в NAG. Обещаю, мы обязательно подумаем, что можно сделать насчет обзоров. Они обязательно появятся в нашем журнале, вот только когда именно – я не знаю. Каждый месяц мы выбираем игры, обзор которых попадет в журнал, руководствуясь многими факторами (например, есть ли у нас эта игра на руках, будет ли она соответствовать остальной части журнала и т.д.). Я согласен, что для озвучки Zelenhgorn нужно было взять другого актера, но, несмотря на это, игра все же интересна. Спасибо за ваши добрые слова, счастливого Дня рождения и... ha det så bra i Karlskona!

Здравствуйте, я из Турции. В начале каждого месяца я ищу новый номер вашего журнала на сайте Just Adventure. Вы делаете замечательную работу. Да благословит вас Бог! Пожалуйста, не останавливайтесь на достигнутом...

С уважением,
Альпер (Alper)

The Inventory: Ну что сказать вам, дорогой Альпер... Я не знаю, существует ли некий высший разум, но если он захочет меня благословить, то я вовсе не буду возражать. Надеюсь, что я буду продолжать делать The Inventory до тех пор, пока не закончатся адвенчуры (надеюсь, это наступит не скоро). Большое спасибо за такие теплые слова, и, надеюсь, будущие выпуски The Inventory доставят вам не меньшее удовольствие!

Здравствуйте. Я случайно натолкнулась на вашу страничку, когда ползала по сети. Я очень рада, что есть сайт для людей, любящих адвенчуры, также как и я. Многие люди находят их скучными и несовременными. Я играю в адвенчуры со времен своей молодости, когда у нас был Commodore 64, и наслаждаюсь ими, ведь так приятно раствориться в другом мире, далеко от того, в котором ты живешь.

Я просто хочу поздравить вас с таким замечательным сайтом. Я скачала и ноябрьский, и декабрьский номера вашего журнала, и сейчас жду появления январского. Люблю расслабиться, читая его за чашкой кофе у камина.

Продолжайте делать доброе дело!

Ширли (Англия)

The Inventory: Здравствуйте, Ширли. Спасибо большое за ваши комментарии, хотя, если честно, благодарность за сайт должна быть адресована Рэнди Слугански (Randy Sluganski) из Just Adventure, а не мне. Я занимаюсь только журналом. Приятно знать, что люди, читая его, получают удовольствие. Надеюсь, следующие выпуски The Inventory вас не разочаруют и помогут приятно провести время за чашкой кофе у камина.

Начиная с этого номера, в The Inventory открывается новый раздел, который я решил назвать Гидрой. Согласно греческой мифологии, гидра – это ужасный монстр, обладающий несколькими головами. Если одну из них отрубить – на ее месте вырастут две новые. Гидра воплощает в себе авантурный жанр, который, несмотря на самые кровавые схватки, просто не может погибнуть. И когда одна компания решает уйти из жанра, на ее месте появляются две новые.



Этот раздел посвящен мнениям разных людей о текущем состоянии жанра. В этом месяце Гидра будет посвящена одному из самых обсуждаемых вопросов последнего времени – тому, насколько Syberia повлияла на авантурное сообщество. Итак, тема этого номера –

Феномен Syberia

Закройте глаза и перенеситесь лет на 10-15 назад. Sierra и LucasArts... золотой век авантур. Время, когда эти две компании выпускали одну авантуру за другой, и каждая следующая получалась удачнее предыдущей. Жанр авантур был силен и знаменит, и выход каждой новой авантуры был значимым событием для всей игровой индустрии. А теперь откройте глаза и вернитесь в наше время. В то самое время, когда авантуру бывает просто не найти в близлежащих игровых магазинах. Выхода некоторых из них игровая пресса даже не замечает. За последние три года только одна авантура смогла получить внимание со стороны игровых магазинов, а также игровой (и неигровой) прессы. Это была Syberia.

Шедевр Microïds получил несчетное количество наград. Он получил звание лучшей авантуры года от Gamespot, Gamespy, PC Gamer, Computer Gaming World, Computer Games Magazine, IGN.COM и The Inventory. Gamespot также назвал Syberia победителем в номинации Лучшая графика. CNN назвала игру воскресившей жанр авантур. В нескольких странах она даже появилась в топах продаж.

Кроме всех этих официальных наград, Syberia смогла привлечь в жанр новую волну игроков. Я ежедневно просматриваю несколько авантурных форумов, и вы просто не можете себе представить, сколько раз я видел сообщения вроде *“Привет, я новичок в играх авантурного жанра. Недавно прошел Syberia, и мне она понравилась. Я бы хотел знать, есть ли другие игры, похожие на нее. Что вы мне посоветуете?”* Что же такого особого в Syberia? Почему она получила такое внимание публики?

Акцент на сюжет/персонажей

К сожалению, похоже на то, что многие разработчики авантур просто-напросто забывают добавить

в свои игры сюжет и выпускают наборы головоломок, в которых одна головоломка служит лишь для открытия доступа к другой. Средний человек тратит на игры приблизительно часа два в день и хочет провести это время приятно. А если он (или она) проведет эти два часа в мучительных попытках решить одну единственную задачку? В большинстве случаев, игроки не получают от этого никакого удовольствия. Иногда люди даже бросают такие игры. Статистика игровых компаний показывает, что многие игроки так и не проходят до конца некоторые авантуры, или проходят их с помощью солюшна.

Syberia избежала этой участи и предоставляет своей аудитории возможность просто получать удовольствие. Она приглашает игроков расслабиться и спокойно посидеть в своем кресле. Не надо искать солюшн, не надо стучать головой о стену или ломать мышку... Забудьте обо всех своих заботах и приготовьтесь погрузиться в мир, полный чудесных событий и оригинальных персонажей, которые надолго останутся в вашей памяти.

Высокое техническое качество

Идеальная графика и эмоциональная музыка всегда смогут создать правильный настрой для получения удовольствия. Графика Syberia получила признание даже от тех, кто не стал большим фанатом игры. Не стоит сбрасывать со счетов звание Обладатель Лучшей Графики от одного из крупнейших игровых сайтов мира (Gamespot). При этом Syberia смогла не заболеть “угловатостью трехмерных персонажей” и показала миру нестатичные фоновые рисунки, усиливающие эффект пог-





ружения в игру. И еще, Syberia использовала вид от третьего лица, и это в то время, когда на рынке одна за другой появлялись адвенчуры с видом от первого, одна короче другой. К сожалению, немногие из них могут похвастаться оригинальными идеями, зато многие используют однотипные интерфейсы, графические движки и геймплей.

Магия Золотого Века

Самой весомой причиной успеха Syberia было то, что Microïds как будто вытащил эту игру из Золотого Века адвенчур. Вид от третьего лица, который как никакой другой подходит для рассказа историй, упор на сюжет, интересные персонажи, отличные графика и музыка, а также point and click “хватай-мышь-и-играй-себе-на-здоровье” интерфейс.

“Вы хотите сказать, что Syberia идеальна?” – спросят некоторые. Нет. Были у игры и недостатки: неразговорчивость Кейт, большое количество пустых экранов, посредственная система диалогов, слишком короткий сюжет. Так что назвать Syberia идеальной игрой я не могу. Но она была очень близка к этому. И, несомненно, она была самой инновационной адвенчурой за последние годы. Инновации эти заключались не в “давайте выйдем на консольный рынок, сделаем все в 3D, ведь так сделано в Doom IV, и используем direct control, чтобы было как на Xbox.” Она была инновационной в более важном для адвенчур аспекте: сюжет, персонажи, эмоции, геймплей. А это именно те составляющие, что при правильном обращении смогут привлечь нужную аудиторию к жанру.

Естественно, есть люди, которым Syberia не понравилась. Многие из них довольно шумно это выражают на различных форумах, активно разбирая игру на кусочки и критикуя каждый из них. Тем

самым они, наверное, хотят избавиться от обиды на успех игры. Чаще всего слышны обвинения (довольно преувеличенные) в том, что Syberia – просто интерактивное кино, и “если я хочу посмотреть кино, то схожу в видеопрокат”. На что сторонники Syberia обычно заявляют, что “если мы захотим поиграть в головоломку, то купим себе Эрудит” (еще одно преувеличение). И те, и другие как правы, так и неправы, но суть в том, что сегодня не так много адвенчур, которые могут понравиться поклонникам Syberia (игры с сильным упором на сюжет), так что Syberia – это доказательство того, что на игровом рынке у подобных адвенчур имеются самые радужные перспективы.

Некоторые говорят, что Syberia – это искусство, а не игра. Давайте посмотрим, как определили этот термин Аристотель: “Искусство – это любой набор правил или навыков творения”. Мне кажется, что любая игра попадает под это определение, так что все адвенчуры – это уже искусство (если вы принимаете определение Аристотеля). Но вопрос о том, являются ли нынешние адвенчуры играми, остается. Описывает ли и подходит ли термин “игра” к лучшим адвенчурам? Или это просто слово, к которому мы привыкли со старых адвенчурных времен? Вы играете в адвенчуры или познаете их? Вы играли в Gabriel Knight или вы познавали Gabriel Knight? Я даже не буду пытаться ответить на эти вопросы здесь и сейчас, ибо а) для этого понадобится больше места, чем выделено в этом номере; б) все это очень личное... Некоторые могут видеть в адвенчурах только игры, другие – только способ передачи эмоций.

“Вы хотите сказать, что отныне все адвенчуры должны быть похожи на Syberia?” Нет, не все. Значительная часть адвенчурных игроков предпочитает сложные головоломки и большую интерактивность. Но нам нужны игры вроде Syberia. Адвенчуры, созданные для рассказа сюжета, созданные для получения удовольствия и предоставления вам шанса сбежать



В помощь разработчику

В этом месяце мы продолжим начатый в прошлом номере список советов, следование которым может помочь разработчику сделать качественную адвенчуру.

Геймплей/головоломки

Большинству игроков, скорее всего, не понравится играть за ходячую свалку. В некоторых адвенчурах (например Jack Orlando, Blade Runner, Law and Order) персонаж получает в свое распоряжение столько предметов, что саму работу с инвентарем уже можно отнести к стратегическим играм. Это сильно раздражает многих игроков. Вы должны позаботиться о том, чтобы ставшие ненужными предметы уходили из игры, потому что даже если ношение с собой большего количества вещей, чем может поместиться в здоровенном чемодане, само по себе неестественно, то перебор всевозможных комбинаций такого количества предметов будет весьма утомительным. Убедитесь, что инвентарь не перегружен предметами, а сам он прост и удобен в использовании.

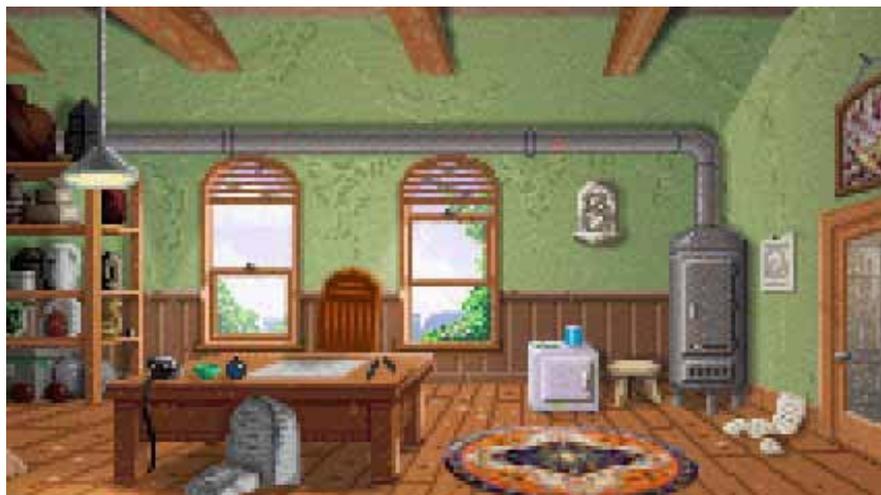
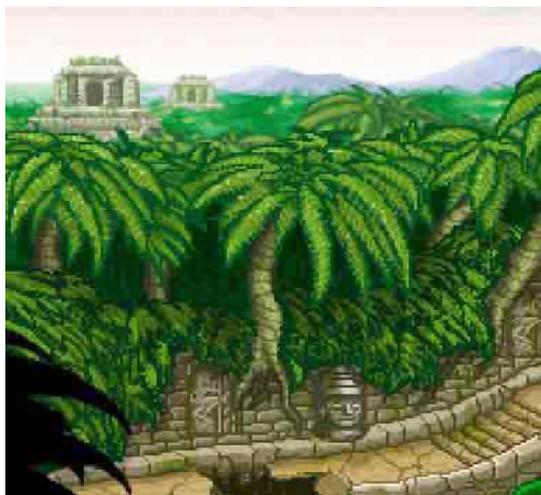
Сюжет

Мы, конечно, любим Египет и его историю. И мы знаем, что Тамплиеры оказали значительное влияние на всю историю. И Атлантида – это, конечно же, самая большая загадка в мире, в этом мы даже не смеем сомневаться. Но было бы неплохо, если в адвенчурах хотя бы изредка появлялись новые идеи и концепции, а не постоянно перебирались одни и те же.

Есть столько интереснейших тем, которые адвенчуры даже не затрагивали: терроризм, наркотики, расизм, взаимоотношения, закон, войны... Law&Order – отличный пример того, насколько богатые возможности у адвенчур в плане сюжета. Ощутить себя в качестве профессионального юриста было очень интересно, и я надеюсь, разработчики поймут, что адвенчуры не стеснены рамками.

Вы можете сыграть роль посредника в переговорах с террористами, угрожающими взорвать здание. Вы можете сыграть роль дипломата и попытаться предотвратить войну между государствами. Вы можете сыграть роль психиатра, который пытается помочь душевнобольному или “сидящему” на наркотиках. Вы можете сыграть роль студента, столкнувшегося с проблемами в личной жизни. Вы можете сыграть роль телохранителя какой-нибудь знаменитости, которая стала получать письма с угрозами от свихнувшегося поклонника.

Смысл адвенчур состоит в уходе в другой мир, в возможности пожить другой жизнью и увидеть вещи, которые тебе вряд ли когда-нибудь доведется увидеть. Грустно, что, по мнению игроделов, есть только паратройка таких миров: Тамплиеры-Атлантида-Египет. Так что при работе над сюжетом своей следующей игры не думайте о том, что было сделано – подумайте о том, чего еще не было.



Эпилог

Работать над этим номером журнала было одно удовольствие, и я надеюсь, что с не меньшим удовольствием вы его читали. Я бы хотел поблагодарить Бенуа Сокаля (Benoît Sokal), Патрика Метэ (Patrick Méthé) и Седрика Орвуана (Cedric Orvoine) за отличную работу и за то, что они согласились потратить свое время на интервью. Также хочу поблагодарить Тайрона Миллера (Tyrone Miller), PR-менеджера Ubisoft Entertainment, и Лин Хovej (Lene Hovej) из Ubisoft Nordic предоставленную информацию и скриншоты из CSI.

Особую благодарность хочу выразить Ингвил Рунд (Yngvil Runde), за написание еще одного отличного обзора, и Саре Делтер (Sara Deltèr), за информирование посетителей своего шведского адвенчурного сайта о выходе новых номеров The Inventory. Сара начала переводить свои обзоры на английский язык, поэтому теперь даже те, кто не понимает по-шведски, смогут найти что-нибудь интересное на ее сайте <http://www.delteradventures.com>.

Еще одна благодарность уходит Марку Лавгроуву (Mark Lovegrove), лидеру команды разработчиков Indiana Jones and the Fountain of Youth, за то, что разрешил нам взглянуть на новую замечательную игру о приключениях Инди. Определенно, эта игра станет одной из самых ожидаемых в 2004 году.

Так как появление Post Mortem в нашем регионе откладывается, то в следующем номере мы, скорее всего, опубликуем обзоры Shadow of Memories и Harvest, а также вынем из нашего сундучка адвенчурных сокровищ еще один бриллиант.

Если вы являетесь разработчиком адвенчурной игры и хотите, чтобы информация о ней появилась на страницах The Inventory, напишите нам. Если у вас есть вопросы, предложения или комментарии, посылайте их нам, и мы ответим вам на страницах нашего журнала.

Вот и все на февраль. До встречи в следующем месяце...

Главный редактор

Dimitris Manos

The Inventory