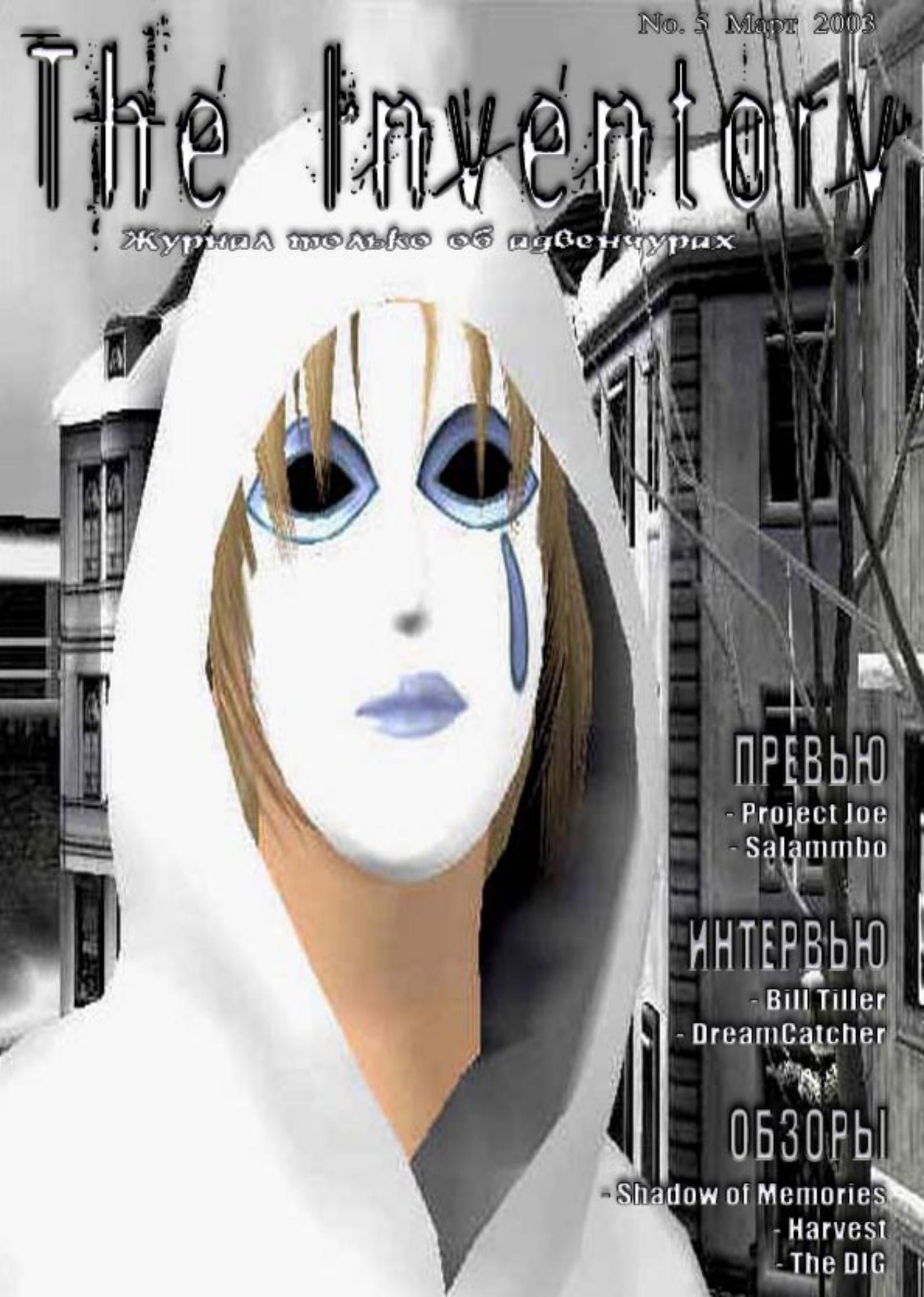


№ 5 Март 2003

# The Inventory

Журнал только об играх



ПРЕВЬЮ

- Project Joe  
- Salambo

ИНТЕРВЬЮ

- Bill Tiller  
- DreamCatcher

ОБЗОРЫ

- Shadow of Memories  
- Harvest  
- The DIG

# The Inventory

**Редактор:** Dimitris Manos  
**Авторы:** Dimitris Manos  
Yngvil Runde  
**Хостинг:** www.justadventure.com  
**Обложка:** Shadow of Memories

## Русская версия:

**Ответственный редактор:** Alex ASP  
**Переводчики:** Alex ASP  
Lonesome  
Student  
Blind Archer  
Monoceros  
**Редакторы:** Vera Medar  
Lonesome  
**Хостинг:** www.questzone.ru

## Контактная информация:

**Адрес:** The Inventory Magazine  
Tallrisvägen 39C  
Örebro 702 34  
Sweden  
**Телефон:** +46702053444  
**Е-mail:** theinventory@yahoo.com  
**Русская редакция:** theinventory@questzone.ru

## Прочие версии

**Французская:** www.aventurepc.com  
**Немецкая:** www.adventure-treff.de  
**Итальянская:** www.pollodigomma.net/~theinventory  
**Польская:** www.przygodoskop.gery.pl  
**Корейская:** myst.cafe24.com  
**Испанская:** www.aventuraycia.com

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

## Содержание

<b>Пролог</b>	<b>1</b>
<b>Превью</b>	<b>2</b>
Our Still Unnamed Project Joe	2
Salamambo	3
<b>Слухи</b>	<b>5</b>
<b>Гостиная</b>	<b>6</b>
Билл Тиллер	6
DreamCatcher Europe	16
<b>Обзоры</b>	<b>22</b>
Обзор месяца:	
Shadow of Memories	22
Harvest	27
The Dig	29
<b>Почта</b>	<b>34</b>
<b>Гидра</b>	<b>37</b>
<b>Эпилог</b>	<b>39</b>

## Особые благодарности:

*Bill Tiller, DreamCatcher, Synthetix*

# Пролог

Ну вот, наконец, и вышел 5-й номер The Inventory, и я должен признать, что когда мы только начинали, то и предположить не могли, что все пойдет так гладко. Предыдущие месяцы прошли просто в какой-то лихорадке. В попытке добраться до как можно большего числа поклонников адвенчур, мы собираемся переводить журнал на разные языки и выкладывать эти версии на разных зарубежных сайтах.

У нас уже есть договоренность о переводе журнала на немецкий, итальянский, голландский и испанский языки. Надеемся, вскоре последуют и другие. Если вы являетесь владельцем иностранного сайта, посвященного играм или адвенчурам, и желаете выложить у себя на сайте версию журнала на вашем языке или если вы хотите заняться переводом The Inventory на ваш родной язык, напишите нам. The Inventory станет журналом каждого настоящего поклонника адвенчур во всем мире. Когда мы начинали, я сказал, что это только начало, и поверьте, дальше будет больше.

Ну а теперь перейдем непосредственно к содержанию этого номера. В нем вы можете найти два очень интересных интервью. Первое нам дал Билл Тиллер (Bill Tiller) – человек-легенда в мире адвенчур, соавтор таких игр, как The Dig и Monkey Island 3. Вдогонку к этому интервью мы также поместили в номере обзор The Dig, одной из лучших игр всех времен и народов. Билл Тиллер рассказал нам кое-что об этой игре, а также поделился своей точкой зрения на состояние адвенчурного жанра.

Второе интервью мы взяли у представителей европейского отделения Dreamcatcher – самой крупной компании, издающей адвенчуры. Они заглянули к нам в Гостиную, чтобы поговорить об адвенчурах, о планах развития компании на европейской территории и о грядущих играх (Salammbô, Atlantis 4, Egypt III и Thorgal's Quest).

Путешествуйте вперед и назад во времени, читая обзор месяца – Shadow of Memories. Ну а Ингвил (Yngvil) расскажет нам об игре Harvest, сделанной автором-одиночкой.

Будущее адвенчур выглядит довольно светлым. Читайте в этом номере превью игры о Джо, владельце бара, у которого возникли крупные неприятности, а также превью игры о жрице богини Танит, Саламбô. Эта очаровательная особа вскоре предстанет перед нами во всей своей красе на экранах мониторов.

Ну и напоследок, отныне вы можете смело щелкать по ссылкам на страницах нашего журнала – интересный сайт откроется в вашем Интернет-браузере. Ладно, хватит болтать попусту. Давайте перейдем, наконец, к обзорам игр, находящихся в разработке.

Главный редактор

*Dimitris Manos*



Команда Synthetix со своим находящимся в работе и все еще безымянным проектом Джо всерьез намерена уложить всех на пол в приступе неудержимого хохота. Джо из тех, кому жутко не повезло в этой жизни, он живет в безымянном Городе и владеет кабаком под названием Stowbar (Лом). Когда Джо отказался продать свое заведение Отто Бэю (Otto Bay), злобному финансовому воротиле, Отто решил воспользоваться иными методами и убрать-таки его со своего пути к абсолютному господству.

Отто, как и все старые добрые воротилы бизнеса, манипулируя государственными учреждениями, как марионетками, отобрал у Джо права на бар. К тому же, как будто проблем с Отто было недостаточно, местная Мафия, считавшая этот бар подходящим местом для своих темных делишек, не захотела терять ставшую привычной малину и ожидает от Джо, что тот разберется с этим вопросом. Последним штрихом к сложившейся картине стал Ягуар – чопорный киллер-англичанин, нанятый Отто, чтобы разобраться с этим делом, скажем так, более эффективным способом. А я-то думал, что это у меня в жизни полно проблем!!!

Дата выхода этой юмористической адвенчуры... пока не названа. *[вхожу в режим сарказма]* Synthetix открывает новое измерение в управлении мышью с помощью симпатичненького курсора, который будет радовать игрока на протяжении всей игры. Прибавьте к этому множество стереотипных персонажей, бесполезные диалоги, кнопку, которая позволит отключить музыку тем, кто не любит хорошую музыку, возможность игры по сети с восхитительным дэсматчем, 4-мерных персонажей на отрендеренных 5-мерных задниках, звук Dolby Surround,

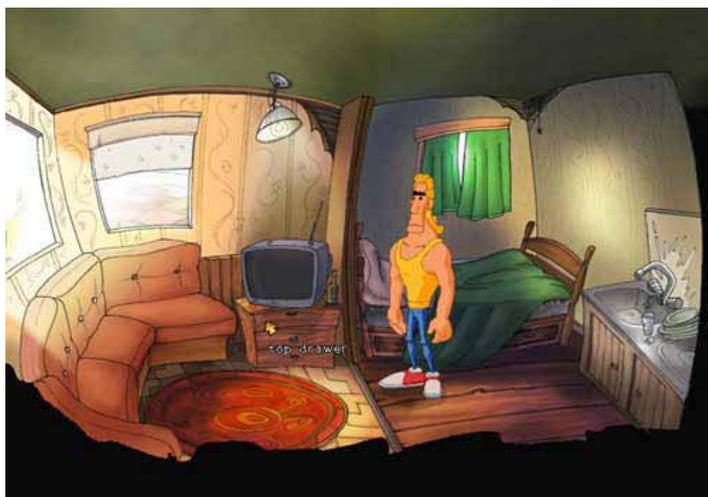


который использует 2 передние колонки, 2 задние, одну в центре, одну над и одну под вами – это даст вам возможность почувствовать себя рядом с Джо... Вот оно, следующее поколение адвенчур... Адвенчуры умерли – да здравствует Проект Джо *[выхожу из режима сарказма]*.

Теперь серьезно. Это будет классическая point and click адвенчура, именно такая, какие мы и любим. Разрешение будет вплоть до 1024x768 с 32-битными цветом. Зайдите на сайт [http://php.hku.nl/~jeroen16/synthetix/project\\_joe](http://php.hku.nl/~jeroen16/synthetix/project_joe), посмотрите на скриншоты, и вы поймете, что эти парни обладают замечательным чувством юмора и при этом умеют рисовать. При посещении сайта не забудьте послушать голоса актеров. Похоже, в этом безымянном проекте задействованы профессионалы.

Кажется, у этой адвенчуры есть все что нужно: смешной сюжет, отличная графика, герой-владелец бара / отброс общества, point and click интерфейс, хорошая озвучка, мафия... Подождите-ка, чего-то не хватает. И это что-то, точнее кто-то – еще один аниматор. Synthetix ищет художника для работы над анимацией персонажей, поэтому если вы хотите добавить свое имя в список создателей первоклассной адвенчуры – это может быть вашим шансом. Идите прямиком на их сайт и пишите письмо боссу проекта – Джерону де Кло (Jeroen de Cloe).

*(перевод Student)*



## SALAMMBO

Эйприл Райан и Кейт Уокер, берегитесь! В городе новая девчонка, и зовут ее Саламмбо (Salammbô). Cryo и Dreamcatcher готовят нам авантюру с самой соблазнительной трёхмерной моделью всех времён (поверьте, я не преувеличиваю – скриншоты говорят сами за себя).

Сюжет Salammbô основан на романе Гюстава Флобера (Gustave Flaubert) и следует ему, разумеется, в интерактивной манере, которая требуется для игры. Описанные в игре события происходят во времена Пунических войн в Карфагене с рабом по имени Спендий.



Cryo уже выпустила небольшую демоверсию. В ней – самое начало игры, в котором Спендий пытается бежать из темницы и уже почти вырывается на свободу, но неожиданно на его пути встаёт Саламмбо. Она обещает помочь греку, если тот выполнит её поручение.

Саламмбо – дочь предводителя карфагенского войска,

Март 2003

суффета Гамилькара (Hamilcar). Наёмники, которые боролись вместе с Карфагеном против



Рима, взбунтовались из-за того, что им не заплатили обещанную награду. Саламмбо безумно влюблена в лидера бунтовщиков – Мато (Matho).

Однажды увидев Мато (по Флоберу – во дворе дома Гамилькара, где наёмники стояли лагерем – прим. перев.), она с тех пор не может перестать думать о нём. Не говоря уже о том, что она – дочь Гамилькара, она ещё и верховная жрица Танит, а посему она не может покинуть храм. Саламмбо просит Спендия найти Мато и рассказать ливийцу об её чувствах к нему. Взамен она обещает помочь Спендию покинуть город.





Эта игра с видом от 1-го лица разработана создателями Atlantis 3. Художественной частью заведовал Филипп Дрюлле (Philippe Druillet), до этого прославившийся как автор комиксов, подобно Бенуа Сокалю (Benoit Sokal), придумавшему знаменитую Syberia. Графика очень детальна, а сами 3D-модели... ну ... просто взгляните на Саламambo и вы всё поймёте. Единственная беда движка игры – старомодный способ перемещения и слишком большой курсор.

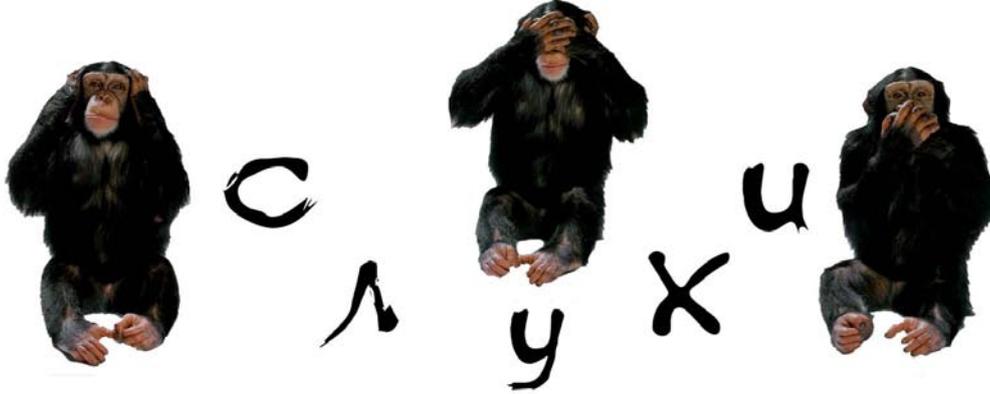
Головоломки кажутся несложными и логичными. Сама история крайне интересная, и я не могу дождаться, когда, наконец, узнаю, что произойдёт со Спендием и Саламambo. Atlantis 3 в техническом плане была очень хороша, однако пострадала от плохого сценария и непродуманных паззлов. Если разработчикам удастся соединить столь же высокую технику с неотразимой историей и разумным

геймплеем, игра может остаться в наших сердцах как одна из лучших адвенчур.

Помимо демоверсии, Dreamcatcher и Cryo выпустили еще и рекламный ролик. И то, и другое вы можете скачать с сайта Salamambo <http://salamambo.cryogame.com/>. Ролик представляет собою игровое вступление с бесподобной графикой. В демоверсии, помимо интро, вы увидите несколько страничек “под комикс” (в стиле первой части Gabriel Knight), в которых излагается история. Остается вопрос, будут ли в самой игре видеоролики, но ответ на него вы узнаете из интервью с Dreamcatcher, которое можно найти в этом номере. Ну а верховную жрицу Танит ищите уже совсем скоро во всех европейских магазинах.

*(перевод Lonesome)*





**Путешествие продолжается**  
Недавно компания Funcom анонсировала начало работ над The Longest Journey 2. Поэтому те из вас, кому недостает загадок Абнакса и удобного кресла в Таверне Путешественников, могут начать готовиться к очередным странствиям по мирам. Рагнар Торнквист (Ragnar Tornquist) в день анонса дал интервью Рэнди Слугански (Randy Sluganski) из Just Adventure. Вот самая интересная его часть:

*“Версия для PC будет обладать дружелюбным интерфейсом, использующим мышь, высоким качеством текстур и моделей, большим разрешением экрана. У консольной версии будут свои плюсы, обусловленные экраном телевизора и джойстиком. Все останутся довольны.”*

Так что, друзья мои, в TLJ2 вы не будете стучаться о стены и мебель, вместо этого все передвижения будут происходить по нажатию клавиши мыши!!! Syberia 2 уже в работе, теперь началась и разработка TLJ2. Думаете, это хорошие новости? Конечно... но на этом они не заканчиваются.

### Троица

Если вы думаете, что работы над вторыми частями Syberia и The Longest Journey – единственные хорошие новости, то вы ошибаетесь. Есть еще три адвенчуры, которые сейчас находятся на ранней стадии разработки и обещают произвести большой БУМ в мире адвенчур.

К сожалению, мы пока не можем подробнее рассказать об этих играх, но вы уже можете начинать радоваться, потому что они выглядят весьма многообещающе.

Согласно нашим сведениям, это чистые адвенчуры с point and click интерфейсом. Более подробную информацию об этих играх вы узнаете тогда, когда нам разрешат это сделать.

### Новые скриншоты Fountain of Youth

Indiana Jones and the Fountain of Youth, наряду с римейком Quest for Glory 2 – самые ожидаемые любительские проекты. Screen 7 Entertainment, разработчик FoY, выложила на своем сайте несколько новых скриншотов, и, могу вам сказать, они просто ХОРОШИИ.

Те из вас, кто скучает по золотым временам Sierra/LucasArts, могут начинать вспоминать, как управ-

ляться с мышкой, потому что в следующем году золотые деньки наступят снова. Скриншоты можно посмотреть на <http://screen7.adventuredevelopers.com/foy>.

### Что-то происходит в Tierra

В последнее время о Tierra ходит много слухов. Один “источник внутри компании” сообщил, что в этом месяце нам надо повнимательнее следить за их сайтом (<http://www.tierraentertainment.com/>), потому что там будет интересное объявление.

На тамошних форумах были разговоры, что следующим проектом команды будет вовсе не римейк Quest for Glory 2. Но наш источник опроверг эти слухи.

Кроме того, стало известно, что Tierra ищет художника для работы в команде. Подробности можно узнать на их сайте.

*(перевод Student).*

### ДемOVERсия Legacy - Dark Shadows

За несколько дней до выхода этого номера, Razbor Studios сообщила, что на следующей неделе (начиная с 17 марта) можно будет скачать демOVERсию Legacy, их новой адвенчуры с видом от третьего лица и point and click интерфейсом.

Картинка справа – это скриншот как раз оттуда. Обязательно загляните на следующей неделе на их сайт и скачайте демOVERсию приключений Рен Сильвер и Джека Блэка.

Официальный сайт игры:  
<http://www.legacythegame.com>



# Интервью с Биллом Тиллером

В этом месяце в нашей гостиной оказался один из самых талантливых художников, когда-либо работавших над адвенчурами – Билл Тиллер (Bill Tiller). Он заглянул к нам, чтобы рассказать о своей работе над одной из самых атмосферных адвенчур – The Dig Стивена Спилберга (Steven Spielberg), а заодно поговорить об адвенчурах вообще. Обзор самой игры вы можете прочитать в этом же номере.

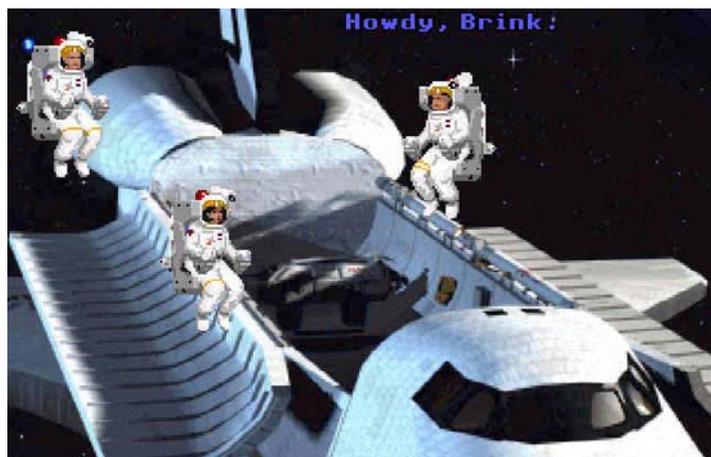
## О себе

### - Можете рассказать о себе?

Мои корни на Среднем Западе. Родился в штате Индиана, мое прекрасное детство прошло в пригороде Чикаго. С двух лет непрерывно рисовал. Моя бабушка была замечательным пейзажистом, и она передала свой талант мне. На меня сильно повлияли диснеевские мультфильмы вроде “Книги джунглей” (“Jungle Book”) и “Питера Пэна” (“Peter Pan”). Я был просто одержим Диснейлендом и Диснейуорлдом. У меня была виниловая пластинка Haunted Mansion, которую я постоянно слушал. В те времена я был просто без ума ото всяких штучек про монстров, любил научную фантастику и приключения.

Когда я стал постарше, то был покорен “Звездными войнами” (“Star Wars”), “Подземельями и Драконами” (“Dungeons and Dragons”) и “Властелином Колец” (“Lord of the Rings”). К счастью для меня, дом нашей семьи располагался вблизи 1000 акров чистого леса и фермерских земель. Мы с друзьями частенько там гуляли и играли в “Звездные войны” или воображали себя героями Толкиена (Tolkien) каждый раз, как представлялась такая возможность. Я рассказываю об этом, потому что все это оказало влияние на мое творчество и дальнейшую карьеру.

Когда мне было 15, мы переехали в Вестминстер, Калифорния. Это было ужасно – не переезжайте туда, если можете этого избежать – учиться в старших классах там было преотвратно. Без моей гитары и компьютера Apple II я бы там просто не выжил. Затем я ограничился двумя годами в колледже, пы-



таясь понять, какую выбрать карьеру. Получилось так, что анимация персонажей и компьютерная графика были моими любимыми предметами. Тогда я поступил в Калифорнийский Институт Искусств, а после получил работу в LucasArts.

### - Над сколькими играми вы работали на протяжении своей карьеры?

Работал над двумя версиями The Dig (2.0 и 3.0), Rebel Assault, Super Return of the Jedi, Indiana Jones and his Greatest Adventures, The Curse of Monkey Island, Indiana Jones and the Infernal Machine, Jar Jar's Journey, Full Throttle 2, Arena NET game, Lord of the Rings: The Two Towers от EA.

### - Что вы изучали, чтобы стать тем, кем вы сейчас являетесь?

Я всю жизнь рисовал, изучал творчество многих иллюстраторов и даже написал несколько игр на своем Apple II+. Закончив школу, я нашел замечательное место, Калифорнийский институт искусств (он же Cal Arts), основанный Уолтом Диснеем (Walt Disney), куда принимали, основываясь исключительно на портфолио, а не на оценках. Это было очень кстати, поскольку я больше времени проводил за ролевыми играми, чем за учебниками. Я поступил на специальность “Анимация персонажей” (Character Animation) на отделение кинематографии. Там я познакомился со многими будущими великими художниками и работал под руководством некоторых известнейших художников и аниматоров. Мои учителя оказали на меня большое влияние. Я считаю, что именно они сделали меня тем, кто я есть сейчас. Окончив институт, я присоединился к LucasArts для работы на The Dig Стивена Спилберга.

### - Как вышло, что вы стали рисовать для игр?

Ну, у меня был опыт в традиционной анимации персонажей – знаете, это когда рисуют говорящих зверушек карандашом на бумаге. Но наш факультет в Cal Arts получил много новых компьютеров Amiga и я здорово на них преуспел, по большей части используя Dpaint и Dpaint Animator. Также использовал, по-моему, Digipaint. Немного работал с Video Toaster и Light Wave.

Я не думал, что буду работать над играми. На самом деле, я показал свое портфолио в Sierra On-Line, но они посчитали, что я слабоват. Поэтому я думал, что стану художником по фонам в какой-нибудь анимационной студии Лос-Анджелеса. Но затем в Cal Arts появились LucasArts и Broderbund, они заметили меня. В LucasArts хотели, чтобы я стал аниматором, а в Broderbund – аниматором и художником по фонам, но они не могли нанять меня сразу, поэтому я пошел на работу к Лукасу.

### - Вы поклонник адвенчур?

Да, но я не играю в них, пока не увижу действительно хороших отзывов. То же относится к играм других жанров. У меня уже нет времени для плохих игр, ведь я отец двоих детей.

### - Какие адвенчуры больше всего нравятся?

Вот они, в том порядке, в каком я из проходил: Zork 1, Leisure Suit Larry 1. Dark Crystal, Goonies, Monkey Island 2, Monkey Island 1, Loom, Day of the Tentacle, Kyrandia 1 и 2, Full Throttle, The Dig, Curse of Monkey Island, Blade Runner, Grim Fandango, Syberia. Собираюсь поиграть в The Longest Journey и Gabriel Knight 3.

### - С чем вы работаете в настоящее время?

Железо или программы? Из программ я использую Photoshop 5.5 и 7. Сначала все свои рисунки я делаю на бумаге, затем сканирую их. После этого раскрашиваю в Photoshop. Мой компьютер – Dell XPS T6000 с более чем 300 Mb RAM, видеокарта Voodoo 2. Я использую планшет Wacom Artz II и иногда сканер Canon для сканирования своих работ. Также немного работаю с Flash-анимацией с помощью Toon Boom Animation Studio.

## The Dig

### - The Dig была первой адвенчурой, над которой вы работали?

Да, но я начинал аниматором в The Dig 2.0 под руководством Брайана Мориарти (Brian Moriarty), одного из создателей игры Loom. Но до того, как проект был временно заморожен, ведущий художник ушел, а ведущий аниматор был переброшен на Indiana Jones and the Iron Phoenix (она так и не была издана), поэтому получилось так, что я автоматически стал ведущим художником этой версии.

### - Хорошо известно, что сюжет игры был придуман Стивеном Спилбергом. Сделал ли он еще что-нибудь для игры, кроме концепции?



Вот что я про это знаю. У Спилберга была идея для эпизода телесериала “Удивительные истории” (“Amazing Stories”). Он хотел скрестить фильмы “Сокровища Сьерра-Мадре” (The Treasure of Sierra Madre), в котором три золотоискателя из Мексики пытались перебороть жадность и паранойю, с фильмом “Запретная планета” (Forbidden Planet), который, в свою очередь, являлся фантастической версией Шекспировской “Бури”, в которой слегка свихнувшийся ученый находит на заброшенной планете остатки древней инопланетной расы. Эти инопланетяне в технологическом плане на многие световые годы опередили нас, но по каким-то таинственным причинам исчезли. Остались только их машины, до сих пор работающие

Прикинув, сколько может стоить создание серии, Спилберг решил, что из этого лучше сделать хорошую адвенчуру. Сам Спилберг любил игры, особенно игры от LucasArts, и уже стало традицией посылать ему копии всех новинок Лукаса. Он даже с гордостью считал себя кем-то вроде бета-тестера. Поэтому он спросил Джорджа, хочет ли его компания (в то время она называлась LucasFilm Games), заняться этой игрой. Лукас, конечно, согласился.

Спилберг предложил много идей и головоломок для игры, многие из которых, на удивление, оказались довольно жестокими. Например, в одном месте вам надо было спугнуть космических летучих мышей, используя хрусталик глаза инопланетного угря. Угорь мог испускать луч зеленого света, который парализовал мышей, и они падали в воду, где угорь мог их съесть. Поэтому вам надо было убить угря, вырезать хрусталик у него из глаза, прилепить его на фонарик и зайти в пещеру, где очень много летучих мышей. Сияние света через хрусталик угря должно было спугнуть мышей.

По-моему, именно он придумал эпизод с рукой Бринка, застрявшей в трещине, но в его версии пе-

щера во время прилива затоплялась, и Бринк должен был лишиться руки, чтобы не утонуть.

Это всё идеи для Брайановской версии The Dig (The Dig 2.0). О The Dig Ноя Фальстьена (The Dig 1.0) я знаю мало. У него инопланетяне были четырехрукими, поэтому для использования некоторых механизмов требовалось два героя. Вы должны были преодолеть нежелание и враждебность компаньонов, чтобы они вам помогли. Точно не знаю, почему та версия была брошена, но ходили слухи, что что-то не заладилось с сюжетом, что были некоторые ролевые элементы, вроде необходимости кормить своего персонажа, которые замедляли игру, делая ее скучной. Лучше спросите об этом самого Ноя.

### **- Знаете ли вы, увидел ли Спилберг финальную версию, и каково было его мнение о ней?**

О да, он ее увидел. Он видел и рабочие версии. Я думаю, она ему понравилась. Мне кажется, он был не особо доволен низким разрешением картинки, что привело к маленькому размеру персонажей, и просто уверен, что он не был восхищен видом персонажей в роликах. Впрочем, как и мы.

Но каждому члену команды он написал письмо, поблагодарил нас за хорошую работу и поздравил с успехом. Ему понравились фоновые рисунки и доставило удовольствие то, что игра получилась хорошая и длинная. По мнению Спилберга, игра получилась довольно сложной, и он шутил, что ему все время пришлось заглядывать в книжку с подсказками. Кроме того, я думаю, он вздохнул с облегчением, когда все это, наконец, закончилось.

### **- Рисунки в The Dig являются одними из лучших, сделанных для адвенчур. Вас можно поздравить с отличной работой, Билл! Некоторые, наверное, удивляются, как вам пришли в голову такие картины. У вас был источник вдохновения или все было плодом вашего воображения?**



Билл Икен (Bill Eaken), один из создателей Indiana Jones and the Fate of Atlantis, и Брайан Мориарти с подачи Спилберга создали стиль игры. С тех пор, как отец Спилберга еще ребенком взял его в пустыню смотреть на метеоритный дождь, он был влюблен в падающие звезды. Поэтому он очень хотел, чтобы получилась планета, где постоянно падают звезды. Он также хотел, чтобы на планете был вечный закат, как если бы она не вращалась.

Версия Ноя Фальстьена (The Dig 1.0) была выполнена больше в джунглеобразном стиле, но когда игрой занялся Брайан Мориарти, он захотел начать с чистого листа и не использовать никаких идей из предыдущей версии. Он и Билл Икен начали придумывать идеи для The Dig 2.0. Билл сделал несколько набросков гигантских скалистых колонн в океане, вокруг которых летало множество инопланетных птиц. Брайану эта идея понравилась, так появились острова-шпили. Также Брайан сказал Биллу, что не хочет в своей версии никаких растений. Билл был убежден, что фон с одними скалами без растений получится слишком монотонным. Поэтому он решил нарисовать скопления скал необычных форм с вырезанными на них странными изображениями, чтобы это могло выглядеть как естественным, так и искусственным, или и тем и другим одновременно. Чтобы заставить скалы выглядеть еще лучше, он решил нарисовать их в ярких и контрастных цветах. Фоновые рисунки, выполненные “в земных тонах” выглядели бы более реалистично, но были бы слишком скучными и повторяющимися.

С тех пор я работал в манере Билла, поскольку любил иллюстрирование и в будущем хотел заняться созданием фоновых рисунков, а потому я хорошо изучил его методы и технику. К тому времени, когда он покинул команду, я чувствовал, что хорошо знаю его стиль. Но для финальной версии игры (The Dig 3.0 – версия Шона Кларка (Sean Clark), которая и появилась в продаже) я немного изменил старые рисунки Билла, чтобы они больше подходили под мое видение. В конечном итоге, половина фоновых рисунков в игре моя, а другая – Билла Икена, немного измененная мной.

Я обратился к довольно известному калифорнийскому пейзажисту Адаму Шницеру (Adam Shnitzer), одному из создателей Outlaws и RTX Red Rocks, чтобы тот нарисовал фоны для роликов. Он выполнил работу на отлично и был привлечен к работе над другими играми Лукаса. Если уж говорить о вдохновении, то я черпал его в работах братьев



Гильдебрандт (Tim и Greg Hildebrandt), являющихся авторами знаменитого постера “Звездных войн”, календарей по мотивам Дж. Р. Р. Толкиена. У них было чудесное чутье цвета и освещения, я изучал их работы еще когда был ребенком. Это была какая-то насмешка судьбы, когда однажды братья Гильдебрандт посетили LucasArts, а я не смог с ними встретиться, потому что был на совещании, посвященном дизайну The Dig. Я был в отчаянии.

Также я черпал вдохновение в работах Питера Чана (Peter Chan), одного из создателей Day of the Tentacle, Full Throttle и Grim Fandango, ведущего художника LucasArts. Он настоящий король LucasArts’овского авантюрического стиля. Я также использовал множество фотографий из книг про пещеры и каньоны юго-западной части Соединенных Штатов и уйму журналов National Geographic.

#### **- Какие из нарисованных фоновых рисунков вам нравятся больше всего?**

На самом деле, я полностью не доволен ни одним из них. Сейчас я вижу все ошибки, которые допустил, и знаю, как мог бы их исправить или сделать рисунки лучше. Думаю, я учился, так сказать, “набивал руку” на этой игре, поэтому я не должен быть слишком строг к себе. Но если бы мне нужно было выбрать несколько самых удачных, я бы назвал перекресток у грота с угрем, библиотеки и первого трамвая, комнату с дисплеями в музее и комнату, где Бринк делал машину кристаллов. Также мне нравится комната, где водопадом надо смыть паука, и картинка с облаками, луной и радиотелескопом Борнео во вступительном ролике.

**- Возможно, вам понадобились некоторые специфические знания по поводу некоторых вещей (например, как выглядит шаттл, астероид и т.д.). Перед созданием фоновых рисунков для The Dig вы просматривали какую-либо специальную литературу?**

На самом деле, шаттл был создан одним из художников по трехмерным моделям, поэтому с ним я практически не работал. Хотя в нашей библиотеке было несколько книжек из NASA. Астероид был нарисован Биллом Икеном и смоделирован Роном Люсье (Ron Lucier), одним из создателей Rebel Assault, поэтому и с ним мне не пришлось ничего делать.

Мне не пришлось много времени проводить за исследованиями, поскольку большую часть игры приходилось делать с нуля, но мы частенько использовали фотографии NASA, чтобы правильно нарисовать определенные вещи, вроде того, как выглядят скафандры и эмблема NASA, как выглядит радиотелескоп, на что похожа рубка шаттла, ну и для отрисовки прочих вещей, имеющих отношение к реальной жизни. Но когда мы работали над фоновыми рисунками планеты Cocytus, никакие исследования нам уже не были нужны. Мы просто рисовали.

#### **- Как протекало ваше сотрудничество с Шоном Кларком?**

Сначала Шон относился ко мне немного подозрительно. Почему? Не знаю. Когда я работал над Брайановской версией The Dig (2.0), между художниками и Брайаном был конфликт по поводу сроков сдачи рисунков и текущих методов производства. Эти вопросы, к сожалению, так и не были решены. Я был единственным из той команды художников, и, может, поэтому Шон волновался, что те проблемы могут возникнуть вновь.

Но когда он узнал меня лучше и понял, что я просто хочу создать хорошие фоновые рисунки и сделать великую игру – это было нашей общей целью – он стал мне доверять больше. Кроме того, Шон и я вместе прошли через несколько сражений. The Dig была очень непопулярна внутри компании, что в общем-то понятно, учитывая то, какое время она находилась в разработке. Шону и мне частенько приходилось защищать игру. Участие во всех этих



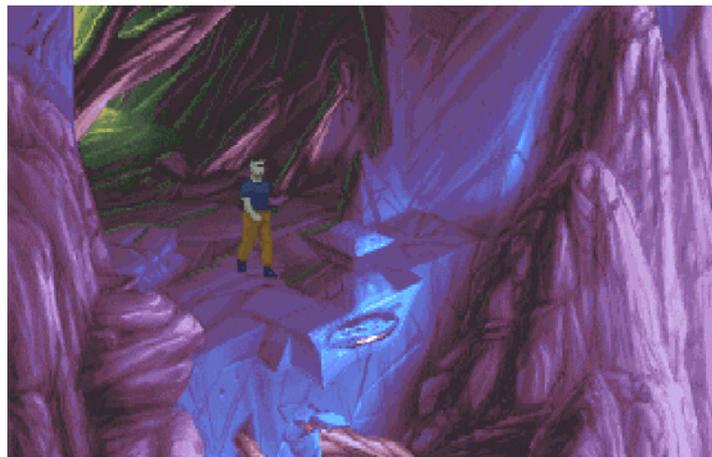
битвах помогло нам сблизиться и научиться уважать друг друга, даже если у нас случались разногласия по некоторым вопросам.

**- Ходили слухи, что изначально в игре было четыре персонажа, но четвертый, японская женщина-физик, так и не попала в финальную версию. Правдивы ли эти слухи? Если да, знаете ли вы, почему четвертый персонаж был вырезан из финальной версии?**

В версии Брайана (2.0) было четыре персонажа: Джудит, Бринк, Бостон и Тоши. Имя Джудит позже было изменено на Мэгги, потому что Шон и я были большими поклонниками телесериала “Северные исследования” (“Northern Exposure”), одним из героев которого была женщина с таким именем.

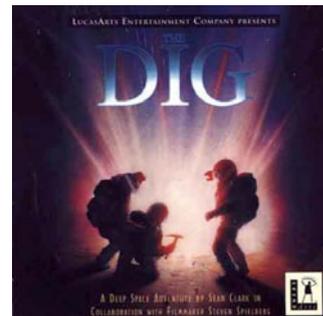
Тоши Олема (Toshi Olema) был японским бизнесменом и финансировала полет шаттла на астероид, потому что фонды NASA в тот момент этого не позволяли. Мне кажется, это была странная идея. Земля была в смертельной опасности, разве не мог весь мир скинуться, чтобы оплатить свое спасение? Почему японский бизнесмен должен покрывать все расходы? Я думаю, здесь главным фактором был страх перед японскими бизнесменами: они скупали тогда все небоскребы в Лос-Анджелесе, Рокфеллер-центр в Нью-Йорке, бейсбольную команду Seattle Mariners. И я думаю, что Брайан, как и один из его любимых писателей, Майкл Крайтон, автор книги “Восходящее Солнце” (“Rising Sun” by Michael Chriton), слишком проникся этой идеей.

В The Dig 3.0 Шон изменил главных персонажей по нескольким причинам. Во-первых, источником вдохновения игры был фильм “Сокровища Сьерра-Мадре”, но там было три персонажа, а не четыре. Поэтому Шон избавился от Тоши, и я его в этом поддерживаю. Кроме того, это сократило расходы на анимацию. Это был хороший ход, и я снимаю перед Шоном шляпу. Я не сильно горевал по этому



персонажу, потому что не считал, что он был необходим. Кстати, Олема – это не японское имя. Брайан говорил, что у него есть забавная история по этому поводу, но я ее так и не услышал.

Перед уходом из компании, Билл Икен нарисовал обложку для Брайановской версии The Dig, и на ней изначально присутствовал Тоши – он стоял справа. Вы можете заметить его ногу на земле позади фигуры справа. Билл решил убрать Тоши, но оставил ногу, потому что она выглядела как камень. По-моему, Тоши все еще можно увидеть на обложке CD с саундтреком от Angel Studio.



**- Сколько времени заняла работа над The Dig?**

Брайановская версия The Dig (2.0) до того, как ее заморозили, была в производстве около девятнадцати месяцев. Думаю, версия Шоно (3.0) создавалась примерно столько же.

**- Сколько копий The Dig было продано? Была ли LucasArts удовлетворена продажами?**

Я не знаю. По некоторым причинам, мне кажется, что было продано 400 000 копий, но это может быть и не так. Нет, LucasArts не считала это успехом. Мне думается, бюджет оказался таким большим, что они не смогли вернуть деньги. Но точно я не знаю, в те дни руководство не распространялось на такие темы.

Думаю, игрокам понравился хороший сюжет, продолжительность игры и сложные головоломки. Но основная публика, на которую рассчитывали – им рекламировали игру, как интерактивный фильм от Спилберга и Лукаса – была разочарована низким разрешением, сложными головоломками, отсутствием 3D и живого видео. Они ожидали фильм, а получили традиционную LucasArts'овскую адвенчуру. Весь проект был слишком разрекламирован. Думаю, руководство LucasArts надеялось получить “базиллион” долларов и было сильно разочаровано существенно более низкими продажами.

Думаю, мы могли бы продать “базиллион” копий, если бы сделали игру в разрешении 640x480 вместо 320x200. Мы могли бы сделать персонажей крупнее на экране, и они выглядели бы намного, намного лучше. Я также считаю, если бы мы с самого нача-



ла получили хороших аниматоров и полную поддержку от работников компании, это помогло бы игре. Думаю, тогда бы игра больше понравилась широкой публике.

Мы также могли бы намного уменьшить игру и сделать головоломки проще. Это могло бы привлечь более широкую публику, но означало бы потерю “ветеранов” адвенчурного фронта, ждавших длинную сложную игру, а этого Шон старался избежать. Если бы мы так поступили, The Dig могла бы по продажам догнать Myst. Но боссы сами сказали нам использовать разрешение 320x200, поэтому я считаю, что ответственность за низкий уровень продаж частично лежит и на них.

Впрочем, отзывы были действительно хорошими, игра даже получила несколько наград “адвенчура года”. И это свидетельствует о признании среди поклонников. Так что в этом смысле был огромный успех. Несмотря на все упущения, я все еще безумно горжусь этой игрой. И к черту Myst!

**- Как вы считаете, есть вероятность того, что мы когда-нибудь сможем увидеть продолжение The Dig?**

Ни за что! LucasArts больше не приблизится к этой теме и на пушечный выстрел. Это может произойти лишь в том случае, если все люди, знавшие об этих трех буйных инкарнациях, уйдут из LucasArts, тогда, возможно, и появится кто-нибудь настолько глупый, что займется всем этим.

## Адвенчуры

**- Syberia стала одной из самых успешных адвенчур последнего времени. Играли ли вы в нее, и если да, то каково ваше мнение?**

Мне она очень понравилась. Замечательная атмосфера и замечательные фоновые рисунки! Я еще не прошел ее до конца, но получаю от нее удовольс-

твие. Есть в ней некоторые проблемы, плюс мне кажется, что интерфейс у нее иногда не слишком удобный, но это, несомненно, лучшая адвенчура за довольно большой промежуток времени. Жду не дождусь продолжения!

**- Некоторое время назад появился миф, что point and click адвенчуры – это пережиток прошлого. Тем не менее, все недавние хиты, получившие похвалы критиков и собравшие тысячи поклонников по всему миру, были сделаны именно с таким интерфейсом (Syberia, The Longest Journey, Gabriel Knight 3, Curse of Monkey Island). Кроме того, сейчас в разработке находится большое количество адвенчур с классическим point and click интерфейсом (TLJ2, Syberia 2, Runaway, Black Mirror, Journey to the Center of the Earth и т. д.). Что вы думаете по этому поводу? Вы предпочитаете point and click или управление с клавиатуры? Почему?**

Point and click – это, по моему скромному мнению, лучший интерфейс для адвенчур. Водить персонажа вручную – это не интересно! Создатели не просто так вырезают подобные эпизоды из книг и фильмов. В фильмах это называется “сжатием времени”, когда длинное скучное путешествие подвергается небольшому монтажу: раз – и вот наш герой уже снова в самом центре событий. Когда игра заставляет вас водить своего персонажа везде и всюду – это просто трата драгоценного времени. У меня двое детей, которым нет и 4-х лет, и потому у меня редко получается найти время, чтобы сесть и спокойно поиграть.

Так что игровое время – это действительно важная штука, и я не хочу тратить его на бесконечные ролики и переходы в реальном времени. Было бы здорово, если бы во всех играх была возможность переместиться в другую локацию, используя карту, а также возможность быстрого перехода по двойному щелчку, чтобы сохранить время. К тому же, point and click позволяет художникам создавать фоновые рисунки с видом от третьего лица, а это вид, использующийся во многих фильмах и телесериалах, вид, к которому мы все привыкли. Плюс к этому, если вы используете навигацию от третьего лица, часто трудно отобразить геометрические перспективы и создать интересные ракурсы, одновременно сохранив удобство управления. Вы частенько будете спотыкаться о предметы и застревать в углах. Куда проще навести курсор, кликнуть (point and click) в том месте, куда хотите попасть, и дать компьютеру самому провести вас туда. Пусть компьютер рабо-

тает за вас, а не вы за него. Point and click как раз заставляет компьютер работать за вас.

**- Есть еще один миф: чтобы игра оказалась успешной, она должна обладать трехмерной графикой, даже если это означает угловатых персонажей и безжизненность. С запуском в производство множества двухмерных адвенчур, этот миф, наконец-то, стал развеиваться. Какая графика, на ваш взгляд, наиболее подходит для адвенчур и почему?**

Мне кажется, стиль и жанр игры должны подсказать дизайнерам и разработчикам правильное решение. Если игра сделана по мотивам фильма, в котором на первом плане экшн, то я думаю, что 3D – это хороший выбор. Но не обязательно. Например, фильмы и комиксы про Бэтмена привели к появлению анимационного сериала. Но разработчики сериала использовали традиционное 2D и при этом создали замечательную графику, которая, на мой взгляд, отлично смотрится и хорошо передает мрачную, таинственную атмосферу, которая у всех ассоциируется с миром Бэтмена. Но я с такой же легкостью могу представить себе игру про Бэтмена, сделанную в 3D.

Думаю, надо экспериментировать, пробовать необычные стили сначала в 2D, а потом уж пробовать 3D, при этом я не говорю, что 3D не может обладать уникальным стилем. Думаю, все зависит от видения игры разработчиками, и выбор стиля – это в каждом случае отдельное и важное решение.

С практической точки зрения, если игра использует вид от третьего лица, то создание анимации в 3D может сэкономить уйму времени. Мне кажется, хороший результат можно получить и при совмещении 2D с 3D. Диснеевские мультфильмы “Тарзан” (Tarzan) и “Спирит” (“Spirit”) от DreamWorks – яркое тому подтверждение. Тот же подход можно легко применить и в адвенчурах.



**- Кто обычно решает, выбрать 2D или 3D: дизайнеры / художники или отдел маркетинга? Были ли случаи, когда руководство заставляло художников / дизайнеров идти определенным путем против их воли?**

Когда я работал на Лукаса, отдел маркетинга не обладал властью приказывать дизайнерам, что делать или не делать. Маркетологи, наверное, предпочли бы, чтобы компания делала только игры из серии “Звездные войны” или “Индиана Джонс”, потому что их действительно легко продавать, особенно если они созданы под приставки. Полагаю, что эти странные двухмерные адвенчуры заставляли отдел маркетинга работать и по ночам!

Мне кажется, некоторые руководители проектов / директора действительно предпочитали делать игры в 3D по многим причинам. Во-первых, продажи Rebel Assault, X-Wing и Dark Forces были грандиозными, а это означало, что руководители проектов / директора получают больше денег и станут более известными. Кроме того, каждый проект всегда старается использовать самые современные и мощные технологии. Вполне логично, что когда 3D на PC стало реальностью, многие программисты обратили внимание на эту область. Мне кажется, падение продаж адвенчур также вынудило многих перейти на 3D ради увеличения объема продаж и более современного внешнего вида.

У Лукаса менеджеры могли сказать, какой делать игру, но на самом деле они очень редко говорили руководителю проекта / директору, что нужно делать. С тех пор ситуация изменилась. Мне известны случаи, когда некоторых руководителей проектов / директоров просто принуждали создавать игры по новым фильмам “Звездных Войн” или заставляли делать продолжения старых адвенчур, вместо того чтобы заниматься новыми проектами. Не могу сказать за все компании, но слышал, что в некоторых маркетинг правит всем. Это не то место, где я хотел бы работать.

**- Вид от третьего лица против вида от первого. Что думаете по этому поводу?**

Только вид от третьего лица! Если, конечно, вы не делаете 3D-шутер. Ненавижу шутеры с видом от третьего лица. Но в адвенчурах вид от третьего лица позволяет дизайнерам использовать язык фильма, язык, который был отточен до совершенства за прошлое столетие. Конечно же, есть фильмы с видом от первого лица, но таких немного. Используя вид от первого лица, вы не можете видеть самого персо-



нажа, а люди очень сильно полагаются на язык тела и мимику в восприятии чувств и эмоций. Животные поступают таким же образом. Для меня адвенчуры – это интерактивные фильмы, и вид от первого лица убивает связь между игроком и его аватаром. Некоторые думают, что если игра с видом от первого лица – это заставляет игрока почувствовать, будто он сам оказался в игре. Возможно. Но когда я играю, я не хочу быть собой. Я хочу быть Гайбрашем Трипвудом, могучим пиратом, или Беном Троттлом, крутым байкером, или Бостоном Лоу, командиром звездолета. Кем я являюсь в Myst? Собой? Нет. Я – это парень, играющий в компьютерную игру. Я не куплюсь на иллюзию того, что именно я заперт в другом мире. Вот почему я не очень люблю эту игру. Но в режиме от третьего лица вы четко знаете, в роли кого вы выступаете. Мы часто начинаем верить в происходящее в фильмах и сериалах, которые сняты с видом от третьего лица, поэтому также мы поступаем и с играми. Фильмы с видом от первого лица снимают крайне редко не просто так, а потому что это невероятно скучно.

**- Этот год для адвенчур является одним из лучших за последние 6-7 лет, ведь Syberia, являющаяся чистой point and click адвенчурой, оказалась успешной в плане продаж и получила весьма неплохие отзывы от критиков. Это способствовало запуску в производство множества чистых адвенчур. Можете ли вы предсказать какие-либо изменения в адвенчурном жанре и его статусе? Считаете ли вы, что адвенчуры снова могут стать краеугольным камнем игровой индустрии, как это когда-то было?**

Я считаю что адвенчуры, как и авторские фильмы, найдут свою маленькую нишу и будут там хорошо проживать. Но я не думаю, что они снова станут мейнстримом. Это означает, что разработчикам адвенчур придется осторожно тратить свои деньги. В разработке адвенчур есть два пути. Один – это делать игру короткой, но хорошего качества, чтобы

игра на равных смотрелась с играми других жанров и по качеству не уступала фильмам и сериалам. Другой способ – потратить много денег на игру и сделать из нее хит года. А затем рассчитывать на то, что массовые продажи окупят производство и смогут принести прибыль.

Второй способ не сработал с Grim Fandango, но сработал с Syberia. Почему? Точно не знаю, но мне кажется, что стиль и тема этой игры лучше подходили для более широкой аудитории, чем у Grim Fandango. Сам я считаю, что Grim Fandango намного лучше Syberia. Возможно, Grim Fandango оказалась слишком экстравагантной для многих людей. В Syberia вы выступаете в роли простого человека из современного мира, женщины, пытающейся просто выполнить свою работу и оказывающейся затянутой в водоворот событий, унесший ее в прекрасный фантастический мир. Похоже, что смесь фильмов в стиле нуар и мексиканского культа смерти в Grim Fandango оказалась не столь привлекательной.

Что, если бы Тим Шафер (Tim Shafer) выпустил Hans Solo Adventure Game вместо Grim Fandango? Появилось ли бы тогда на свет это ощущение, что адвенчурный жанр мертв? Что, если бы он выпустил Full Throttle 2? Я уверен, такая игра продавалась бы лучше Grim Fandango, и другие компании, посмотрев на нее, посчитали бы, что адвенчуры еще жизнеспособны.

Может показаться, что обвиняю Grim Fandango в смерти жанра. И да, и нет. Я считаю, что Grim Fandango, на самом деле, довела компьютерные игры до уровня настоящего искусства. Многие критики осуждают компьютерные игры за то, что они ничего не приносят в культуру, мол, они не являются истинной формой искусства. По большей части они правы. На самом деле, создание хорошей игры – очень сложный процесс, сам по себе являющийся искусством. Но игры часто сводятся толь-





ко к тому, что надо кого-то убить и получить за это награду. Они не дают повода для размышлений о том, что значит быть человеком. Мне кажется, Grim Fandango смогла добиться этого, и потому я считаю эту игру настоящим произведением искусства.

У адвенчур есть потенциал вытащить эту великолепную интерактивную среду из той дыры, что зовется современной поп-культурой. Но они могут пойти и по накатанному пути других жанров. Большинство существующих на данный момент игр – это эквивалент киношного “боевика-блокбастера”, но адвенчуры имеют шанс стать “Гражданином Кейном” (Citizen Kane). Я считаю, что на данный момент Grim Fandango – это “Гражданин Кейн” нашей индустрии. Возможно, адвенчуры займут такое же положение среди игр, какое авторское кино заняло в киноиндустрии. На них можно будет заработать, не много – хотя некоторые могут пробиться в хиты – но они могут быть оригинальными, рассказывать такие истории, которые EA, Infogrames и Konami не расскажут никогда, обладать персонажами, которых игры вроде Splinter Cell, Neverwinter Nights и Zelda никогда не посмеют создать. Они могут поднимать темы, на которые у мейнстримовых игровых компаний наложено табу.

Я считаю, что адвенчурам, для того чтобы выжить, надо подняться над мейнстримом и проложить новые маршруты в те области, куда многие боятся ступить. Думаю, это делает адвенчуры уникальным жанром; у них есть возможность рассказать хорошие истории о том, что значит быть человеком, но это получится только в том случае, если они сами того захотят. “О, нет!” – слышится мне стон многих читателей. – “Он хочет, чтобы адвенчуры стали похожими на фильм “Последнее искушение Христа” (“Last Temptation of Christ”)!”. Нет, вовсе нет, хотя это было бы интересно. Я хочу сказать, что мы можем сделать что-нибудь вроде фильмов “Близкие контакты третьей степени” (“Close Encounters of the

Third Kind”), “Волшебник страны Оз” (“Wizard of Oz”) и “Китайский квартал” (“Chinatown”). Все эти фильмы рассказывают об изменении мировоззрения человека и о его борьбе. Они помогают понять, что значит быть человеком. Мне кажется, что адвенчуры могут и, наверное, должны пойти в этом направлении.

### **- Были ли Curse of Monkey Island и Escape from Monkey Island крупным финансовым успехом? Вам известно, сколько копий каждой игры было продано?**

Точно не знаю. Думаю, что во всем мире было продано около полумиллиона копий Curse of Monkey Island. Не уверен насчет продаж Escape from Monkey Island, но думаю, что для PC уровень продаж были ниже. Ходили слухи, что цифры для PSX2 были вообще плачевными. Видимо, LucasArts больше не будет делать адвенчуры для PSX2.

### **- Curse of Monkey Island против The Dig. Над чем вы работали с большим удовольствием?**

О боже! Конечно же над Curse of Monkey Island! Это как если выйти из темной мрачной пещеры и внезапно оказаться на теплом солнечном пляже. Вы можете заметить это по стилю моих рисунков. В The Dig я ютился в темном углу, куда не проникал солнечный свет. Вся команда The Dig находилась вроде как в изгнании: вместо нашего старого любимого здания мы были помещены в неказистый скучный офис за квартал от остальной компании. Не думаю, что мы не понимали значение этого. При работе над Curse of Monkey Island вся компания переехала в новое место, где у меня было место с окном, выходящим на южную сторону. Это действительно повлияло на мое настроение. Плюс к этому, всю компанию уже тошнило от The Dig, ведь игра была в производстве шесть лет! Но все в компании были страшно рады тому, что мы должны были вернуться к жизни самую любимую серию LucasArts. Я обучался мультяшной анимации, поэтому умирал от желания заняться именно мультяшной адвенчурой. Я сидел и смотрел, как делались Day of the Tentacle, Full Throttle и Sam & Max, в то время как я занимался The Dig и Rebel Assault. И вот, наконец, момент настал! С Curse of Monkey Island у меня появился шанс! Я просто вновь обрел почву под ногами! И если бы у меня появился шанс заняться еще одним Monkey Island, я был бы просто счастлив!

### **- Если бы вы делали адвенчуру сами и были бы абсолютно свободны в выборе, что это получилась бы за игра?**



Я бы сделал интересную, визуально оригинальную игру, в которой надо было бы сделать много веселых вещей и решить кучу интересных головоломок. Возможно, часть бы выполнил в 2D, кое-что в 3D – зависит от обстоятельств. Хотел бы попробовать создать и серьезную игру, но я не очень хороший писатель. Чтобы сделать хорошую серьезную игру, надо быть очень хорошим писателем. Я могу придумать шутки и гэгги, но серьезный сценарий, где нет места веселью – это для меня пока сложновато.

**- Билл, кроме того, что вы замечательный художник, вы оказались хорошим учителем по разработке адвенчур. Ваши советы по созданию адвенчур на сайте Adventure Developers (<http://www.adventuredevelopers.com>) стали эдакой библией для многих независимых разработчиков. Ваше влияние дало рождение множеству любительских адвенчур-бриллиантов. Играли ли вы в какие-нибудь адвенчуры, сделанные любителями, и если да, то какая из них ваша любимая? Почему она вам понравилась?**

Мне нравятся ваши вопросы! Они все начинаются с того, какой я замечательный художник. Продолжайте в том же духе, и мне не придется принимать эти маленькие розовые пилюли, которыми пичкает меня мой психиатр ;) Я рад, что мои советы по поводу дизайна адвенчур оказались полезными. Я не сам придумал их. Кое-что к ним добавил Ларри Ахен (Larry Ahern). Все эти правила я выучил от людей вроде Брайана Мориарти, Шона Кларка, Хэла Барвуда (Hal Barwood), Тима Шафера, Ларри Ахена и Джонатана Экли (Jonathan Ackley).

Я также рад услышать, что эти правила помогли создателям новых адвенчур, но они справедливы и для игр других жанров. Игры вроде Half Life и Splinter Cell во многом следуют этим правилам.

Я пока не играл ни в какие любительские адвенчуры, ведь я с трудом выкраиваю время даже на игры,

сделанные профессионалами. У меня до сих пор около стола стоит и смотрит на меня коробка The Longest Journey. Возможно, я когда-нибудь все же решусь поиграть в них, если услышу несколько хороших отзывов. Но только в те, что получают наилучшие.

## Обо всем

**- Будем ли мы иметь честь увидеть ваши работы в других адвенчурных проектах?**

Надеюсь, что это когда-нибудь случится. Если и не в моей собственной игре, то, быть может, в Monkey Island 5. Я бы с удовольствием этим занялся.

**- Хотите поделиться с нами вашими планами?**

Хотел бы, но на данный момент не могу. Извините.

**- Можете ли вы дать какой-нибудь совет начинающим художникам / программистам?**

Изучайте основы рисования, рисуйте вазы с яблоками и обнаженных людей. Научитесь подражать своим любимым художникам. Рисуйте ежедневно. Все время носите с собой небольшой блокнотик для набросков и рисуйте, по возможности, все, что видите. Поступите в художественную школу. Посещайте курсы по искусству. Общайтесь с другими художниками, особенно если они рисуют лучше вас. Учитесь у них. Найдите книгу "Illusion of Life", в которой раскрываются все приемы, используемые в диснеевской анимации. Эта книга охватывает более широкий круг вопросов, чем вам потребуется для того, чтобы делать хорошие рисунки для игр.

Попробуйте сделать свою игру. Не замахивайтесь на большую, сделайте маленькую. Лучше закончить что-нибудь маленькое, чем сделать наполовину и никогда не довести до ума что-нибудь большое. Лучше идти в правильном направлении маленькими шажками, чем гигантскими скачками. Зайдите на <http://www.arthistory.cc> и посмотрите работы художников, специализирующихся в жанре фэнтези. Они могут оказать на вас большое влияние и многому научить. Изучайте мир. Поймите, почему вещи выглядят именно так, потому что если вы захотите создать что-нибудь несуществующее, то единственный способ сделать это – понять, как устроен визуальный мир.

**- Спасибо за замечательное интервью. Надеемся, вы когда-нибудь вновь посетите нашу гостиную и расскажете о ваших новых адвенчурах!**

(перевод Student)

# Интервью с DreamCatcher Europe

DreamCatcher Interactive, вероятно, один из самых крупных издателей адвенчур в мире. У них есть два основных брэнда: The Adventure Company, чьей целевой аудиторией являются как поклонники адвенчур, так и обычные игроки, и DreamCatcher, которая занимается прочими жанрами, такими как стратегии, экшны, симуляторы и ролевые игры. Недавно компания вышла на европейский рынок и открыла для европейских пользователей свой сайт [http://dreamcatcherinteractive.com/europe/site/TAC/TAC\\_uk/tac\\_uk.htm](http://dreamcatcherinteractive.com/europe/site/TAC/TAC_uk/tac_uk.htm).

В этом месяце The Inventory рад приветствовать DreamCatcher Europe в своей гостиной. Мы ждем рассказа о планах компании по покорению нашего славного континента. На наши вопросы сегодня будут отвечать Матье Сен-Дени (Matthieu Saint-Denis), директор по маркетингу DreamCatcher Europe, Симон Вивьен (Simon Vivien), брэнд-менеджер, а также Лоррейн Лью (Lorraine Lue), менеджером по продуктам.

## О себе

### - Расскажите нам немного о себе.

Я директор по маркетингу DreamCatcher Europe. До этого я несколько лет проработал менеджером по продуктам в L'Oréal, и ушел оттуда, поскольку мне захотелось чего-нибудь новенького. Так я стал брэнд-менеджером и руководителем редакторского отдела Cyo Interactive. В индустрии видеоигр работаю на протяжении 5 лет, но меня можно считать игроком со стажем, ведь играю я уже больше 20 лет.

### - Расскажите немного об истории DreamCatcher.

DreamCatcher – это компания, находящаяся в частной собственности, располагается в Канаде в городе Торонто. Она входит в десятку крупнейших издателей Северной Америки. Наша компания издает игры для PC, Sony Playstation, Nintendo GameBoy Advanced/GameCube и Microsoft Xbox. Недавно был открыт офис DreamCatcher Europe во Франции, в Париже.



DreamCatcher выпустила свою первую игру в 1996 и с тех пор издает широкий спектр игр многих жанров, причем наибольшего успеха она добилась в издании адвенчур для PC. Компания считается лидером в этой категории на североамериканском рынке и издает игры этого жанра под торговой маркой The Adventure Company.

На протяжении последних 7 лет компания испытывает непрерывный рост, уровень которого с 1996 по

2001 год составил 10,490%. Недавно DreamCatcher попала в список пяти самых быстро растущих компаний Канады (по оценкам Profit Magazine 2002).

### - Вы сами играете в адвенчуры? Если да, то какие из них вам больше всего понравились?

А как же! Именно сейчас я играю в Salammbô. И получаю от этой игры огромное удовольствие, поскольку я большой фанат комиксов. Кроме того, мне нравятся игры-расследования.

## DreamCatcher Europe

### - Какова была основная причина выхода на европейский рынок?

Европейский рынок открывает для нас новые возможности. Открытие отделения в Париже создало нашему головному офису хорошую стартовую площадку для проникновения в Европу.

Мы намереваемся продолжать стратегию агрессивного роста, особенно в области адвенчур для PC, благодаря нашему брэнду The Adventure Company. Лучший контроль над производством, изданием и распространением нашей продукции в Европе поможет нам более эффективно добиться того же успеха, что и в Северной Америке – это великолепная возможность для нас.

В DreamCatcher Europe будут работать люди, занимающиеся продажами, маркетингом, производством и администрированием, будет и своя студия для разработок. Возглавит европейское отделение Оливье Пьер (Olivier Pierre), бывший до этого генеральным директором французского издателя Wanadoo.

### - Какие европейские страны вы намереваетесь охватить?

Все, либо прямыми поставками, либо подписанием лицензионных соглашений.

**- С каких стран начнете?**

В марте мы объявим те страны, с которыми у нас будут подписаны лицензионные соглашения.

**- Ну а что со скандинавскими странами? Какие-нибудь планы есть?**

Конечно. Эта территория весьма значима для нас. Скоро мы расскажем о планах и на этот регион.

**- Ходят слухи, что адвенчуры в Европе продаются гораздо лучше, чем в США. Это так?**

Вовсе нет. Так, например, The Adventure Company продала около 500 000 копий The Crystal Key, что сравнимо по количеству с продажами Atlantis в Европе. Некоторые игры получают крайне успешными, как Atlantis, другие просто хорошо продаются, но не настолько хорошо как вышеупомянутая. Более того, продажи сильно зависят от темы игры и региона. Так, например, Versailles имела огромный успех в Европе, а Egypt – повсеместно. Основная цель The Adventure Company – выбрать те игры, которые будут успешны во всем мире.

**- У вас есть желание сотрудничать с европейскими разработчиками? Будет ли европейское отделение компании являться своеобразным мостом между Европой и Америкой?**

Наша рабочая студия в Париже уже занимается производством таких игр, как Salammbô, Thorgal (PS2), Egypt 3 и Atlantis 4, выход которой намечен на 2004, и это будет грандиозным событием. С другой стороны, DreamCatcher всегда была вовлечена в различные европейские разработки. Так, например, мы в настоящий момент работаем с компанией Avalon над игрой Schizm 2, Galilea над Amenophis, сами делаем Painkiller (стрелялку с видом от первого лица), которая выйдет под маркой DreamCatcher, работаем с People can Fly из Польши и многими другими.

**- Будет ли европейское отделение независимым от американского? То есть я хотел сказать, возможна ли такая ситуация, что игра будет издана европейским отделением и не будет издана американским, и наоборот?**

Скорее всего, нет. Линейка игр будет одинакова для обоих подразделений, однако не следует забывать, что DreamCatcher North America является также дистрибьютером Microïds и Wanadoo, поэтому некоторые игры, очевидно, будут изданы только в северной Америке.

**- Какова ваша политика по доставке игр? Можно ли будет на вашем сайте заказать игры с до-**



**ставкой по Европе? Будет ли цена за доставку одинаковой для всех регионов?**

Хороший вопрос. Мы сейчас как раз прорабатываем модель онлайн-магазина по продаже игр в Европе.

## Salammbô

**- Расскажите пару слов о Salammbô.**

Действие происходит в 3 веке до н.э. в центре Карфагена. Несмотря на поддержку многотысячной армии наемников, Карфаген вынужден было отступить под натиском заклятого врага – римлян – во время первой Пунической войны. В разгар войны, Саламбô (Salammbô), дочь предводителя карфагенского войска, влюбилась в главаря банды наемников, Мато (Matho), которые теперь, не получив обещанную награду, осадили город.

Вы выступаете в роли Спендия (Spendius), порабощенного карфагенскими стражниками. Чтобы сбежать из темницы, вам придется помочь Саламбô: покинуть город, разыскать Мато и передать ему послание. Таково начало этого грандиозного увлекательного приключения, в котором будут и интереснейшие задачи, и великолепнейшая графика.

**- В рекламном ролике, который можно скачать с официального сайта, потрясающее видео. В демоверсии же введение и видеовставки сделаны в**

**виде слайдов (как в Gabriel Knight 1). В финальной версии будет видео или набор слайдов?**

В финальной версии игры будет более получаса видеороликов, выполненных в высоком разрешении. Из демоверсии они были вырезаны по вполне очевидной причине – ради уменьшения размера. Но в финальной версии игры останутся и комиксы, поскольку они – работа Филиппа Дрюлле (Philippe Druillet), одного из самых известных художников комиксов. Мы считаем, что наличие и видео высокого разрешения, и статичных комиксов придаст игре особый колорит. И поверьте, видеовставки, как обычно, будут на высоте.

**- Сюжетная линия будет строго следовать роману Гюстава Флобера (Gustave Flaubert) или это будет уникальная история, весьма отдаленно напоминающая события романа?**

Как вы уже могли догадаться по ответу на первый вопрос, несмотря на то, что эпоха, главные герои и основные события взяты нами из романа Флобера, основным источником для нас был все же комикс. Именно поэтому художественное руководство и начальная работа Филиппа Дрюлле оказались неопределимыми в создании этого игрового шедевра.

**- Скажите, это успех Syberia, созданием которой руководил автор комиксов, заставил вас отдать руководство проектом другому автору комиксов, Филиппу Дрюлле?**

Так получилось, что наша студия может похвастаться тем, что является первой, кто смог перекинуть мостик между комиксами и видеоиграми. Вот небольшой список, который позволит вам понять, почему мы считаемся пионерами в жанре адаптации комиксов. Мы работали над следующими играми:

- Ring (1999 – бестселлер): под художественным руководством Филиппа Дрюлле
- Gift (2000): главный герой и игра созданы под



руководством Режи Луазель (Regis Loisel), недавно награжденного за вклад в развитие комиксов.

- Black Moon Chronicles (2000): по мотивам произведений Фройдеваля (Froideval) и под его художественным руководством

- Thorgal (2002): по мотивам комикса-бестселлера Thorgal (в Европе было продано 6 миллионов экземпляров), под художественным руководством Гжегоша Росински (Grzegorz Rosinski), сценарий написан при участии Жана Ван Хамма (Jean Van Hamme), соавтора комиксов про Трогала, автора сценариев таких игр, как XIII и Largo Winch.

Кроме того, многие наши художники либо участвовали, либо участвуют в производстве комиксов. Наверное, это можно назвать французской манерой...

**- Когда можно ждать эту игру в Европе в целом и в Скандинавии в частности?**

В Европе Salammbô для PC выйдет в апреле 2003 года (более точная дата зависит от региона). В Скандинавии она появится примерно в то же время.

## Egypt III

**- Появится ли Тифет (Tifet), главная героиня Egypt II, в третьей части?**

После захватывающего и изнурительного путешествия, Тифет решила немного отдохнуть. Героиня Egypt 3 не встречалась вам раньше, но она не менее прекрасна. Зовут ее Майя. Молодая и рослая, смуглая, с темными волосами, она является магом (в эпоху Рамзеса II-го их было пруд пруди) и известна во всем Египте своими особыми отношениями с богами.

**- О чем пойдет речь на этот раз? Будет ли сюжет связан с Egypt II?**



Действие Egypt III разворачивается в эпоху Рамзеса II-го. Фараону 60, он при смерти, но бог Солнца, Ра, обещает продлить ему век при условии, что тот построит самый величественный и роскошный храм во всем Египте. Конечно же, посвященный культу Ра. Фараон поручает это задание своему доверенному архитектору, Пасеру (Paser). Но после того, как были заложены первые камни, Пасер был “случайно” ранен. Майя, посланная фараоном, узнает, что на место строительства наложено проклятие, и ей придется выяснить, что за беда нависла над Египтом...

### - Какой движок будет в игре?

Egypt III будет построен на нашем новом движке A3 (Advanced Adventure Architecture), который позволяет использовать высококачественную пререндеренную графику и обзор на 360° одновременно с трехмерными анимированными персонажами и трехмерными погодными эффектами.

### - Игры с видом от первого лица частенько страдают от слабого сюжета и сфокусированы в основном на решении головоломок, однако игре Egypt II удалось этого избежать. В ней интересный сюжет, а головоломки органично вплетены в игру. Будет ли в Egypt III уделяться такое же внимание сюжету, как и в предыдущей части?

Основная концепция сериала про Египет в том, что игрокам нравится решать головоломки, но они не любят биться головой о стену в поисках решения. В Egypt 3 эта концепция вышла на новый уровень. Сюжет будет захватывающий, в игре будет много деталей, головоломки будут вплетены в сюжет. Так, например, Майе, вместо того, чтобы найти ключ для запертой двери, как в обычных адвенчурах, придется вскрыть замок в 3D, одновременно управляясь с кучей разных цилиндров, из которых состоит механизм.

### - Когда игра появится в Европе?

Выход Egypt III в Европе и Северной Америке запланирован на октябрь 2003 года.

## Thorgal's Quest

### - Thorgal's Quest будет чистой адвенчурой, или в ней будут экшн-вставки?

Несколько экшн-вставок там будет, но, в основном, это адвенчура.

### - О чем пойдет речь в этой игре, как она будет связана со скандинавской мифологией?



Опубликованная впервые в 1977 году в журнале Le journal de Tintin, сага о Торгале снискала огромный успех благодаря экстраординарному симбиозу художественного таланта Гжегоша Росински (Grzegorz Rosinski) и богатого воображения Жана Ван Хамма (Jean Van Hamme). Действие происходит в седьмом веке нашей эры в вымышленном мире, где магия и легенды являются обычным делом, в мире, где люди и боги живут бок о бок. Сага о Торгале, будучи большим, чем просто приключением, стала апологией борьбы против деспотии и гимном свободы.

В седьмом столетии нашей эры в самой северной точке Европы суровые викинги обнаружили ребенка, лежавшего в космической капсуле. Один из них, Лейф Харальдсон (Leif Haraldson), усыновил мальчика и назвал в честь богов Торгалом Эгирссоном, что означает сын Тора, бога грома, бури и плодородия, и Эгира, повелителя морей. Повзрослев, Торгал, дитя звезд, стал честным, отважным, сильным, но миролюбивым человеком. Его единственным желанием было создать семью и жить подальше от воинственных и жестоких викингов. Но, похоже, его поиски свободы прогневили богов, и те стали посылать Торгалу испытание за испытанием, сталкивая его с жестокими и кровожадными врагами...

Завязка: В таверну входит пожилой человек. Не колеблясь ни секунды, он подходит к Торгалу, садится за стол и начинает говорить... Его зовут Нолан (Nolan), он маг. Он пришел в деревню, чтобы предупредить Торгала о грядущей беде.

В волшебном зеркале ему показалось будущее. Он увидел печальную сцену и теперь предлагает Торгалу самому взглянуть на то, что его ждет. Картинка четкая и ясная. Торгал вскидывает лук и выпускает стрелу. Она летит и поражает его сына, Иолана (Jolan). Тот падает на землю. Торгал спрашивает у мага, почему произойдут эти ужасные события. Но...

лан объясняет, что зеркало не может лгать, и все, что в нем отражается, непременно сбудется.

Торгал решает немедленно покинуть деревню. Он спрашивает мага, почему тот решил предупредить его, но маг уклоняется от ответа. У него есть одна просьба к Торгалу, но она может и подождать...

**- В игре будет point and click (наведи и щелкни) интерфейс?**

Нет, скорее, щелкни и иди.

**- В Америке игра выйдет под названием Curse of Atlantis. В Европе название будет таким же?**

Нет, в Европе игра будет называться Thorgal: Odin's Curse.

**- Когда мы увидим игру в магазинах?**

Версия для PC появится в Скандинавии в марте-апреле, версия для PS2 – в сентябре.

## Обо всем / Маркетинг

**- В интервью, опубликованном в предыдущем номере нашего журнала, Седрик Орвуан (Cedric Orvoine), PR-менеджер Microids, согласился с Джейн Дженсен (Jane Jensen), которая сказала, что аудитория адвенчур – это не традиционная аудитория компьютерных игр. Седрик предположил, что издатели адвенчур должны попытаться добраться до этой аудитории различными нестандартными способами, например, используя рекламу перед фильмами, в метро, в ежедневных газетах... Что вы думаете по этому поводу? Есть ли у DreamCatcher на вооружении какие-либо способы привлечения более широкой аудитории?**

Адвенчуры подходят как для закоренелых любителей адвенчур, так и для случайных игроков, известных как обычные покупатели. Обычные покупатели,



ли, как правило, не следят за специальной прессой и не посещают специализированные сайты. Поэтому добраться до них нужно нетрадиционными способами. Рекламная кампания и партнерство на рынке товаров массового потребления (на аудио- и видеокассетах, в книгах), реклама в ежедневной прессе – вот основные способы добраться до такой аудитории. С нашей точки зрения, эта аудитория совершает покупки, ориентируясь на то, что популярно. Поэтому для того, чтобы добраться до них, у вас должна быть довольно сильная маркетинговая стратегия.

**- Если посмотреть на список изданных вами адвенчур, можно заметить, что вы отдаете предпочтение играм с видом от первого лица, причем соотношение составляет 6:1. А вот последний хит, изданный вами в Штатах, Syberia, имеет вид от третьего лица. Планируете ли вы уравнивать это соотношение, или будете по-прежнему отдавать предпочтение играм с видом от первого лица?** Политикой The Adventure Company является отбор тех адвенчур, которые усилят наш бренд, не важно, будет ли у них вид от первого или от третьего лица.

**- А что насчет 2D адвенчур? Самые большие хиты в истории адвенчур, включая и недавние, например, The Longest Journey (продано более 450 000 копий) или Curse of Monkey Island (продано более 500 000 копий) были выполнены в 2D. Какова политика DreamCatcher в области изменений? Вы заинтересованы в 2D адвенчурах или считаете их ушедшим прошлым?**

У DreamCatcher нет предпочтений в этой области. Мы ищем лишь адвенчуры, способные усилить бренд The Adventure Company.

**- Вы считаете адвенчуры прибыльным делом? Видимо, придется это признать. DreamCatcher заметила существование спроса на адвенчуры и успеш-**



но работает в этом направлении в Штатах. Сегодня мы входим в десятку лучших издателей Северной Америки и соседствуем с такими гигантами как Disney, Sony и Vivendi. Быть нужным покупателям – вот что для нас значимо. Важно не только выбрать правильную игру, но и правильно позиционировать ее, назначить ей адекватную цену – вот что имеет значение для наших покупателей.

**- Сколько копий игры должно быть продано, чтобы вы были довольны?**

Это зависит от игры, но 100 000 копий для приключенческой игры – это уже неплохо.

**- Что, на ваш взгляд, должно произойти, чтобы приключенческая игра стала лидирующим жанром в игровой индустрии?**

Увы, по весьма объективным причинам, не скажу, что приключенческая игра может выбиться в лидеры, однако жанр окрепнет, и причиной тому будет разнообразие: разнообразие технологий, содержания, геймплея, возможностей и т.п. Игрокам нравится не жанр сам по себе, а креативность и инновации, вложенные в каждую игру.

**- Почему вы решили поддержать приключенческие игры?**

Потому что они нам нравятся! Интригующие сюжеты, потрясающая графика, напряженный геймплей... Кроме того, игры этого жанра предпочитает более старшее поколение игроков.

**- Каковы критерии, по которым вы решаете, беретесь вы за издание приключенческой игры или нет? Что вы ищете в игре, что вас должно заинтересовать,**

**чтобы вы согласились заключить контракт с разработчиком?**

Основным критерием является опыт команды и погруженность в проект. Мы хотим работать с людьми, которые трепетно относятся к своему детищу. Мы доверяем нашим партнерам разработку всей игры (сюжета, графики, персонажей и т.д.) и занимаемся шлифовкой лишь некоторых наиболее важных деталей. Мы ищем продукты со средним уровнем стоимости и времени разработки. С ростом компании мы будем браться и за более крупные проекты.

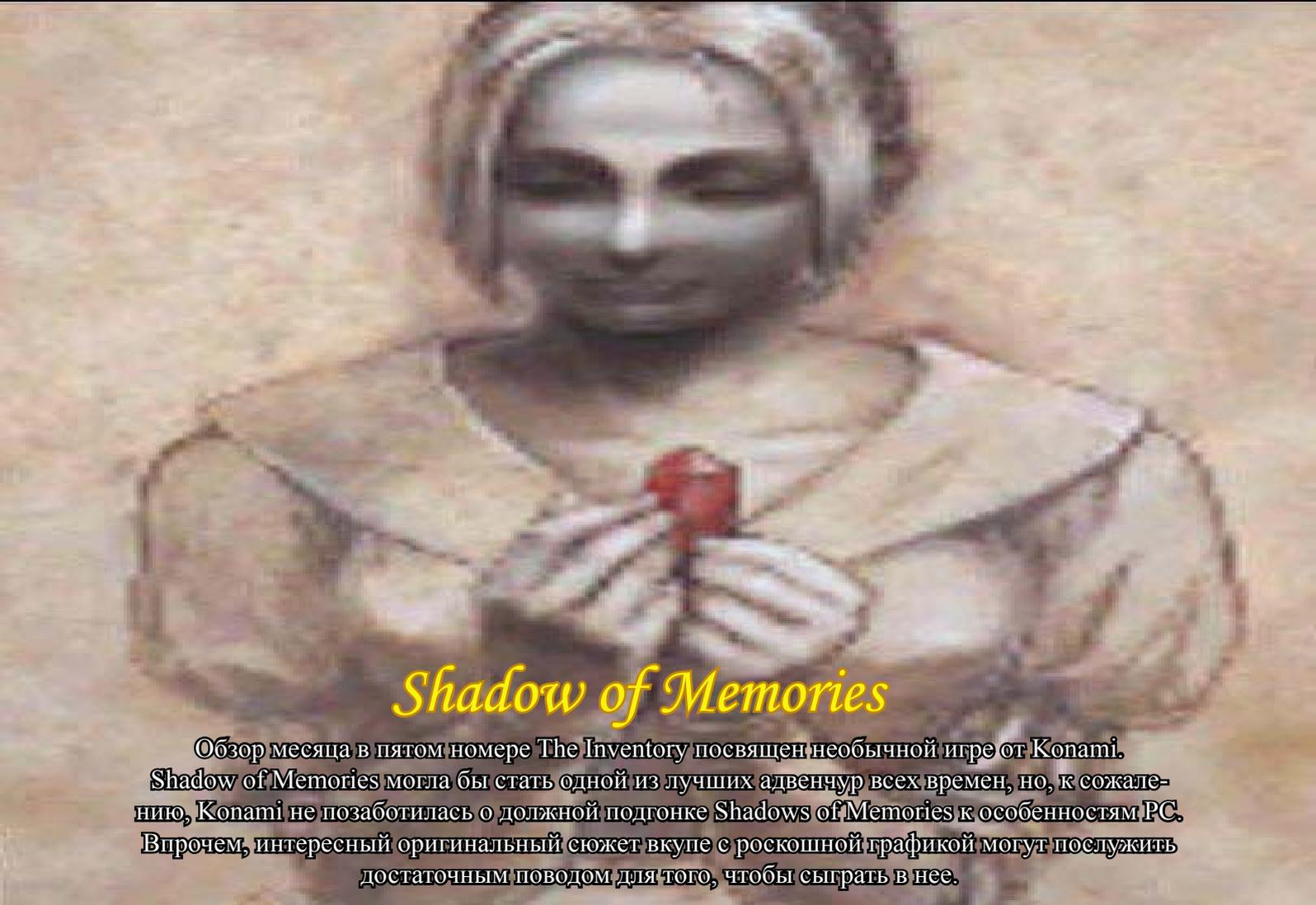
**- Ходят слухи, что Cryo обанкротилась. Или она все еще на плаву?**

Да, в октябре 2002-го было принято решение о ликвидации Cryo. Для того, чтобы обеспечить нашему европейскому отделению хороший тыл, DreamCatcher решила прикупить кое-что из остатков Cryo: некоторых специалистов, 4 игры, находившиеся в разработке, ну и права на некоторые уже выпущенные ими игры.

**- Не хотите ли поделиться еще какими-нибудь вашими планами?**

Мы работаем над продолжением ставшего успешным сериала Atlantis. Это будет не новый эпизод, но новый старт этой торговой марки. Когда игра будет готова, мы о ней обязательно расскажем.

**- Спасибо за то, что согласились ответить на наши вопросы, и за то, что поддерживаете наш любимый жанр. Желаем успехов вам и вашей компании и надеемся в скором времени увидеть ваши игры у нас, в скандинавском регионе.**



## Shadow of Memories

Обзор месяца в пятом номере The Inventory посвящен необычной игре от Konami. Shadow of Memories могла бы стать одной из лучших адвенчур всех времен, но, к сожалению, Konami не позаботилась о должной подгонке Shadows of Memories к особенностям PC. Впрочем, интересный оригинальный сюжет вкупе с роскошной графикой могут послужить достаточным поводом для того, чтобы сыграть в нее.

В Shadow of Memories вы играете роль Эйке (Eike), которому предстоит прожить самый необычный день в своей жизни. Игра изначально была выпущена для консолей и только недавно была портирована на PC. Если бы разработчики были более опытными в деле создания игр для PC и были чуть лучше знакомы с возможностями PC, эта игра вполне могла бы стать шедевром. Тем не менее, она достаточно самобытна и заслуживает внимания. Давайте приступим к рассмотрению одной из лучших составляющих игры.

**Сюжет:** Игра начинается со смерти главного персонажа, Эйке. Он загадочно погибает по дороге в му-



зей искусств. Эйке просыпается в странном месте. Безликий и бесплотный голос объясняет ему, что, если он хочет, то может получить второй шанс и вернуться к жизни, чтобы предотвратить собственную смерть. Все, что от него потребуется – совершить эту попытку и остаться в живых. После нелегких раздумий Эйке принимает это предложение.

Голос дает Эйке странное устройство – “диджипад”. Используя этот прибор, Эйке может путешествовать во времени назад и вперед. Благодаря этому у него появляется возможность изменить события, происшедшие в прошлом, что, естественно, окажет влияние и на будущее. В игре исключительный уникальный сюжет, подобного которому давненько не встречалось у адвенчур.

Наверное, понадобилось много времени, чтобы проработать сюжет, охватывающий такой широкий временной диапазон. События в далеком прошлом тесно связаны с происшествиями в будущем. Это довольно оригинально, до этого нас не часто баловали играми о путешествиях во времени. Но путешествия во времени – не основная тема игры. Shadows of Memories обращается и к другим интересным темам, вроде алхимии и философского кам-



ня. Эти темы хорошо переплетаются друг с другом. Интересные ощущения вызывают перемены, которые происходят с городом.

Сюжет нелинеен, есть пять разных вариантов концовки, наступающих в зависимости от действий игрока во время прохождения игры. Единственный минус сюжета кроется в его непродолжительности, что, вероятно, является результатом нелинейности (что-то подобное было с Blade Runner). Это действительно одна из самых коротких авантур, что я встречал. Я прошел ее примерно за пять с половиной часов.

Главные персонажи очень выразительны и хорошо проработаны, вы действительно будете переживать за них. Некоторые из второстепенных могли бы быть проработаны получше, с ними можно было сделать побольше диалогов. В основном, сюжет рассказывается посредством роликов, и Shadow of Memories останется в истории авантурного жанра как кандидат на звание обладателя самых лучших роликов, в одном ряду с TLJ, Syberia, Blade Runner и The Beast Within.

История Эйке выдержана в печальных тонах. В Shadow of Memories я увидел несколько ситуаций, через которые мне пришлось пройти в своей жизни, и я увидел, какой могла бы стать моя жизнь, если



бы я в свое время принял другое решение. Умение пробудить чувства и разум – это всегда великое достижение. Прибавьте к этому то, что вы получите большое количество информации, которая станет понятной только по окончании игры или при повторном прохождении. Когда все кусочки головоломки сложатся вместе, вы увидите всю историю целиком совсем в другом свете. Невзирая на непродолжительность и некоторую недоработанность второстепенных персонажей, сюжет игры доставляет истинное удовольствие.

**Графика:** Как вы можете видеть по скриншотам, игра полностью трехмерная, и персонажи совсем не выглядят угловатыми. Kопати отлично смогла перенести аниме в 3D. Изменение палитры в различных временных периодах выглядит очень стильно и вызывает ностальгию по старым добрым временам. При путешествии на несколько лет назад, все выглядит черно-белым. Если отправиться в более далекое прошлое – окружение приобретает желто-коричневый оттенок. Только Эйке остается в нормальном цвете, вероятно, ради того, чтобы был виден контраст между старым и новым.

На скриншотах вы не сможете углядеть еще одну важную черту графики. Это анимация персонажей, погодные и световые эффекты, работа камеры в роликах. Анимация персонажей поражает. Каждое





движение смотрится очень естественно. Жесты и мимика очень выразительны, они ясно и убедительно передают эмоции персонажей.

Как я уже говорил, ролики – это просто конфетка. Во время роликов камера по несколько раз меняет местоположение и угол съемки, придавая игре ощущение настоящего живого кино, и сделано это очень профессионально. Погодные и световые эффекты создают восхитительную атмосферу. Эйке доведется бродить под легким дождиком, обильным снегопадом и просто в солнечный день, и все будет выглядеть естественно. Пройдите по снегу – и вы оставите за собой следы, увидите облачко пара от своего горячего дыхания в холодном воздухе, и при этом вокруг вас будет падать снег. Ночью вы будете очарованы ярким светом городских фонарей, а утром небо окрасится в особый цвет, и улицы будут пустыни.

Ну и последнее, но от этого не менее важное – одежда персонажей. Ее созданию было уделено особое внимание. Для каждой временной эпохи она своя. Все эти мелкие детали создают поразительную атмосферу и дают вам почувствовать себя частью ожившего фильма. Впрочем, один недостаток в игре все же есть: модели некоторых персонажей используются в игре по несколько раз. Иногда это происходит в разных временных периодах, иногда



в одном. Но, пожалуй, это единственная нереалистичная деталь.

**Звук:** Музыка в игре неплоха, но не из тех, что заставит вас побежать покупать саундтрек. Некоторые мелодии очень хороши, но есть и такие, на которые вы просто не обратите внимания. Впрочем, откровенно плохих мелодий нет. Одна мелодия, скорее всего, застрянет у вас в голове – тема, звучащая на экране настроек, она напоминает музыку из сказок.

Озвучка персонажей в целом выполнена хорошо, но есть парочка голосов, которые немного раздражают, например, Хьюго (Hugo). Эйке, Маргарет (Margarette) и Дана (Dana) сыграны очень здорово. Звуковые эффекты также хороши (пение птиц на рассвете просто берет за душу), и при этом Shadow of Memories поддерживает объемное звучание. Так, например, в одном месте игры будет пожар, и вы сможете узнать, где это происходит, просто внимательно послушав звук. Для полноты эффекта рекомендуется поставить хотя бы четыре колонки.

**Геймплей:** ...или, как я обычно говорю в таких случаях, как отправить игру в утиль. Если бы Konami обратила внимание на интерфейс игры и на то, чтобы должным образом портировать ее на PC, Shadow of Memories была бы одной из лучших адвенчур. Но в жизни всегда все не эдак да не так.





Для начала, поговорим про управление, которое просто ужасно, в особенности в закрытых помещениях. Вы управляете Эйке с клавиатуры. Когда вы находитесь на улице, то можете мышью вертеть камеру на все 360 градусов вокруг Эйке. Внутри помещений вы можете управлять только самим Эйке. Причем это управление вполне можно назвать самым жутким и неудобным управлением, когда-либо появившимся в адвенчурных играх. Камера не всегда смотрит на самого Эйке, и стучаться в стенки скоро станет для вас привычным делом. На улицах ситуация получше, но ненамного. Управлять одновременно и Эйке, и камерой довольно трудно, расслабиться вам не удастся.

Это все, конечно же, консольные пережитки, которые Konami не удосужилась убрать в версии для PC. Но таких консольных хвостов достаточно. К примеру, система сохранений такая же никудышная. Вы можете “официально” сохранить игру только после завершения очередной главы, и еще игра автоматически сохраняется в отдельный слот при выходе. Так что если вы захотите сохраниться в середине главы, то вам придется закончить игру, выйти в главное меню и загрузить получившееся автосохранение. Удобно? По-моему, нет.

Головоломки просты и логичны, но если приглядеться, то заметишь, что за всю игру их попало не

так уж и много. Диалоги со второстепенными персонажами весьма коротки, и в большинстве случаев Эйке даже ничего не скажет, а просто выслушает ответ. Кстати, вам еще придется бегать по локациям и собирать элементы питания для своего диджипада, что не очень-то интересно. Это все тоже можно отнести к консольным пережиткам.

Один из нескольких положительных элементов геймплея – пометка активных предметов зеленым пятнышком сверху. Благодаря этому можно забыть про дикие повороты головы в недавних играх с клавиатурным управлением. Вот только было бы в игре побольше возможностей что-либо сделать – от этого игра стала бы длинней и интересней.

**Общая информация:** Игра поставляется в DVD-боксе, коробка неплохая, но ничего особенного. Могли бы придумать обложку и пооригинальнее. Игра без проблем заработала на моем компьютере, при прохождении багов замечено не было. Приятно, что игра быстро загружается.

Концепция путешествий по времени, положенная в основу игры, весьма интересна. Над ней билось и по сей день бьется много великих ученых (таких как Эйнштейн и Хоукинс). На эту тему есть много различных теорий и интересных загадок, вроде “парадокса дедушки”.





Вот как описывает этот парадокс Карл Сэган (Carl Sagan), астроном и лауреат Пулитцеровской премии, в интервью проекту Nova Online: “Парадокс дедушки – это очень простой вопрос, появившийся и развитый в фантастической литературе, который подвергает сомнению саму идею путешествий в прошлое. Представьте, что вы отправились в прошлое и убили своего деда до того, как он дал жизнь вашей матери или отцу. Что тогда будет с вами? Вы в тот же миг исчезнете, потому что вас никогда не существовало? Или вы впишетесь в схему новой реальности, (ведь вы есть, значит, вы есть), просто изменятся события, приведшие вас к текущему моменту? Суть парадокса – это само существование вас, убийцы собственного деда, ведь убийство деда уничтожает саму возможность вашего появления на свет”. Больше информации на эту тему можно

найти на сайтах <http://www.pbs.org/wgbh/nova/time/> (Nova Online Time Travel Project) и <http://www.timetravelinstitute.com/> (Time Travel Institute).

**В нескольких словах...** Это просто позор, что Konami не уделила должного внимания геймплею, ведь тогда эта адвенчура могла стать одной из лучших. Игра, несомненно, увлекательна, с очень интересным и оригинальным, хоть и слишком коротким, сюжетом. Графика создает необходимую атмосферу, ролики просто восхитительны. Если вы считаете, что сможете совладать с неудобным управлением и приставочным геймплеем, то не раздумывая беритесь за Shadow of Memories, иначе лучше и не пытайтесь.

(перевод Student)

## Shadow of Memories

### Информация об игре

**Разработчик:** Konami

**Управление:** Direct control

**Вид:** от 3-го лица

**Сложность:** низкая

**Сайт:** <http://www.konami.com/shadow/>

### Системные требования:

Win95/98/ME/2000/XP, Pentium III 450Mhz, 64Mb RAM, 700 Mb на жестком диске, CD-ROM, 16Mb DirectX 8 - совместимая видеокарта, DirectX 8 - совместимая звуковая карта



# Harvest

“Летним вечером вы выгуливаете свою собаку. Она вырывается и, бросившись в кусты, растворяется в воздухе”. Так начинается игра Harvest, адвенчура с нулевым бюджетом, сделанная одним человеком – Майклом Б. Кларком (Michael B. Clark).

**Сюжет:** Вэнс Вебб (Vance Webb), безумный ученый, построил для себя и своего отца Джона подземный комплекс. Он же построил машину, которая может превращать камень в воду, и назвал ее машиной Жатвы (так переводится Harvest).

Мать Вэнса погибла в автомобильной катастрофе, когда ему было 5 лет, и это сильно на него повлияло. Вэнс считает, что недавно скончавшийся отец ненавидел его и хотел бы, чтобы вместо Сьюзен (жена Джона и мать Вэнса) в катастрофе погиб Вэнс.

Весьма трагичная и самая лучшая часть игры – чтение дневников Джона и Вэнса, по ним легко понять, что чувствовали отец и сын, и почему Вэнс решил отравить мировую систему водоснабжения.

**Геймплей:** Harvest – игра с видом от первого лица и point and click интерфейсом, похожая на Myst геймплеем и головоломками.

Вообще, передвигаться и подбирать вещи в игровом мире достаточно просто, но вот поиск дороги в подземном комплексе может стать серьезным

испытанием, так легко потеряться во множестве запутанных переходов и комнат. Инвентарь прост в использовании. Предметы можно рассматривать вблизи. Но у инвентаря есть и несколько раздражающее свойство – иногда мешать обзору.

**Графика:** Качество графики во время игры сильно меняется. Бывает очень трудно понять, что же это за штукавина перед тобой, но порой некоторые объекты (например, кровать в комнате Джона) кажутся очень реалистичными и прекрасно детализированными. В принципе, графика неплоха, но и только.

**Звук:** Звук среднего качества – не слишком хороший и не слишком плохой. Когда персонажи начинают говорить, трудно понять, что именно они говорят. Микширование можно было сделать гораздо лучше. То же касается и музыки. Она соответствует игровой атмосфере и изменятся при смене локаций, но в целом звучит не очень. Я уверен, будь у Harvest бюджет, с этим бы все обстояло по-другому.

**Головоломки:** Огромное количество нажимаемых кнопок, подбираемых вещей, больших лабиринтов и секретных комнат – головоломки Harvest велико-





лепны. Они сделаны хорошо, с душой, вполне логичны и для продвижения в игре должны быть все решены.

Больше всего мне понравились пятнашки. Это головоломка связана с одной из посещенных вами локаций, поэтому неплохо иметь хорошую память или ручку с бумагой под рукой.

По сравнению с другими подобными головоломками, эти пятнашки довольно сложны, но в этом есть и плюс, поскольку в игре присутствуют и легкие, и средние головоломки, как и в любой хорошей адвенчуре. Большинство головоломок сделаны Венсом Веббом для защиты вещей, которые он считал ценными, и это повышает удовольствие, получаемое от игры.

**Общая информация:** Игра Harvest сделана одним человеком, Майклом Б. Кларком из США. Для игры, сделанной автором-одиночкой, без бюджета и компании за спиной, Harvest весьма хороша. Эта работа очень впечатляет. Майкл продает игру по 14,99 долларов, и эта цена почти отвечает качеству игры.



Еще немного постарайся автор, и между ценой и качеством наступило бы равновесие.

Оформление коробки с игрой сделано на любительском уровне, но, в то же время, оно очаровательно и хорошо передает атмосферу игры. На передней стороне – картинка из кукурузного лабиринта, обратная тоже неплоха.

**В нескольких словах...** Harvest сначала производит отталкивающее впечатление, но через какое-то время оно проходит, и игра кажется достаточно хорошей. В ней много непредсказуемых моментов и чудесный сюжет. Я не могу гарантировать, что время от времени вы не будете подпрыгивать на своем стуле!

Да, звук и музыка в Harvest могли быть и лучше, но я уверен, что будь у Майкла за спиной компания и бюджет, за улучшением бы дело не стало. Определенно, Майкл Б. Кларк должен продолжать делать адвенчуры.

*(перевод Blind Archer)*

## Harvest

### Информация об игре

Разработчик: Michael B. Clark

Управление: point'n'click

Вид: от 1-го лица

Сложность: высокая

Сайт: <http://members.aol.com/harvestgame>

### Системные требования:

Win 95/98/ME/2000/XP, Pentium 75Mhz,  
400 Mb на диске



# THE DIG



**Вы когда-нибудь задавались вопросом, что значит потеряться без еды и воды...  
там, где всё бессмысленно...  
где нет никого, кто бы мог помочь...  
и откуда нет выхода?**



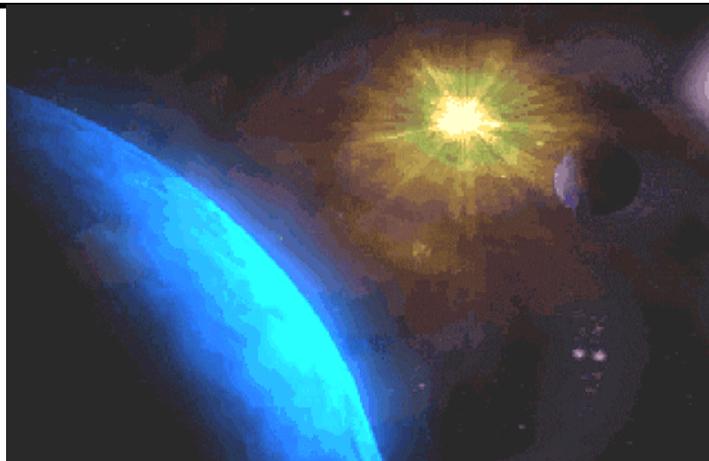


The Dig – одна из самых великолепных авантур в истории приключенческих игр. Этой игре, сочетающей в себе концепцию Стивена Спилберга (Steven Spielberg), голос Роберта Патрика (Robert Patrick, исполнитель роли T-1000 в фильме Terminator 2), художественный талант легендарного Билла Тиллера (Bill Tiller) и эмбиент композитора Майкла Лэнда (Michael Land), предназначалось стать хитом ещё до её выхода.

Игра была выпущена в 1995 году. Её центральной темой стала угроза столкновения астероида с Землёй. Так что те из вас, кто считал, что фильм "Armageddon" ("Армагеддон", вышедший в 1998 году) был снят по оригинальному сюжету... подумайте еще раз.

**Сюжет:** История начинается в космической обсерватории на Борнео, в день, который, определённо, нельзя назвать "ещё одним обычным днём в офисе". Обнаружен астероид размером с Луну, движущийся в сторону Земли. Вероятность столкновения равна 99%, и у человечества есть всего 3 недели, чтобы попытаться избежать катастрофы.

Команда из пяти человек становится последней надеждой людской расы. Трое из них заложат в астероид ядерный заряд, чтобы изменить его курс, а затем приземлятся на него для изучения поверхности.



"Десантная" команда состоит из Людгера Бринка (Ludger Brink), знаменитого геолога, который также специализируется на археологии и является типичным раздражающим всезнайкой-учёным, Мэгги Роббинс (Maggie Robbins), самой известной журналистки в мире, к тому же лингвистки с прелестным характером, и командира Бостона Лоу (Boston Low), ветерана NASA, ответственного за безопасность всей команды.

Вы выступаете в роли Бостона Лоу и берёте управление в свои руки в тот момент, когда команда выходит в космос для заминирования астероида. Приземлившись, вы понимаете, что все совсем не так, как бы хотелось, и стройный план может легко разрушиться. И ни один из членов команды не готов к тому, что произойдет дальше.

Сюжет игры просто потрясающий. По сравнению с этой игрой Armageddon – фильм-блокбастер со схожей идеей – выглядит весьма блекло. Несмотря на то, что герои стереотипны (суровый военный, раздражающий учёный и независимая женщина, озабоченная карьерой), всё равно очень интересно и забавно слушать их разговоры. Диалоги остроумны и щедро начинены каламбурами.

**Графика:** Если Джейн Дженсен (Jane Jensen) – королева повествования, то Билл Тиллер – один из





королей авантюристической графики. Безупречность – это единственное слово, которое приходит на ум. Игра вышла 8 лет назад, но она до сих пор выглядит весьма эффектно, и во время игры вы частенько будете глазеть на экран с благоговением. Я очень рад тому, что в этом номере мы публикуем интервью с Биллом Тиллером, и поэтому у нас есть возможность показать вам больше скриншотов, поскольку выбирать самые лучшие из такой великолепной игры – занятие чрезвычайно сложное.

Игра выполнена в 2D с видом от третьего лица, как было в большинстве старых авантур LucasArts. Фоновые рисунки просто великолепны, а огромное количество деталей на каждом экране создаёт ощущение полного погружения в игру. Изображать взвешенный мир очень нелегко. Никто никогда его не видел, поэтому тот, кто захочет нарисовать его, должен черпать вдохновение исключительно в своём воображении.

Инопланетный мир, который вы посетите, полон света и цвета. Большая часть ваших действий будет иметь зрелищный результат. Это показывает, насколько важна графика в авантурах, так как решение головоломок и исследование окружающего мира становятся более интересными, если всё это сопровождается прекрасными ландшафтами и визуальными эффектами.



Анимация также сделана хорошо, к тому же в The Dig её больше, чем в какой-либо иной авантуре, выпущенной LucasArts прежде. Единственная незначительная жалоба, возникшая у меня – это слишком короткие ролики. Некоторые из них могли бы быть чуть длиннее для создания более кинематографического эффекта.

**Звук:** Звук в игре необыкновенный. Саундтрек Майкла Лэнда – это большая коллекция завораживающих мелодий, которые придают The Dig мистический и таинственный характер. Однако, было бы неплохо использовать в игре чуть меньше музыки. Чтобы написать этот обзор, я снова прошёл The Dig за 5 часов и заметил, что на протяжении игры мне почти не встречались беззвучные сцены, а это немного тяжело для слуха.

Озвучка выполнена замечательно. Роберт Патрик проделал потрясающую работу и наделил Бостона Лоу самоуверенным тоном, который великолепно ему подходит. Мари Уэйс (Mari Weiss) поработала не менее плодотворно, придав очарование своей подопечной. Стивен Блум (Steven Blum) тоже был неплох со своим Людгером Бринком, но всё же не так великолепен, как первые двое.

Игра наполнена звуковыми эффектами, большая часть которых имеет прямое отношение к звукам,





производимым водой, поскольку она в игре встречается буквально повсюду. Звуки шагов под землёй и на открытом пространстве отличаются друг от друга. Всё это очень гармонирует с музыкой и графикой и в целом создаёт изумительную атмосферу. Вы и в самом деле будете чувствовать себя будто бы в ином мире.

**Геймплей:** В The Dig использована самая упрощённая версия интерфейса из старых адвенчур LucasArts. В ней нет иконок, по которым нужно щёлкать. Вы просто перемещаете курсор по экрану, и если найдете что-нибудь интересное, то Лоу либо подберет это, либо осмотрит, либо поговорит и так далее. На самом деле, такой интерфейс прост и эффективен. Однако, диалоговая система сделана немного непонятно и не всегда обновляется в соответствии с последними событиями, произошедшими в игре.

Головоломки, в основном, логичны, но некоторые всё же способны завести вас в тупик на длительное время. Множество задач, связанных с формами и регулируемыми механизмами, может не всем прийтись по вкусу, но они хорошо вписываются в сюжет игры. К счастью, почти всегда ваши цели чётко определены, и потому хорошо известно, что надо сделать, чтобы продвинуться дальше. Где-то в середине встречается единственный момент, ког-



да нет никаких указаний по поводу того, что нужно делать, но это вряд ли станет серьёзной проблемой для большинства игроков.

**Общие сведения:** Если бы существовало ток-шоу, посвящённое адвенчурам, вопросы о The Dig на нём, определённо, поднимались бы частенько. Стивен Спилберг придумал концепцию, на основе которой и была создана игра (поэтому не удивляйтесь, что в ней так много ссылок на его фильмы). Первоначально идея предназначалась для одного из эпизодов сериала “Amazing Stories” (“Удивительные истории”), но Спилберг решил, что короткий эпизод вряд ли будет оценен по достоинству. К тому же, его создание обошлось бы слишком дорого, поэтому решено было сделать компьютерную игру.

Стивен Спилберг, однако, не единственная знаменитость, вовлечённая в процесс создания The Dig. Роберт Патрик, давший голос командиру Лоу – это известный T-1000 из фильма Terminator 2 (с Арнольдом Шварценеггером), снимавшийся и в сериале X-files (“Секретные материалы”). Мари Уэйс, озвучившая Мэгги Роббинс, также появлялась в X-files.

Вокруг процесса разработки игры ходили разные слухи. Один из наиболее интересных касается того, что первоначально в “посадочной” команде был четвёртый персонаж – японец. Если вы хотите уз-





нать о The Dig больше, то прочитайте интервью с Биллом Тиллером, опубликованное в этом же номере. Если вам и этого будет мало – загляните на сайт <http://dig.mixnmojo.com>.

Купить игру отдельно сегодня невозможно, но она входит в сборник игр LucasArts Entertainment Pack вместе с такими шедеврами этой компании как Full Throttle, Sam and Max и Grim Fandango. Если у вас есть более старая версия игры, и её невозможно запустить под Windows 2000/XP, то вам следует скачать эмулятор на сайте <http://www.scummvm.org>, который позволит играть в The Dig на современных компьютерах.

**В нескольких словах:** Тот, кто не играл в The Dig, ни в коем случае не должен упустить возможность пережить это необыкновенное приключение. Даже спустя 8 лет после выхода игры, её графика и атмосфера очаруют вас и увлекут в иной мир, где вам будет суждено потеряться. Потрясающая музыка, глубокий и оригинальный сюжет, неплохой геймплей – всё это делает The Dig одной из лучших адвенчур всех времен. Очень жаль, что LucasArts прекратила выпускать классические приключенческие игры, потому что им удавалось создавать настоящие жемчужины.

(перевод Monoceros)

## The Dig

### Информация об игре

**Разработчик:** LucasArts

**Категория:** point and click

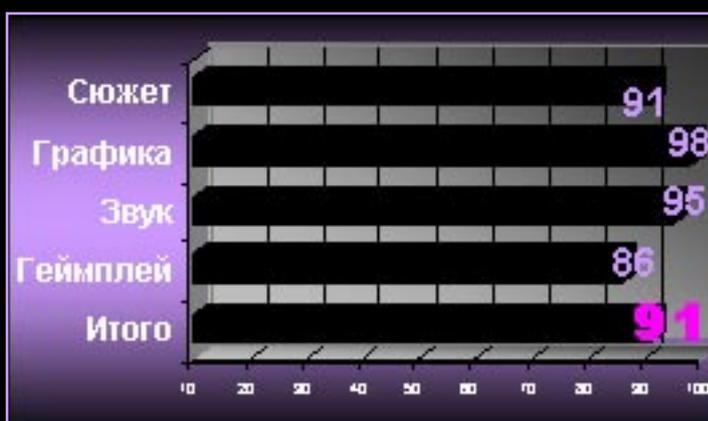
**Вид:** от 3-го лица

**Сложность:** средняя

**Сайт:** отсутствует

### Системные требования:

DOS, Windows 95/98, Windows 2000/XP  
(используя ScummVM), 486 DX66, 8Mb RAM,  
2x CD-ROM, VGA видеокарта, SoundBlaster  
- совместимая звуковая карта



*Здравствуйте! Меня зовут Амитаи, я поклонник адвенчур из Израиля. Не могу поверить в то, что вы в одном ряду с играми Sierra и LucasArts упомянули Syberia! Вы хоть помните игры тех золотых времен? Какая составляющая адвенчур идет по важности вслед за сюжетом? Головоломки! “Если мне нужны головоломки, я лучше куплю игру “Эрудит”. Что это за заявление? Никак нельзя сравнивать уникальные головоломки, основанные на использовании инвентаря (как, говорите, ваш журнал называется?) в играх тех золотых времен и игру “Эрудит”!*

*Головоломки Syberia – это вырожденная форма настоящих головоломок, жалкое подобие, благодаря которому Syberia можно хоть как-то примазать к адвенчурам. В играх ушедшего “золотого века”, о которых вы говорили, инвентарные головоломки были весьма изоциренными, и именно поэтому сами игры были на высоте! Syberia превосходно выглядит, но и только! Зачем же было писать о ней в такой манере? Потому что ее продажи были весьма неплохи? Ну а что тогда с The Longest Journey? Это самая настоящая адвенчура, достойная сравнения с играми эпохи Sierra и LucasArts.*

*Syberia вполне могла бы стать неплохим комиксом, и именно так Сокаль (Benoit Sokal) ее и должен был позиционировать. Он просто НЕ МОЖЕТ создавать настоящие адвенчуры, и я по-настоящему боюсь, что другие компании ринутся по его стопам и начнут делать адвенчуры подобного толка. Неужели вы не понимаете, что вся эта шумиха и успех Syberia может изменить жанр?*

*Это может стать изменением, которое оставит золотой век адвенчур запертым в далеком прошлом. Вы не боитесь этого? В качестве примера того, какой должна быть адвенчура нового поколения, я опять приведу The Longest Journey – эта игра подобна адвенчурам золотого века, которые вы так любите (или говорите, что любите), но с улучшенной графикой! Надеюсь, вы напечатаете это письмо в журнале, хоть вы, похоже, и сторонник Syberia. Быть может, люди, наконец, поймут.*

*Кстати, в четвертом номере The Inventory было опубликовано письмо Бенгта Андерссона по поводу “трилогии” про Текса Мерфи (Tex Murphy). Это не трилогия! В сериале ПЯТЬ игр! Наверное, автор просто не слышал о еще двух: Mean Streets и Martian Memorandum. Наверное, это сразу же стоило рассказать ему в ответе на письмо.*

*Хотелось бы добавить, что сейчас на вас лежит огромная ответственность – многие разработчики игр видят вас в качестве представителя адвенчурного сообщества и могут решить, что единственным примером для подражания могут служить игры типа Syberia. Это может окончательно убить жанр, поскольку Syberia – дегенерат от классических адвенчур, которые мы все так любим, и если все адвенчуры станут подобными Syberia, это будет означать, что взамен классических игр придут новые, менее интересные и очень упрощенные. В чем может быть удовольствие от прохождения игры, в которой практически нет никаких головоломок (а те, что там ПРИСУТСТВУЮТ, весьма посредственны, признайте это)? Представьте себе Day of the Tentacle или Monkey Island 2 без головоломок. Пугающая картина, не правда ли?*

*Амитаи (Amitai), обеспокоенный поклонник адвенчур*

*The Inventory:* Начнем с вопроса о том, помню ли я игры эпохи Sierra / LucasArts. Конечно, помню, и даже иногда переигрываю их. На мой взгляд, вторая по важности составляющая после сюжета – геймплей, а головоломки, в свою очередь, являются одной из его составляющих (наверное, самой важной). Но геймплей – это не только головоломки. Если вы перечитаете раздел Гидра, то заметите, что ничего подобного про игру “Эрудит” я не писал, как не писал и про фильм, в котором нужно щелкать мышью. Я лишь привел пример того, что говорят сторонники и противники Syberia, а это совсем не одно и то же. Более того, я сказал, что оба этих заявления кажутся мне несколько преувеличенными. Надеюсь, теперь мы поняли друг друга.

Наверное, вы не сумели понять цель статьи. Вы пишете, будто я заявил, что Syberia лучше The Longest Journey или классических игр Sierra / LucasArts. Перечитайте статью – там нет и намека на это.

Поскольку вы часто ссылаетесь на LucasArts, я могу сказать, что головоломки Monkey Island или Day of the Tentacle великолепно подходят для такого рода игр, то есть для юмористических мультяшных приключений. Однако Syberia – игра совершенно другого рода. Головоломки в ней должны быть более реалистичными, а не типа “соедини шесть странных предметов, чтобы получить картофельный супершвырятель”. Оба стиля головоломок хороши, но каждый – на своем месте. Игра Monkey Island с головоломками из Syberia оказалась бы ужасно скучной, а Syberia с головоломками из Monkey Island была бы странной и нелогичной.

Еще мне хотелось бы обратить внимание на абзац, где я написал, что не все приключения должны быть похожими на Syberia, но нам определенно нужны игры такого рода. Если бы сбылась фантазия некоторых мечтателей о том, что все приключения должны быть выполнены исключительно в мультяшном стиле, и в них должны быть трудные головоломки, это бы привело к тому, что в будущем приключения можно было бы встретить только в музеях. Приключение должно быть много: с разными сюжетами, геймплеем и графическим исполнением.

Вы спрашиваете, “зачем же было писать о Syberia в такой манере?” Я вам отвечу: а) это великолепная приключение, б) с point and click интерфейсом безо всяких экшн-элементов, в) которой удалось привлечь внимание публики и которая даст толчок развитию других “чистых” point and click приключений. И если вы не понимаете всю важность пункта в), я посоветую вам прогуляться до ближайшего игрового магазина и попробовать купить там, например, Runaway или Tony Tough. И вот когда вы не найдете этих игр на полках в магазине, тогда вы и поймете всю важность этого пункта. И могу вас уверить, в такой манере мы будем писать не только о Syberia, но о каждой “чистой” приключении, которой удастся привлечь внимание к жанру.

Вы говорите, что в Syberia нет головоломок. Зайдите на форум игры (<http://www.syberia.info>) или на форум Dreamcatcher (<http://www.adventuregamer.com>), и вы удивитесь тому, как много людей “застряли” и просят о помощи. Если в игре нет головоломок, где же они “застряли”? Не в диалогах же...

Да, я, определенно, сторонник Syberia. Являюсь ли я сторонником классических игр, таких как Day of the Tentacle, Quest for Glory, Monkey Island и т.д. и т.п.? Да, безусловно. Нам нужны оба вида геймплея, и мне одинаково доставляют удовольствие и тот, и другой. И поверьте мне, не один я такой – тысячи людей, получающих удовольствие от классических игр, купили Syberia, поиграли в нее и остались довольны.

Судя по всему, вам понравилась The Longest Journey, но вы нашли Syberia чересчур легкой. Существуют и другие люди, которые считают The Longest Journey чересчур простой и ужасной по сравнению со старой доброй классикой. Что вы можете им ответить? Да, не все люди могут решить головоломки высокой сложности. Но почему верным должно быть ваше мнение, а не мнение человека, предпочитающего более простые головоломки?

Что касается вопроса, почему мы написали статью о Syberia, а не о The Longest Journey, то: а) у каждого есть своя любимая игра, а нам нужно было написать лишь об одной из них; б) TLJ была выпущена три года назад, а Syberia – недавно, и активное обсуждение этой игры до сих пор продолжается. В риторике есть такой термин – каирс, и смысл его сводится к следующему: всему свое время. Вот пример: если бы я написал статью о войне в Ираке и о войне во Вьетнаме, какая из этих статей была бы вам интересна именно сейчас?

Вы считаете, что Бенуа Сокаль не умеет делать приключения, и ему следовало оставаться в индустрии комиксов. К счастью, многие считают по-другому и ставят Бенуа Сокаля в одну шеренгу с такими талантливыми людьми, как Джейн Дженсен (Jane Jensen) и Рагнар Торнквист (Ragnar Tornquist), которые должны вернуть приключения на прежние позиции и, быть может, даже увести их вперед.

Хоть я и не разделяю вашу позицию, хочу поблагодарить вас за то, что нашли время написать нам.

Привет! Хотел сказать, что это прекрасный журнал – так держать! Спасибо за то, что помогаете нам, сиротливо скитающимся группкам поклонников адвенчур, в это нелегкое время.

Вот именно, мы СИРОТЛИВО СКИТАЕМСЯ, И ВСЕМ НА НАС НАПЛЕВАТЬ. Мы устали слушать о том, что “адвенчуры мертвы” или “умирают”. Не умрут они. Достаточно лишь немного поразмыслить. Помните King’s Quest I - IV? На коробке каждой из них в правом нижнем углу Sierra хвасталась тем, сколько копий сериала было продано. Начиналось все с 300 000, и к началу пятой части набралось 1 000 000. Мы и есть этот самый миллион.

Поверьте, адвенчуры не мертвы (возможно, немного постарели), они шагают в ногу с технологиями (как правило, ветераны это знают). Проблема вот в чем: “крупные” компании (боже, как я ненавижу Microsoft) поглотили “мелкие” (черт возьми, мне нравилась Sierra) и разрушили множество творческих союзов между людьми, которые вели нас в мир адвенчур, делали его увлекательным и незабываемым. Погоня за адреналином, которую мы видим в других жанрах – лишь способ срубить денег, и компании, занимающиеся такими играми, это знают. В конце концов, адреналин и гормоны идут рука об руку.

Нас же, поклонников адвенчур, ублажить гораздо труднее. И мы не примем извинений, в конце концов, ведь мы знатоки, ценители игрового мира. “Крупным” компаниям нужно осознать, что мы не тратим деньги на всякий хлам, и только если они вложат деньги в креативный продукт (такой, как Gabriel Knight, Syberia, The Longest Journey), вот тогда мы и отдадим им свои денежки. В противном случае у нас есть альтернатива – миллионы книг.

И еще раз спасибо за вашу великолепную работу. С нетерпением жду 5-й номер.

Всего хорошего,  
Дэйв (Dave).

*The Inventory:* Я полностью согласен с вами, Дэйв. Могу рассказать вам хорошую новость и плохую. Плохая новость в том, что некоторые поклонники адвенчур так слепо “влюблены” в знакомые сериалы, что готовы купить любой мусор лишь потому, что это продолжение сериала. Мне интересно, сколько копий MI4 было бы продано, если бы игра не носила название Monkey Island, а была бы самостоятельной игрой. То же самое относится и к KQ8.

Хорошая новость в том, что времена меняются. В разработке находятся TLJ 2, Syberia 2 и огромное количество других адвенчур. Загляните в раздел Гидра, там об этом рассказано подробнее. Следовательно, игровая индустрия вновь обратила на нас внимание. Вы и другие игроки можете помочь этой ситуации, сами можете оказать влияние на судьбу игровой индустрии. Как, спросите вы? Очень просто. Единственный в наше время способ отдать свой голос за понравившуюся вам игру – купить ее.

Каждый раз покупая плохую игру, вы стимулируете разработчиков / издателей на создание / распространение большего числа плохих игр. С другой стороны, каждый раз покупая отличную игру, вы чуть-чуть меняете игровой мир в лучшую сторону. Игроки должны стать более разборчивыми в своих покупках. Удовлетворить их должно стать все сложнее. Перед тем, как покупать игру, попробуйте демоверсию, почитайте обзоры в различных изданиях, причем внимательно. Устроит ли вас эта игра? Если да, то бегите в магазин и вознаградите разработчиков за их усилия.

Игра пытается вылезти за счет красивой графики и последних звуковых эффектов, реализованных в системе Dolby, и прикрыть ими убогий сюжет и ужасный геймплей? Тогда, мне кажется, вы найдете вашим деньгам лучшее применение. Тем более, что в наше время хорошая графика и потрясающий звук – не редкость. Вам не составит труда найти игру, вдобавок к этим составляющим предлагающую интересный сюжет и захватывающий геймплей.

Спасибо за то, что нашли время написать нам.

Гидра – ужасный монстр из греческой мифологии, обладающий несколькими головами. Если одну из них отрубить – на ее месте вырастут две новые. Гидра воплощает в себе адвенчурный жанр, который, несмотря на самые кровавые схватки, просто не может погибнуть.



Этот раздел посвящен мнениям разных людей о текущем состоянии жанра. В прошлом месяце мы размышляли о феномене Syberia, о ее влиянии на игровой мир в целом и на адвенчуры в частности. Тема этого номера –

## Эта сволочь никак не хочет умирать!

Пару лет назад адвенчуры считали пережитком прошлого, мертвым жанром. Такое уже не раз случалось, в качестве примера можно привести ролевые игры. Многие компании пытались возродить жанр, привнося в него элементы современных экшн-игр, такие как трехмерная графика (ничего, что опыта работы в 3D у них не было, да и современного программного обеспечения тоже), аркадные вставки, интерфейсы, отличные от point and click. Но даже игре Gabriel Knight 3, являющейся одной из лучших представительниц жанра, не удалось возродить его к жизни.

Тем не менее, две игры, рискнувшие “пойти против течения”, использовали традиционные элементы адвенчур и преуспели в стремлении привлечь внимание к этому жанру. Этими играми были The Longest Journey и Syberia. Теперь, когда прошло какое-то время после выхода этих игр, адвенчурный жанр занимает более сильные позиции, чем 6-7 лет назад. К выходу готовится целый ряд адвенчур, которые, без сомнения, доставят удовольствие широкому кругу игроков.

Во-первых, те две адвенчуры, что попытались вернуть жанр к жизни, активно стараются обзавестись продолжениями. Syberia 2 должна выйти следующей осенью, а The Longest Journey 2 – чуть позднее. Впрочем, лучше расскажем о других играх, выход которых планируется в недалеком будущем.

Тех, кто предпочитает вид от третьего лица, ожидают:

- The Black Mirror – игра-ужастик из Чехии. В тех странах, где она вышла, игра пользовалась огромным успехом. Ходят слухи, что на английском она выйдет уже в июне;
- Runaway – в апреле игра появится в странах Скандинавии, а после будет издана и в других странах. Игра получила великолепную оценку на многих сайтах;
- Legacy – футуристическая point and click адвенчура из Хорватии, над которой сейчас работает Razbor Studios;
- Our Still Unnamed Project Joe – мультяшная point and click адвенчура, выполненная в классическом стиле, работа над которой идет в Голландии;
- Journey to the Centre of the Earth – клон Syberia от украинских разработчиков;
- Quest for Glory 2 – римейк весьма известной игры, создаваемый компанией Tierra;
- Indiana Jones and Fountain of Youth – продолжение приключений Индианы Джонса. Создает эту игру Screen 7 Entertainment;
- The Unofficial King’s Quest IX – неофициальное продолжение всемирно известного сериала King’s Quest;
- Moment of Silence – игра из Германии, разрабатываемая компанией House of Tales;
- Thorgal’s Quest – еще одна игра, выпустить которую должна Cryo;
- Roger Foodbelly – игра, создаваемая норвежской командой Adventure Pit;

и еще 3 адвенчуры, находящиеся на ранней стадии разработки, о которых нам, увы, пока не разрешают рассказывать.

Из игр с видом от первого лица вас ожидают:

- CSI – игра компании 369 из Канады по мотивам известного телесериала, выход которой ожидается в апреле;
- Law & Order 2 – разрабатывается Legacy Interactive и будет издана компанией Dreamcatcher;

- Sallambô – история о жрице богини Танит. Издать игру должна компания Стуро;
- Египт 3 – игра, издавать которую будет Dreamcatcher;
- Atlantis 4 – еще одна игра от Dreamcatcher;
- The Omega Stone – продолжение Riddle of the Sphinx. Издавать игру будет опять же Dreamcatcher;
- Dark Fall 2 – продолжение известной игры-ужастика, автором которой является Джонатан Боукс (Jonathan Boakes);
- Sherlock Holmes: Mystery of the Mummy – еще одна игра украинской компании Frogwares.

Я больше чем уверен, что не упомянул еще о многих играх, но, надеюсь, вы уловили суть. На данный момент в разработке находится более 20 чистых адвенчур. Адвенчуры возвращаются. Во-первых, нас ждут продолжения TLJ и Syberia 2 от двух компаний, которые уже показали свое стремление делать совершенные продукты. Нас ждут игры по мотивам телесериалов, которые могут стать неплохими представителями жанра и заодно привлечь внимание неигровой аудитории (это именно то, что нужно). Возможно, Law and Order была не самой удачной адвенчурой, но она была весьма интересна, и если разработчики внесут кое-какие изменения (например, избавятся от таймера и улучшат инвентарь), игра может стать весьма достойной.

Прибавьте к этому великолепные игры, которые находятся в работе у любительских коллективов и независимых разработчиков. Многие из них уже сейчас превосходят некоторые коммерческие проекты (если вы играли в римейк King's Quest 2, то вы понимаете, о чем я говорю), к тому же некоторые из них можно скачивать бесплатно.

Люди скоро поймут, что помимо Doom-подобных игр есть и другие, куда более интересные – это всего лишь вопрос времени. И когда это случится, адвенчуры, возможно, будут не самым популярным жанром, но и умирать они тоже не будут. Возьмите, к примеру, фильмы. Лучше всего продаются боевики, однако существует огромное количество фильмов, фокусирующихся больше на повествовании, а не на подсчете убитых за фильм человек. Мы должны бороться за то, чтобы адвенчуры стали играми, приносящими прибыль, играми, которые достигнут более широкого круга игроков, чем сложился в наши дни.

Добившись этого, мы будем уверены, что всегда будет существовать рынок для качественных историй. И тогда адвенчуры можно будет сопоставить с такими фильмами, как Sixth Sense, Usual Suspects, Memento, The Ring, The Devil's Advocate, 12 Monkeys и т.д., фильмами, над которыми люди любят размышлять, а не только смотреть. Адвенчуры – это... такая сволочь, которая никак не хочет умирать!!!

## Эпилог

Вот и подошел к концу еще один номер нашего журнала. Надеемся, он вам понравился. Мы работаем для вас бесплатно, поэтому если вы хотите сделать нам что-нибудь приятное, расскажите своим друзьям об адвенчурах и о нашем журнале.

Не стесняйтесь писать нам как электронные, так и обычные письма, и вы увидите их на страницах нашего журнала в разделе Почта. Единственное, просим вас быть краткими, чтобы в номер могло попасть как можно больше писем.

В следующем номере вас ждет обзор Post Mortem – адвенчуры с видом от первого лица, выпущенной компанией Microids. Также, скорее всего, будет обзор The Watchmaker. Насчет других обзоров пока ничего говорить не будем, поскольку на рынке сейчас появилось довольно много игр. Поживем – увидим.

Если вы хотите поучаствовать в переводе The Inventory или являетесь владельцем сайта и готовы разместить у себя версию журнала на вашем языке, напишите нам. Если вы являетесь разработчиком / издателем и хотите рассказать о своей игре на страницах нашего журнала, то также не стесняйтесь нам написать. Единственное, сейчас довольно много адвенчур находится в разработке, поэтому мы не можем гарантировать, что обязательно разместим рассказ о вашей игре в нашем журнале. Причиной тому являются как ограничение в размере журнала (мы стараемся максимально ужать размер файла), так и ограничение по времени (у нас, студентов, свободного времени не так уж много).

Должен также предупредить о том, что летом мы собираемся сделать перерыв на 2-3 месяца. На то есть несколько причин:

1. Адвенчуры – это, конечно, здорово, но ничто не может сравниться с удовольствием от тихого-мирного поджаривания себя любимого на ярком солнышке;
2. Летом обычно выходит не так уж много адвенчур;
3. Даже если этим летом случится что-то из ряда вон входящее, и на нас обрушится лавина адвенчур, все равно люди иногда нуждаются в отдыхе, и мы не исключение.

Ну а после того, как минует лето, мы вновь вернемся к вам. Впрочем, до лета у нас есть чем заняться. Например, рассказать о Runaway, CSI, Post Mortem, The Watchmaker, возможно, о Sherlock Holmes: Mystery of the Mummy и The Omega Stone. Не знаю, удастся ли нам уместить обзоры этих игр в два номера, но мы постараемся.

До новых встреч...

Главный редактор

*Dimitris Manos*

# The Inventory