No. 6 Апрель 2003

The Inventory

Журнал только об адвенчурах

Превью

LEGACY: DARK SHADOWS

SPACE QUEST PREQUELS

Интервью

UBISOFT (C.S.I.)

Обзоры

THE WATCHMAKER

MONKEY ISLAND III

Обзор месяца

The Inventory

Редактор: Dimitris Manos
Авторы: Dimitris Manos
Yngvil Runde
Хостинг: www.justadventure.com
Обложка: Legacy: Dark Shadows

Русская версия:

Ответственный редактор: Alex ASP
Переводчики: Alex ASP
Lonesome
Арсений Кузнецов
Редакторы: Vera Medar
Lonesome
Хостинг: www.questzone.ru

Контактная информация:

Адрес: The Inventory Magazine
Tallrisvägen 39C
Örebro 70 234
Sweden
Телефон: +46702053444
E-mail: theinventory@yahoo.com
Русская редакция: theinventory_rus@yahoo.com

Прочие версии

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

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

Содержание

Пролог 1

Превью 2
Legacy: Dark Shadows 2
Space Quest -2 5

Слухи 7

Гостиная 10
Ubisoft (CSI: Crime Scene Investigation) 10

Обзоры 13
Обзор месяца: Post Mortem 13
The Watchmaker 19
The Curse Of Monkey Island 22

Почта 26

Гидра 29

Эпилог 31

Особые благодарности:

Razbor Studios, Ubisoft, PeeCee

Пролог

В первую очередь, прошу прощения за задержку с выходом 6го номера. Она обусловлена кучей мелких неприятностей, постигших меня, а также сменой дизайна. Но забудем об этом, и двинемся дальше... Как вы уже, наверное, заметили по обложке, с 6 номера The Inventory слегка изменил свой дизайн, так что теперь вы будете иметь ну очень крутой вид, читая журнал в автобусе, в кафе, в школе во время перемены или где-либо еще. В журнале вы найдете много интересных материалов.

Начнем с превью и мисс Рен Сильвер (Ren Silver), частного детектива из будущего, чей портрет красуется на обложке нашего журнала. Она и Джек Блэк (Jack Black) появятся на экранах ваших компьютеров в сентябре, но уже сейчас вы сможете узнать, как будет выглядеть эта игра, прочитав трехстраничный обзор. Среди фэн-разработок мы отметим приквел к приключениям Роджера Уилко (Roger Wilco). Да, вам придется попробовать себя в роли Уилко, но не Роджера. Подробности в обзоре.

Слухи о The Longest Journey 2, Syberia 2, Tierra, The Dig, Black Mirror и других адвенчурах ожидают вас в разделе “слухи”. Разработчики адвенчуры CSI, которую наверняка ждет финансовый успех, поделятся с нами опытом создания игры, основанной на известном детективном телесериале, в нашей гостиной.

В этом выпуске вы также найдете два обзора игр, пытающихся снискать славу Gabriel Knight, но получат ли они ее? Одна из них - Post Mortem, адвенчура с видом от первого лица, выпущенная растущей адвенчурной империей Microids. Вторая - The Watchmaker от Trecision, игра, которая хотела сказать новое слово в индустрии. Ингвил поделится своим мнением об одной из самых лучших адвенчур всех времен и народов - Monkey Island 3. Удастся ли Гайбрашу Трипвуду (Guybrush Threepwood) покорить сердце Yngvil, или полоса неудач в отношениях с женским полом будет преследовать его и на страницах The Inventory? Ответ на этот вопрос вы найдете в обзоре.

Ну и поскольку мы и так уже опоздали с выходом этого номера, я лучше прерву свою речь, дабы вы, наконец, могли перейти непосредственно к журналу. Приятного чтения!

Главный редактор

Dimitris Manos

LEGACY
DARK SHADOWS

Legacy: Dark Shadows – адвенчура с видом от третьего лица и point and click интерфейсом, разрабатываемая компанией Razbor Studios. В прошлом месяце Razbor выложила на всеобщее обозрение вторую альфа-версию игры. Несмотря на то, что альфа-версия будет существенно отличаться от финальной, и в ней еще много чего нужно отполировать, она показала, что это весьма многообещающая игра, выполненная в стиле The Longest Journey и Syberia.

Начнем, пожалуй, с сюжета, который по мнению Razbor Studios должен стать самой сильной стороной игры. Это смесь научной фантастики и ужасов, охватывающая довольно большой промежуток времени. Действие Legacy начинается в 1942 году во время битвы под Сталинградом, где вы будете играть роль Джэка Блэка (Jack Black).

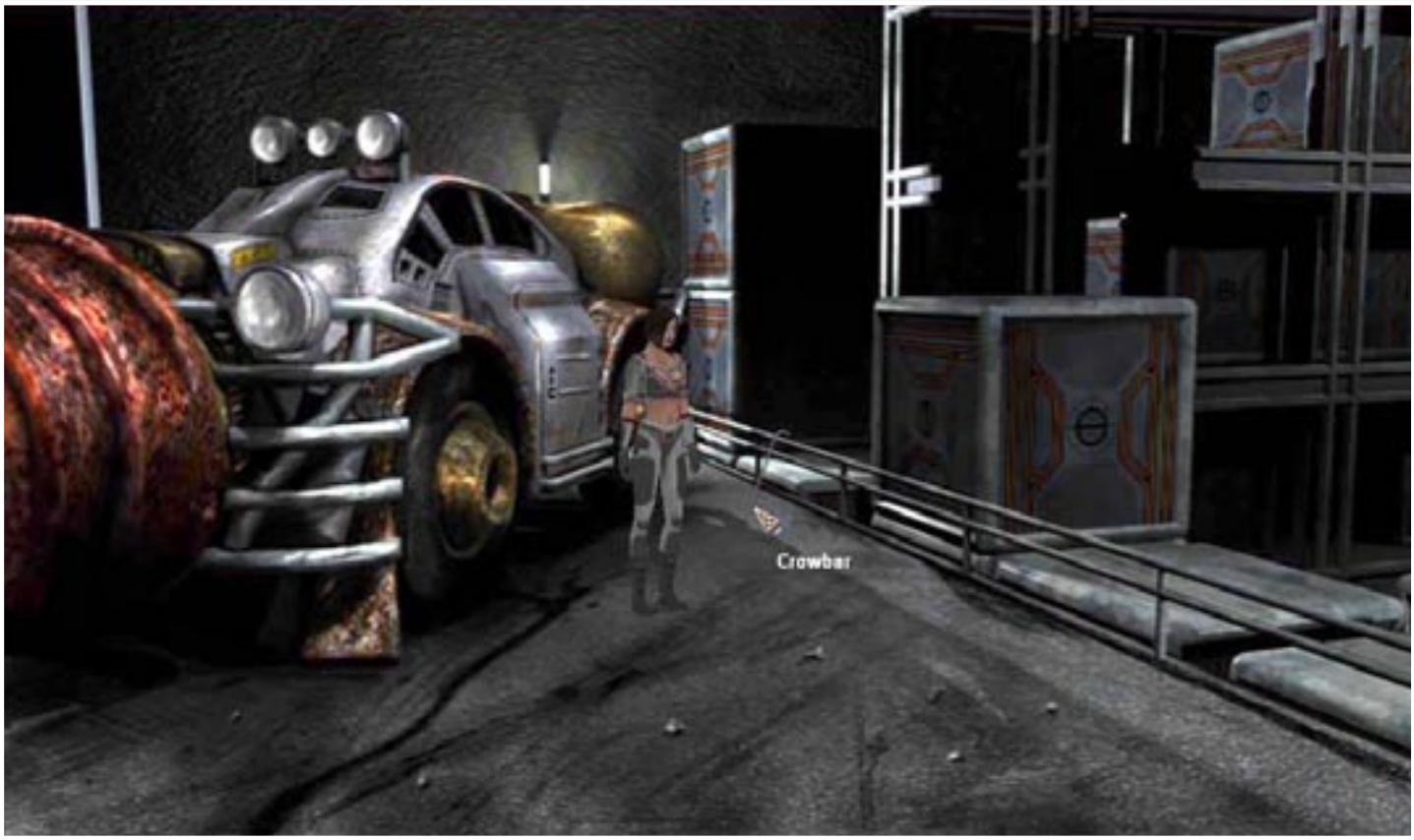
Джэк - сын Рона Блэка, преуспевающего юриста из Вашингтона, и Джуди Блэк, умершей во время родов, родился в Вашингтоне в 1903 году. Он работает репортером New York Times и освещает события, происходящие во время Сталинградской битвы.

В этот момент происходит нечто такое, что изменит будущее, и действие переносится на 196 лет вперед - в 2138 год, где вам предстоит взять под свой контроль второго персонажа - очаровательную Рен Сильвер (Ren Silver). Рен - частный детектив, родилась (или родится?) в 2104 году.

Ее отец и мать, которую звали Джейн, разошлись, когда дочери было всего два года. Джейн всегда являлась для Рен образцом для подражания. К несчастью, ее убили за два дня до того, как Рен окончила полицейскую академию.

Через пару лет Рен наконец отыскала убийцу матери и отомстила ему. Однако жизнь продолжала подкидывать ей невеселые сюрпризы.

Ее изнасиловали, в результате чего душевное здоровье Рен подкосилось, и она попала в психиатрическую клинику. Ей потребовалось два года



на то, чтобы прийти в норму, и после больницы она стала совсем другим человеком. Сильный характер помог ей стать лучшим агентом компании “Доусон и Стилмен”, куда она поступила на службу, и которая оплатила все счета за ее пребывание в клинике.

В игре неплохая **графика**. Трехмерные персонажи хорошо детализованы (особенно Рен). А вот с анимацией дела обстоят не столь здорово, хотя к выпуску финальной версии ее обещали довести до ума. Разработчики также обещают добавить синхронизацию движения губ с речью. Большая часть игры будет иметь вид от третьего лица, но в некоторых местах будет вид от первого лица (как это можно видеть на картинке чуть ниже).

Интерфейс является одним из достоинств альфа-версии. Он очень похож на тот, что был в The Longest Journey (наверное, самый лучший интерфейс, когда-либо реализованный в адвенчурах). В игре есть два типа активных областей. Первый тип Рен может только осмотреть и описать. Со вторым она может взаимодействовать. При щелчке мышью на этих активных точках появляется знакомое меню с тремя иконками, при помощи которых можно совершить какое-либо действие (взять, толкнуть и т.д.), поговорить с человеком/роботом или осмотреть объект/человека и получить от Рен их описание.

В альфа-версии Рен не может бегать, но ребята из Razbor обещают, что в финальной версии такая возможность появится. Также будут присутствовать журнал диалогов и дневник. Некоторые нововведения коснутся и интерфейса. Остается сказать, ну хоть кто-то осознал со-

вершенство интерфейса The Longest Journey и решил использовать нечто подобное. Загадки в игре довольно простые, геймплей – интересный и приятный. Разработчики сказали, что они не хотят, чтобы игроки ломали головы о мониторы в поисках решений, и это хорошо. Система диалогов будет нелинейной и в финальной версии будет значительно улучшена по сравнению с альфой. В Legacy ожидается более 15 000 строк диалогов! Поэтому те, кто любит в адвенчурах длинные диалоги (к ним отношусь и я), прекрасно проведут время за этой игрой. Добавим еще, что в игре будет более 100 локаций и 14 глав. Похоже, разработчики не шутили, когда говорили, что эта игра станет длиннее, чем The Longest Journey!

Музыка Legacy напомнит вам саундтрек к Blade Runner, в то же время в ней будет изрядно эмбиента, который призван нагнетать обстановку. Единственным разочарованием в игре оказалась озвучание, выполненное на очень низком уровне. Голос Рен звучит немного неестественно, кроме того, плохо записан. Остальные голоса скучноваты. Однако Razbor утверждает, что финальная версии игры будет озвучена заново, и актерский состав в большинстве своем изменится. Голоса же в альфа-версии записаны с низким качеством для того, чтобы уменьшить размер скачиваемого файла.

Выход Legacy: Dark Shadows намечен на **сентябрь 2003** года, и это одна из самых ожидаемых адвенчур среди тех, что готовятся к выходу этой осенью (наряду с Syberia 2 и Black Mirror).

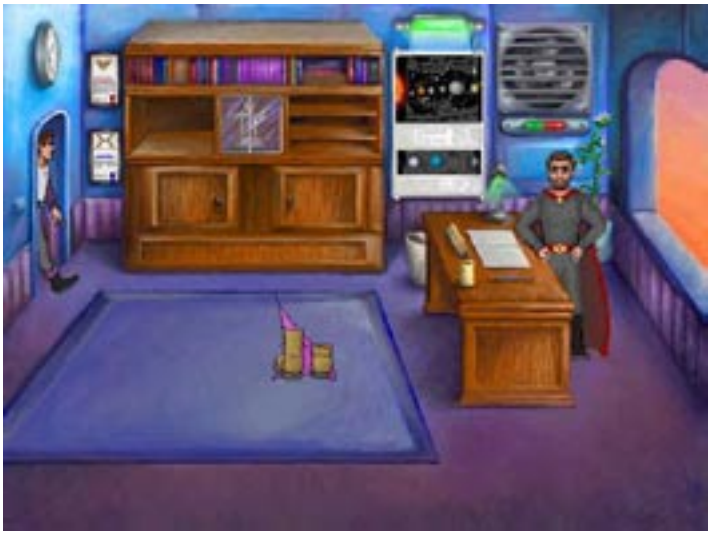
Если вы хотите узнать об игре более подробную информацию, зайдите на официальный сайт игры http://www.legacythegame.com и скачайте пресс-релиз, который содержит информацию о событиях и героях игры. Если у вас есть быстрый интернет, вы можете скачать альфа-версию (146 Мб) и посмотреть игру сами. Razbor Studios – компания, определенно заслуживающая вашего внимания.

“Роджер Уилко, кто твой папа?” Роджер Уилко (Roger Wilco) – известный герой старого доброго Space Quest, выпущенного в давние времена еще той Sierra. Думаю, большинство из вас и так уже знает, кто это такой. А вот в приквеле вам придется выступать не в роли Роджера, а в роли его отца – **Боба Уилко** (Bob Wilco).

Действие первого приквела, или если вам так больше нравится – Space Quest -2, происходит на планете Ксенон (Xenon), находящейся в галактике Иарнон (Earnon). Императором Ксенона является Питер Йорба (Peter Yorba), у которого есть два сына: Фрэнк Йорба (Frank Yorba) и Роджер Йорба (Roger Yorba). Фрэнк старше, и посему он законный наследник трона.

Однако, император пока не желает уходить от дел. Более того, он находится в фаворе у демократического комитета, в который входят правящие силы галактики Эрнон (Earnon), что еще сильнее осложняет положение Фрэнка, желающего править Ксеноном так, как ему хочется.

Фрэнк жаден и эгоистичен, его основное желание – взять под свой контроль все, что можно. Он так жаждет власти, что даже готов убить собственного отца. В итоге он объединяется с Фраггерами (Fraggers) – злыми инопланетянами, согласившимися убить императора, если Фрэнк после восхождения на трон издаст указ, который позволит продавать на Ксеноне только Фраггеровские продукты, а именно – Кватс (Quatz). Такая вот загогулина.



Тут-то и начинаются приключения Боба Уилко. Он работает уборщиком в императорской резиденции в Ксенон-сити, и является лучшим другом Роджера (Йорба, не Уилко). Однажды Бобу удалось подслушать разговор между Фрэнком и Фраггерами.

Во время этого разговора появляется девушка по имени Ария (Aria), (ну-ка, угадайте) в которую Боб был влюблен, но никак не мог набраться храбрости сказать ей об этом. Фраггеры похитили девушку и увезли на свою планету, а потому Бобу Уилко придется спасти Арию, императора Питера Йорба и Ксенон.

Интерфейс игры будет похож на тот, что был в Space Quest 4 и 5. Игра будет достаточно длинной. В ней будет **озвучка** и музыка в формате mp3. В качестве движка используется AGAST. Разработчиками уже создана демоверсия, которая, по их словам, превосходит по объему демоверсию Space Quest 6. Не выпущена она лишь потому, что они ждут нового релиза AGAST, в котором должны быть решены некоторые проблемы со звуком.

Команда разработчиков носит название PeeCee (Prequels Collective), и похоже на то, что они всерьез собираются войти в ряды разработчиков фэн-адвенчур, встав рядом с Tierra и Screen 7 Entertainment.

В команде сейчас Ди Блокс (Dee Bloks) - руководитель проекта, сценарист, композитор, автор набросков; Мартин де Монфор (Martin De Montfort) - художник, Фрэнк Шрайбер (Frank Schreiber) - программист, сценарист; и Алистер Жилле (Alistair Gillet) - отдел качества, сценарист, актер.

Более подробную информацию об игре можно найти на http://sqprequels.web1000.com. Сайт должен вскоре обновиться и перейти на Flash. Там же вам предложат поиграть в небольшие аркадные игры, которые будут присутствовать в финальной версии Space Quest-2, как, например, Пакдромедан (Pacdromedan).

Tierra выпустила файл озвучки для King's Quest 2!

Если Вы помните, в прошлом месяце ходили слухи о том, что Tierra в недалеком будущем собиралась сделать интересное заявление. Что ж, заявление и впрямь оказалось интересным, и стало одной из лучших первоапрельских шуток.

Tierra закончила создание файла озвучки, но поскольку на носу было первое апреля, было решено устроить розыгрыш. Итак, 1 апреля Эрпи (Erpy), официальный представитель Tierra, объявил на форуме, что Tierra вскоре выпустит озвучку для King's Quest 2. Конечно, многие (кое-кто из них был посвящен в суть происходящего, например Anonymous Game Developers, а также некоторые завсегдатаи форума, предупрежденные Эрпи) поспешили написать, что это всего лишь первоапрельская шутка.

Большинство клюнуло на эту шутку, и Эрпи на форуме стал мишенью для насмешек. Второго апреля файл озвучки был помещен на страницу для скачивания, но никаких официальных объявлений от Tierra не последовало. Они решили подождать и посмотреть, заметит ли это кто-нибудь. И вот, наконец, кто-то случайно нашел файл, и насмешки перешли в аплодисменты, огорченные лица озарила радость, а серверам пришлось не сладко!

Если вы еще не скачали файл озвучки, доставьте себе удовольствие и зайдите на http://www.tierraentertainment.com/KQ2.htm. Объем файла невелик – всего 30 Мб. А чтобы все заработало, необходимо, чтобы у вас стояла вторая версия римейка King's Quest 2 (43 Мб). Возможно, скачивание этих файлов займет некоторое время, особенно, если у вас обычный модем, но поверьте – каждая секунда модемного времени стоит того удовольствия, которое вы получите.

Джош Мэндел (Josh Mandel), конечно же, озвучивал Грэма, а Ричард Аронсон (Richard Aronson), голосом которого говорил Сэдрик в KQ5, озвучивал Сэдрика и Калдора. В результате игра стала веселей и интересней. Что ж, еще одно огромное «спасибо» можно сказать всей команде разработчиков, возродившей сериал King's Quest.

Да, если хотите хорошо посмеяться, можете почитать ту самую тему на форуме, где Эрпи объявил о скором выходе файла озвучки (http://pub57.ezboard.com/froyalquestforumsfrm1.showMessage?topicID=1009).

Дата выхода Black Mirror

Ходят слухи, что английская версия игры Black Mirror выйдет уже этим летом, в июне. Black Mirror – один из самых ожидаемых point and click ужастиков, получивший множество восторженных отзывов в Чехии, где был выпущен некоторое время назад. Более подробную информацию можно найти на официальном сайте: http://www.futuregames.cz/poselsmrti/hlavni-Eng.html

Слухи о The Longest Journey 2

Рагнар Торнквист (Ragnar Tornquist) в своем интервью Divide (http://www.thedivide.org) и в своем онлайн дневнике (http://www.ragnartornquist.com/thoughts.html) недавно пролил свет на некоторые подробности, касающиеся продолжения The Longest Journey. Он сказал, что игроку придется использовать мышь, но управление в игре не будет напоминать какой-либо из ранее реализованных point and click интерфейсов, что в игре, скорее всего, будет второй персонаж, которым можно будет управлять, что новая игра будет короче первой части, и аппаратные требования у нее будут не такими высокими.

Игра все же будет достаточно длинной (около 20 часов геймплея), но не как первая часть. Локаций будет меньше, но они будут больше по размерам и детализированнее. Задачки в игре будут более логичными и менее абстрактными (как он сказал, больше никаких надувных уток!), и, возможно, появятся задания, выполнение которых не будет обязательным для достижения главной цели, но они станут хорошим дополнением к основной игре. Еще не известно, будет ли все так на самом деле, потому что игра находится на ранней стадии разработки.

Напоследок было отмечено, что первым, кому посчастливилось бросить взгляд на новую главу TLJ, было Norwegian Telegram Bureau – агентство в Норвегии, занимающееся сбором и продажей новостей другим медиа-агенствам. Они посетили офисы Funcom, и Рагнар Торнквист посвятил их в некоторые большие секреты, как, например, имя нового главного героя игры, и то, какая роль будет отведена Эйприл. Когда станет ясно, какое агентство получит эту информацию, Рагнар напишет об этом в своем дневнике, так что не забывайте изредка туда заглядывать.

Две новых адвенчуры от Frogwares

Frogwares объявила о начале работ над двумя новыми адвенчурами. Одна из них носит название Around The World In Eighty Days и будет основана на одноименном романе Жюля Верна. Вторая игра, Case of Sherringford Hall, будет создана по мотивам произведений Артура Конан Дойля.

Итак, Frogwares продолжила ряд своих игр новыми адвенчурами про Шерлока Холмса и про путешествие вокруг света. Напомним, что до этого они выпустили Sherlock Holmes: Mystery Of The Mummy, а сейчас работают над Journey To The Centre Of Earth. Более подробную информацию можно найти на сайте http://www.frogwares.com

The Inventory на немецком, итальянском и корейском

Теперь те, кто разговаривает на немецком, итальянском и корейском, (или те, кто хочет попрактиковаться в этих языках) могут читать The Inventory на родном языке.

В нашей попытке достичь как можно большего числа поклонников адвенчур и не без помощи самих этих поклонников, мы начинаем распространять переведенный журнал на следующих сайтах:

http://www.adventure-treff.de (немецкий)

http://www.pollodigomma.net/~theinventory/ (итальянский)

http://myst.cafe24.com (корейский)

Огромное спасибо переводчикам и редакторам локальных версий, а также сайтам, предоставляющим хостинг для нашего журнала!

На очереди следующие языки: французский, испанский и греческий. Более подробная информация об этих локальных версиях будет в следующем номере.

Бенуа Сокаль рассказывает о Syberia 2. Секретный трек из Syberia???

В интервью электронному журналу Armchair Empire (http://www.armchairempire.com) создатель Syberia, Бенуа Сокаль (Benoit Sokal) поделился свежей информацией о продолжении выпущенной Microids орденоносной адвенчуры.

Согласно этому интервью, в Syberia 2 будет больше персонажей, чем в первой части игры, и она будет чуть поживей. По словам Бенуа Сокаля, в игре встретится около 25 персонажей и порядка 10 животных, среди которых, наверняка, будут и мамонты.

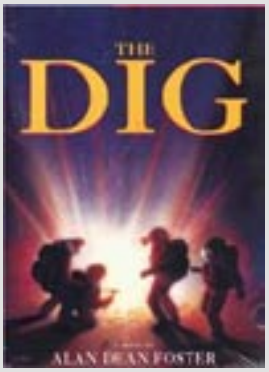
Еще один интересный факт: существует музыкальный трек из Syberia, который вы никогда не могли слышать в самой игре, но те, кто купил Post Mortem, могут найти его на диске с игрой.

Файл называется music0.mp3 и представляет собой ремикс трека music0 из Syberia. Почему этот трек оказался на диске Post Mortem, и почему мы его не слышали в самой игре, остается загадкой. Быть может, это трек из Syberia 2?

Кен Уилльямс открыл сайт Sierra Gamers

Кен Уилльямс (Ken Williams), основатель и в течение многих лет владелец Sierra On-line, компании, которая несколько лет назад

The Dig – отсутствующий персонаж



Те из вас, кто читал в прошлом месяце интервью с Биллом Тиллером (Bill Tiller), уже знают, что в начальной версии The Dig на астероид приземляются четыре человека, один из которых так и не попал в финальную версию игры. Этот четвертый персонаж должен был также появиться на коробке справа, но, его оттуда вырезали. (осталась только одна нога, потому что она была похожа на камень).

Билл Тиллер прислал нам одну из немногих доживших до наших дней картинок, которые должны были пойти на коробку The Dig, где изображены все четыре персонажа игры. Остальное – история...

выпускала лучшие адвенчуры, открыл новый сайт Sierra Gamers (http://www.sierragamers.com)

Сайт представляет собой форум, где вы можете оставить сообщение даже самому Кену, и содержит некоторую информацию о прошлых днях Sierra, что вызовет ностальгические чувства у тех, кто имел счастье играть тогда в эти игры.

На форуме Кен поделился планами на будущее, своими и Роберты (его жены). Он не опроверг возможность создания им новой игры, но сказал, что если это и произойдет, то они создадут новую компанию. Он также сказал, что Эл Лоу (Al Lowe), один из "отцов" сериала про Ларри, подумывает о возвращении в игровую индустрию.

И еще он заметил, что они подумывали о том, чтобы связаться с EA с целью сотрудничества для выпуска новой игры, но пока этого не произошло. И будьте готовы прочитать много такого, что заставит вас разлюбить компанию, все еще носящую имя Sierra, но не хранящую традиции.

Razbor Studios ищет разработчиков и бета-тестеров.

Razbor Studios, разработчики грядущей Lagacy: Dark Shadows, ищут талантливых людей, готовых присоединиться к их компании. Если вы хотите влиться в ряды разработчиков самой многообещающей адвенчуры, пошлите письмо на info@razbor.net

Компания также набирает бета-тестеров, поэтому если вы хотите узнать о приключениях Рен раньше всех, и хотите, чтобы ваше имя появилось в титрах игры, пошлите письмо по тому же адресу.

The New Adventures of Zak McKraken и The Breakdown доступны для скачивания.

Две новых фэн-адвенчуры доступны для свободного скачивания. Первую из них, The New Adventures of Zak McKraken, можно скачать с адреса http://www25.brinkster.com/lucasfangames/#anchor5, а вторую, The Breakdown, можно скачать с http://thebreakdown.adventureveloper Кстати, Zak McKraken умеет разговаривать и по-русски (*прим. перев*).

Текущая версия The Breakdown не является финальной, поскольку в движке AGAST, на котором создана игра, есть несколько ошибок, в результате чего в игре наличествует всего одна мелодия, да и та не слишком хорошо закольцована. После выхода новой версии AGAST будет выпущена и финальная версия игры.

CSI вышла на третье место по продажам игр для PC!

Согласно статье, опубликованной на сайте Gamespot (http://www.gamespot.com/pc/adventure/csicrimescene investigation/news_6025228.html), CSI великолепно дебютировала на американском рынке и вышла на третье место по продажам за неделю с 30 марта по 5 апреля 2003 года.

Интересно то, что CSI опередила по продажам такие игры как Sims и Battlefield 1942, названные некоторыми журналами лучшими играми года (что за журналы - мы вам не скажем, раз по их мнению адвенчурный жанр мертв, то и эти журналы мертвы для нас).

Ну, что вы скажете? Представитель мертвого жанра - point and click адвенчура, в которую станут играть только в самых захолустных городишках лишь пара-тройка сумасшедших и отсталых людей, оказалась третьей по объему продаж игрой. Наверное, это какая-то ошибка (сарказм из меня так и прет).

Интервью с Ubisoft

Несколько дней назад в Америке и некоторых европейских странах была выпущена в продажу новая адвенчура с видом от первого лица CSI: Crime Scene Investigation. Вскоре она появится и в других странах. Тони Вэн (Tony Van), исполнительный продюсер Ubisoft и со-дизайнер игры, а также Кирстен Форбс (Kirsten Forbes), выпускающий продюсер 369 Interactive, которая занималась разработкой CSI, пришли к нам в гостиную, чтобы ответить на некоторые вопросы, касающиеся новой игры.

- Не могли бы вы рассказать немного о себе?
TV: Тони Вэн, исполнительный продюсер UbiSoft, исполнительный продюсер и один из дизайнеров игры.
KF: Кирстен Форбс, выпускающий продюсер 369 Interactive, компании, занимавшейся разработкой CSI.

- Вы сами играете в адвенчуры?
TV: Конечно, среди прочих игр меня заинтересовали именно они. Я был последним официально взятым на работу служащим Infocom, компанией, занимавшейся созданием текстовых адвенчур.

- Какие из них являются самыми любимыми?
TV: Suspended от Infocom. Самая крутая игрушка в мире. Мне также нравится сериал Space Quest, выпускавшийся Sierra. Ах, да, и Myst (невинно моргает глазами).

- Работали ли вы над другими адвенчурами до начала работ над CSI?
TV: Да, в Infocom я работал над Circuit's Edge, в Lucasfilm я начинал портирование Monkey Island на Sega CD. Еще работал над адвенчурами в двух других компаниях, но эти игры так и не были выпущены :(

CSI

- Как отреагировала CBS на ваше предложение сделать адвенчуру по мотивам телесериала?
TV: Им понравилась эта идея. Они знали, что на основе их материала можно сделать великолепную игру. Они сказали, что ждут от нас игры близкой по духу сериалу. По-моему, нам это сделать удалось.

- Кто из актеров, занятых в сериале, принял участие в игре?
TV: Весь состав, причем каждый озвучивал себя. CBS Consumer Products помогла нам связаться с создателем сериала Энтони Зуйкером (Anthony Zuiker). Я слышал, ему игра тоже понравилась.

- Можете вкратце рассказать о сюжете CSI, не раскрывая секретов прохождения?
TV: Вы – интерн CSI, только что назначенный в ночную смену лас-вегасской полиции. Гриссом поприветствовал вас и тут же направил на расследование убийства. В игре есть пять дел, каждое из которых вам предстоит расследовать с новым партнером. Ну и конечно, всю работу вам придется делать самому!

- Вы сказали, что в игре предстоит расследовать пять дел. Они как-либо связаны друг с другом?
KF: Поскольку в некоторых обзорах уже упоминалось, что они связаны, не думаю, что открою большой секрет. Действительно, дела связаны друг с другом, но как – это вы поймете только в самом конце игры.

- Герой, в роли которого мы будем находиться, пришел из телесериала, или это совершенно новый персонаж? Сможем ли мы его/ее увидеть, например, во время видеороликов?
KF: Этот человек – новичок в команде CSI, он является практикантом в каждом расследуемом деле. Мы использовали вид от первого лица, поэтому внешность героя увидеть не удастся. Да и зачем, ведь он – это вы!

- Сколько в игре персонажей?
KF: В игре вам предстоит пообщаться со всеми

агентами CSI, включая Гриссома (Grissom), Кэтрин (Catherine), Сару (Sarah), Ника (Nick) и Уоррика (Warrick). Плюс к этому Брасс (Brass), коронер Эл Роббинс (Al Robbins) и, конечно, Грэг (Greg) из лаборатории. В каждом деле вам также встретится в среднем от трех до пяти других людей, каждый из которых либо жертва, либо подозреваемый, либо свидетель и т.п.

- Какой движок используется в игре и на какое максимальное разрешение она рассчитана?
KF: Движок может использовать либо DirectX, либо Open GL в зависимости от того, что вы выберете при установке. Наибольшее возможное разрешение - 800x600.

- Какую технологию вы использовали для создания трехмерных моделей-двойников живых актеров? Были ли сами актеры вовлечены в процесс, и если да, то каким образом?
KF: Мы потратили много времени на изучение фотографий актеров, снятых с разных точек. Модели были сделаны в Maya профессиональным создателем трехмерных моделей, который также является профессиональным скульптором. После этого они были отосланы на CBS для утверждения.

- Почему вы решили сделать игру с видом от первого лица?
KF: Потому что мы хотели, чтобы игроку, погружающемуся в игру, не приходилось отвлекаться на то, мужчиной он является или женщиной, какой он национальности или какой у него цвет кожи. Мы хотели, чтобы игрок почувствовал, что он сам является агентом CSI.

- Многие считают, что из игры получилась бы неплохая адвенчура с полноэкранным видео. И уж поскольку вы использовали реальных актеров сериала для озвучки, многие недоумевают, почему было не потратить чуть больше времени и не снять их для FMV. Почему же вы решили сделать игру в 3D? Считаете ли вы, что с полноэкранным видео игра имела бы такой же успех?
TV: Было две причины. Во-первых, актеры были заняты на съемках очередных эпизодов сериала, а на то, чтобы снять видео, требуется НАМНОГО БОЛЬШЕ РАБОТЫ, чем на то, чтобы озвучить игру. Ну а во-вторых, я принимал участие в нескольких FMV проектах, и могу сказать, что в них не получается создать ощущение реальности. Думаю, вовлеченность в игру, созданную в 3D мире будет сильнее, чем в мире, созданном из пары-тройки видеофрагментов.

- Можете описать интерфейс игры?
KF: Обзор местности производится при помощи мыши. Основная цель – установление взаимосвязи между игроком, сценой преступления и подозреваемыми. Инструменты и улики логично разделены, чтобы можно было получить к ним быстрый доступ. Информация об уликах обновляется в процессе продвижения дела.

- Какие задачки нам придется решать в игре?
KF: Выяснение способов, мотивов и возможностей – вот главная задача каждого дела. В игре много промежуточных головоломок, в которых нужно использовать улики или лабораторные исследования для получения ордера и ареста преступника.

- Одной из отрицательных сторон многих адвенчур является пиксель хантинг. Что вы предприняли в CSI, чтобы его избежать?
KF: Мы очень внимательно подошли к созданию сцен преступления и постарались сделать так, чтобы улики в созданной нами сцене выглядели подозрительными. Мы надеемся, что игроки предпочтут исследовать место преступления и логически размышлять, что является важным.

- Игра уже вышла в Америке и в некоторых странах Европы. Первые отзывы говорят о том, что эта игра с хорошим геймплеем, хорошей историей, но в то же самое время очень короткая. Игрокам хотелось, чтобы она была чуточку подлиннее. Такая же тенденция замечена в нескольких недавно выпущенных играх. Не могли бы вы объяснить ее возникновение? Почему новые адвенчуры, такие как CSI, коро-

че по сравнению с более старыми играми?
TV: Продолжительность игры – вещь очень субъективная. Некоторые опытные игроки действительно проходят игру довольно быстро. А вот у начинающих на прохождение уходит гораздо больше времени. Игра построена так, чтобы удовлетворить и тех, и других, но основной упор все же был сделан на начинающих. Мы построили игру так, чтобы они не впадали в отчаяние и смогли почувствовать вкус победы. Одной из сильных сторон нашего интерфейса является то, что нам удалось убрать из игры процессы, требующие кропотливой работы и отнимающие кучу времени. В результате осталось лишь чистое удовольствие, что мне больше по душе. Что вам понравится больше: 10 часов удовольствия или 20 часов, из которых добрая половина проведена в отчаянии от невозможности решить проблему или в долгих переходах по тем локации, в которых вы уже побывали? Именно таким способом многие игры увеличивают продолжительность геймплея.

- Те, кто уже успел поиграть в CSI, говорят, что игра будто бы создана для того, чтобы выпустить к ней дополнение, в котором будут новые дела и персонажи, что увеличит продолжительность игры. Возможно ли возникновение такого дополнения в будущем?
TV: Хоть было бы здорово, но это попросту невозможно. Это вам не Doom, куда можно впихнуть парочку новых монстров, автоматов-пулеметов и уровней. Ни одна адвенчура еще не имела дополнения. Каждое дело требует несколько месяцев на подготовку, графику, а главное, на озвучание.

- Игроки также отмечают, что игра довольно проста. Это еще одна наметившаяся тенденция в недавних адвенчурах. Где-то это сработало для привлечения неадвенчурной аудитории как к самой игре, так и к жанру в целом. Почему вы решили сделать головоломки простыми?
TV: CSI построен по образу и подобию эпизода из сериала, и предполагается, что события должны как-то развиваться, вы должны что-то выяснять, а не стоять на месте, ломая голову. Поклонники сериала, не игравшие ранее в адвенчуры, сказали, что игра для них великолепно подошла. Действительно, некоторые люди так и говорили, что “Обычно я не играю в подобного рода игры, но эта игра отличается от них”. Все потому что вам приходится работать серыми клеточками, но не “ломать часами голову”. Если вы эксперт в адвенчурах, то в игре есть “рейтинговый механизм”, позволяющий вам вернуться в какое-либо дело и постараться найти 100% улик.

Это не так уж и просто, фактически, некоторые игроки-ветераны даже на это жаловались!

- Будет ли продолжение CSI? Если этот вопрос пока еще не решен, что может вас к этому подтолкнуть?
TV: Посмотрим, что будет с продажами. Мы с Кирстен с удовольствием занялись бы продолжением.

- Если бы вам пришлось начать работу над продолжением уже завтра, что бы вы изменили по сравнению с первой частью?
KF: Лично я бы хотела, чтобы игроки больше взаимодействовали с уликами. В частности, игрок должен быть больше вовлечен в процесс анализа улик в лаборатории, а также должен чаще использовать инструментарий при осмотре места преступления.
TV: Это точно.

- Кто-нибудь из актеров уже видел игру? Если да, то какое у них сложилось впечатление?
TV: Я пока об этом не слышал, но знаю, что некоторые из них заядлые игроки, поэтому не сомневаюсь, что у них дойдут руки и до нашей игры. Когда я показывал им игру в процессе работы, им было забавно увидеть себя и коллег в качестве персонажей компьютерной игры.

- Хотите еще что-нибудь добавить о CSI?
TV: Как в таких случаях говорит Гриссом, “Пусть улики говорят сами за себя”.

Бафомет был божеством, которому поклонялись Рыцари Тамплиеры, в Чёрной Магии это первопричина и творец зла; дьявольский совратитель на шабаше ведьм и одно из имён, принятое Алистером Кроули.

- Словарь Оккультизма и Сверхъестественного

Post Mortem был одним из наиболее страстно ожидаемых проектов, с тех пор как Microids, его разработчики, заставили всех восхищаться своей Syberia. Недавно выпущенный трейлер стал в ряд самых впечатляющих видео в жанре приключений, и все стали ждать Post Mortem, словно “Семь” от адвенчур.

Сюжет: Вы выступаете в роли Гаса Макферсона, отошедшего от дел частного детектива, который теперь работает в Париже художником. Однажды вечером ему наносит визит соблазнительная дама по имени София Блэйк, и это меняет течение его жизни. Убийство в парижском отеле Орфей. Зверски убиты двое американских туристов. София Блэйк предлагает Гасу приличный гонорар, если он сумеет найти виновника, а также отыщет украденный у пары ценный предмет.

Начало, как вы заметили, интригующее, и вам уже не терпится узнать, кто же за всем этим стоит. Но, к сожалению, у сюжета есть свои взлёты и падения. Во-первых, он очень короток. Даже по сегодняшним меркам он слишком короток, история не получила должного развития.

По окончании игры у меня осталось чувство, что я почти ничего не знаю о большинстве персонажей. Более того, мне и не было интересно то, что с ними происходит. Гас больше воспринимается как робот, делающий свое дело, не более того. Вы ничего не узнаете ни о его личной жизни, ни о его прошлом. То же и с Софией Блэйк (уж она-то, я надеялся, станет очередным идолом адвенчурного жанра, но – нет), и со многими другими действующими лицами, которых можно было изобразить гораздо интересней. Так что история кажется чем-то вроде пресного блюда.

(*Спойлер*) Вы сможете побывать в игре второстепенным персонажем, но слишком недолго, чтобы уделять этому особое внимание. (*Конец спойлера*) Должен заметить, что я не испытывал того ужаса, который, по идее, должна была мне внушать особа, за которой Макферсон гонялся всю игру. Здесь Post Mortem потерял немного своей жуткости.

Несмотря на это, у сюжета есть и положительные стороны. Это по-настоящему поразительные события на всём протяжении игры, которые происходят главным образом в роликах. Посредине игры история становится действительно интересной, когда, благодаря результатам расследований Макферсона, появляется целая куча вопросов. К сожалению, концовка(и) игры немного разочаровывает(ют).

Сюжет нелинеен, и есть разные колеи его развития, в которые вы попадаете в зависимости от своих действий. Это здорово, но, с другой стороны, создатели, возможно, слишком сосредоточились на нелинейности и не озаботились доведением до совершенства основной сюжетной линии. Это также можно сказать и о других нелинейных адвенчурах. Система диалогов реализована странным образом, и зачастую в течение беседы реплики могут появляться невпопад.

Таким образом, история замечательно начинается, и где-то в середине становится очень интересной, но, в конечном счёте, страдает от скверного воплощения.

Графика: Графику, говоря о Post Mortem, можно разделить на две группы: ролики и игровая графика. Ролики восхитительны. Отменная постановка и приятная анимация придают совершенно киношное ощущение, фоны также выглядят весьма живо. По воздуху летают листья, трамвайчики и машины ездят, световые эффекты меняются в зависимости от погоды или по другим причинам и т.д.

В то же время в самой игре графика посредственна. Вроде бы задники неплохо нарисованы и детальны, но они мертвы, насколько могут быть мертвы задние фоны. Одно из мест, где это просто убивает – бистро Аламбик. В баре все посетители, с которыми нельзя пообщаться, сидят, словно изваяния. В этом месте, я вспомнил Zelenhgorm, где неинтерактивные персонажи ходят и занимаются своими делами, пока вы проходите мимо. Ничего подобного в Post Mortem нет.

Другой негативный аспект игровой графики – угол обзора, охватывающий около 55-60% экрана. И это при том, что Post Mortem – игра с видом от первого лица, которая претендует на вид “из глаз”. Прямоугольный экран монитора и так урезает обзор, а тут еще и подстава с графикой. Такое чувство, что Гас всё время смотрит прищурившись. Положительный аспект графики в том, что она успешно воссоздаёт мрачную атмосферу.

Звук: Музыка соответствует месту и времени, в котором происходят события. Тем не менее, в некоторых местах не помешали бы треки, звучащие более тревожно, что добавило бы игре мрачности. Мелодий всего 4-5, и они довольно часто повторяются.

Почти вся озвучка выполнена прекрасно. На мой взгляд, Макферсон был озвучен нормально, да и голос Софии Блэйк неплохо подходит подобному персонажу. “Главный злодей” в игре, как ни странно, получился хуже всех. (*Спойлер*) Есть в игре такое место, где Макферсон читает отрывок текста, написанный “злодеем” (вы слышите голос последнего за кадром). Это больше похоже на озвучку “плохого героя” детского сериала. И это место полностью разрушает атмосферу игры. (*Конец спойлера*)

Геймплей: Как и прочие аспекты игры, геймплей и плох, и хорош по-своему. Некоторые загадки очень изобретательны, их приятно решать. Например, вы найдете скрытый под картинкой рисунок, который вашими усилиями составится в другой рисунок. Есть даже загадки, имеющие несколько решений.

Есть в игре, однако, и три-четыре очень сложные головоломки, где рука сама так и потянется к “прохождению”. (*Спойлер*) В одной из них вы рисуете портрет подозреваемого по описаниям свидетелей, выбирая правильный разрез глаз, нос, уши и т.д. Трудность в том, что многие из вариантов каждой характеристики очень похожи друг на друга; и если, к примеру, свидетель упоминает о больших плоских ушах, найдётся 3-4 варианта, подпадающих под это описание. То же самое с носом, глазами, усами и т.д. Когда, наконец, вы закончите портрет и покажете его нужному человеку, он поглядит и вдруг скажет: “Нет, это не он”. Так что если вы ошибётесь в чём-то одном (уши, нос и т. д.), то не сразу сможете догадаться, в чём же именно.

Ещё хуже задачка со взломом, когда у вас есть пять отмычек, которые можно вставить в четыре разных отверстия в замочной скважине и повернуть в одном из двух направлениях. Вы станете вычислять, сколько же есть возможных комбинаций… и, что хуже всего… не получите никакой подсказки, куда чего вставлять и крутить. А уж про алхимическую задачку я вообще молчу. (*Конец спойлера*)

Подведем итог головоломкам: если вы новичок в адвенчурах или не любите пользоваться “прохождениями”, любой ценой избегайте Post Mortem.

Если же вы принимаете факт необходимости “прохождения” или обожаете трудные загадки – вперёд, в магазин за игрой. В противном случае поиграйте во что-нибудь другое.

Интерфейс несколько отличается от обычных интерфейсов игр с видом от первого лица. Курсор не привязан к центру экрана – его можно свободно передвигать. Достигнув края картинки, вы поворачиваетесь в направлении движения мыши. Область обзора установлена в 60% экрана, и это ограничение затрудняет поиск улик, поскольку на перемещение курсора отведено мало места, и вы практически

сразу начнёте вращаться. К счастью, пиксель хантинга в игре немного – все необходимые предметы легко распознаются.

Система диалогов преподносилась Microids как нечто революционное, но, к несчастью, она стала одним из недостатков игры. Главная сложность с ней - это порядок и организация возможных вариантов ответа. Иногда у вас возникает возможность спросить о том, что ещё даже не упоминалось в разговоре. Вместо одновременного показа всех реплик, как в большинстве старых добрых систем, разработчики по какой-то причине предпочли, чтобы игрок видеть одну реплику за раз, что очень неудобно.

Другие системы (как, например, в Longest Journey) разветвляются словно дерево, таким образом игрок за раз может говорить лишь на одну тему. Post Mortem же выдаст некоторые варианты на ваше усмотрение, и они либо останутся на экране до тех пор, пока вы на них не кликните (даже если тема разговора уже сменилась), либо совсем исчезнут, не дав вам шанса задать вопрос, если вы не успели этого сделать. Усугубляя положение, игра не позволяет вам прервать ни один из разговоров. Играть, конечно, можно, и даже можно привыкнуть к этакой напасти, но уж больно это раздражает.

Все документы, собираемые Гасом, все разговоры, все сведения, которые он находит о подозреваемых, автоматически сохраняются, и вы можете взглянуть на них в любое время через меню, что довольно удобно. Ролики также можно прокрутить заново.

Общие сведения: Игра вышла на двух дисках, положенных в DVD-бокс с весьма впечатляющей обложкой, на которой половину прекрасного лица Софии Блэйк закрывает окровавленный нож. Сюжет игры вращается вокруг темы, которая и раньше затрагивалась в немалом количестве адвенчур – Тамплиеры.

Мифы, окружающие Тамплиеров, довольно многочисленны и, если вы хотите узнать о них больше, посетите сайт http://www.templarhistory.com, а также зайдите на http://www.dagobertsrevenge.com. Оба сайта содержат немало сведений о Тамплиерах и историях, связанных с ними, от момента основания Ордена до его исчезновения (а действительно ли он исчез?). Если подобные сюжеты вам нравятся, обязательно поиграйте в Gabriel Knight 3, возможно, лучшую адвенчуру на тему тайных обществ. Вы обнаружите большое сходство между героем Post Mortem Жаком Элуином и Джоном Уилксом из Gabriel Knight… как физическое, так и духовное!

В двух словах: Post Mortem вызовет у вас смешанные чувства. Иногда он будет развлекать вас, иногда раздражать. Самый большой недостаток заключается в попытке растянуть короткий сюжет путем подкидывания игроку головоломок без каких-либо подсказок – подход совершенно противоположный тому, что предлагала Syberia.

Поклонники трудных головоломок в большей степени оценят игру, но я не думаю, что Post Mortem привлечёт многих игроков. Несмотря на это, мрачная история Гаса Макферсона может перетечь в хороший сиквел, если разработчики извлекут уроки из своих ошибок и выпустят в будущем более отполированный и грамотный продукт.

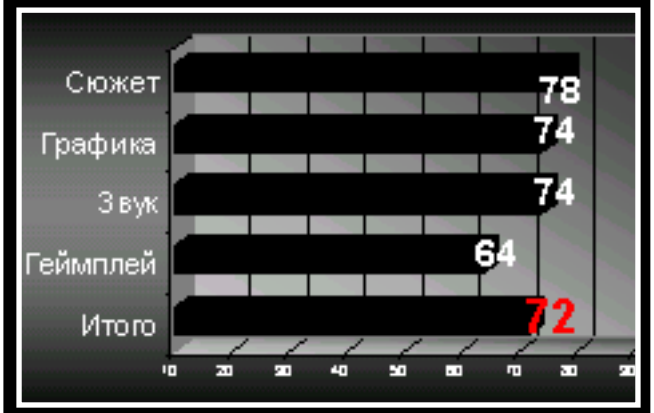
(перевод Lonesome)

Post Mortem

Информация об игре

Разработчик: Microids
Управление: Point and click
Вид: от 1-го лица
Сложность: высокая
Сайт: http://www.postmortem-videogame.com

Системные требования:
Win98/ME/2000/XP, P II 350Mhz , 64MB RAM, 500 MB на диске, DirectSound совместимая звуковая карта, 16MB Direct3D совместимая видеокарта, 16x CD-ROM



The Watchmaker

Watchmaker – адвенчура с видом от 3-го (и немного от 1-го) лица, созданная Trecision и изданная GMX Media в Британии и Скандинавии. В ней использован трёхмерный движок, в определённой степени новаторский. Посмотрим, насколько удачно это получилось.

Сюжет: История начинается в адвокатской конторе в Лондоне, куда по важному делу агентством "Норман и МакГрин" приглашены два главных героя игры: Даррел Бун, научный исследователь и эксперт в области паранормальных явлений, и Виктория Конрой, адвокат и знаток языков.

Они отправляются в Австрию, точнее, в замок, которым владеет компания "Мультинэйшнл". Там они должны найти устройство, украденное, как сообщается, группой религиозных фанатиков, и которое может вызвать всемирную катастрофу, если не будет отключено до полуночи.

Всё начинается довольно вяло, и я не знаю, что тому причиной: плохая игра актёров или затасканная тема "про секту, которая хочет овладеть миром", как бы то ни было, все это неубедительно и игрока не затягивает. По мере продвижения игра становится интереснее, а персонажи в замке оказываются проработанными не так уж и плохо. Чего не скажешь о главных героях – как правило, они говорят одно и то же, и им серьёзно недостаёт индивидуальности.

Истории замка и тайной организации, с которой связана игра, неплохо дополняют сюжет, временами действительно занимая вас.

Графика: Трёхмерные персонажи имеют обычные для большинства 3D моделей недостатки, как то одеревенелая анимация лица, квадратные части тела и роботоподобные движения. Окружение выглядит куда лучше. Оно очень детально, а замок довольно эффектен. Большое количество картин, часов (их и правда много), статуй и других мелких подробностей украшают каждую комнату замка, что делает окружение очень достоверным.

В игре могло быть и побольше видеовставок. Их мало, и длятся они лишь несколько секунд.

Звук: Пожалуй, самое плохое, что есть в игре – звук. Музыка в основном скучная и совершенно вне контекста. В большинстве мест вы слышите "служебную" мелодию, которая разрушает созданное определёнными событиями напряжение.

Но голоса персонажей горадо хуже музыки. Есть среди них сносные, но некоторые выдают такуууую смертную тоску, владевшую актёрами во время озвучания. Хуже всего получился смотритель замка Генри - одна из самых неудачных ролей в истории приключенческих игр. Попытка озвучить старца молодым (по всей видимости) актёром – просто издевательство над слухом. Горничная Карла и жена смотрителя Джуд сыграны не менее отвратительно. Там, где вы ожидаете услышать страх или удивление, персонажи говорят сухо, без выражения, будто читая по бумажке! Кажется, пригласи создатели хороших актёров и напиши подходящую музыку – впечатление от Watchmaker было бы гораздо сильнее.

Геймплей: Если описать геймплей одним словом, то этим словом будет… абсурд. Управление неуклюжее, головоломки в большинстве своём бессмысленны. Но, начнём по порядку, с управления.

Trecision попыталась сделать управление новаторским, но при этом забыла о правиле “простоты и удобства”. В игре использовано комбинированное управление: мышь + клавиатура.

Как упоминалось ранее, в игре вы руководите двумя персонажами, Даррелом и Викторией. Нажав F9, вы переключаетесь между ними. Но дело в том, что персонажи почти никогда не взаимодействуют друг с другом, и вам даже может показаться, что вы играете в игру дважды. То, что делает один, может сделать и другой (в большинстве случаев). Даже диалоги с людьми одинаковые, и ответы на большинство вопросов идентичны. Всё, что вы получите – двойную порцию прогулок и повторение диалогов. Если бы они всюду ходили вместе, и вам не нужно было бы перемещать каждого из них по отдельности, или если бы они выполняли каждый свою функцию, это бы имело смысл. Но то, как это реализовано в игре – всего лишь напрасная трата времени.

Кликнув левой клавишей на активном предмете, вы получите его описание от выбранного персонажа, тогда как правая клавиша заставит его действовать. Кликнув на неактивной области экрана, вы можете надеяться, что персонаж пойдёт в указанном направлении. Я говорю “можете надеяться”, потому что во многих случаях вы кликнете где-то перед персонажем, а он/она двинется в обратную сторону. Вы пошлёте его/её в ближайшую комнату, но увидите, как он/она войдёт туда и сразу же вернётся обратно (так всё время происходит в столовой).

Головоломки в игре в основном связаны с инвентарём и, к сожалению, часто нелогичны, особенно во второй половине игры. В нескольких местах я прибег к прохождению – решения были лишены всякой логики.

(*СПОЙЛЕР*) Чтобы открыть дверь фургона, вы берёте шприц и смешиваете серную кислоту с азотной, из этого выходит крайне едкая субстанция, которая разъедает замок! Другой забавный пример: вы находите в некотором месте игры кровь, которая, по здравому разумению, служит доказательством преступления. Но, по замыслу разработчиков, вы должны использовать кровь на розу, которая находится на подносе, до того, как слуга отнесёт её Джуд, чтобы она приняла это за дурной знак и отдала вам свой медальон. Это всего лишь пара примеров, но в игре полно подобной бессмыслицы. (*КОНЕЦ СПОЙЛЕРА*).

Много затруднений возникает из-за того, что трёхмерное пространство огромно, а некоторые объекты, которые нужно отыскать, очень малы, в результате чего часто приходится переключаться на вид от 1-го лица, чтобы заметить их. И даже при этом вы вполне сможете пропустить многие из них, поскольку они могут быть спрятаны среди книг, или могут быть всего лишь трещинами на стене, ничем не отличающимися от остального фона, и т.д. Другими словами, приготовьтесь к экстремальному пиксель-хантингу, из разряда “поиска иголки в стоге сена”, определённо самому тяжелому из всех, что мне попадались за последние 3-4 года.

Хуже всего то, что многие из предметов замка также являются “активными точками”. Их там буквально сотни. Пока вы не узнаете, какой из них может быть хоть немного полезен, приготовьтесь открывать пустые коробки, ящики стола и шкафы, будьте готовы услышать “это обычная раковина” или “тут нет ничего полезного” тысячи раз.

Возможно, у вас уйдёт немало времени на то, чтобы пройти игру до конца, если, конечно, желание сделать это не пропадёт по дороге. Я уверен, что если бы мне не нужно было писать статью об этой игре, она добавилась бы в мой список адвенчур, которые никогда не будут завершены. Причиной тому слишком много ненужных блужданий, когда вы проходите по одним и тем же локациям сотни раз. Если бы в игре использовалась карта, игровое время точно сократилось бы в два, а то и больше раз. Таская 15-20 предметов большую часть игры, применяя их, без преувеличения, на несколько сотен активных точек, не имея карты, зато имея огромные пространства с самого начала игры и до конца, вы слишком часто станете ловить себя на том, что теряете свое драгоценное время.

Общие сведения: Игра вышла в DVD-боксе, куда положили один CD и руководство. На обложке Виктория и Даррел стоят бок о бок – как банально. Багов я не встретил, хотя каждый раз, вставляя диск в привод, я наблюдал, как игра пыталась установиться заново. Меню выполнены без изысков.

В нескольких словах: Очень плохая адвенчура по всем параметрам. Возможно, она вам подойдёт, если у вас в запасе уйма свободного времени и вы обожаете экстремальный пиксель-хантинг. Watchmaker всеми силами пытается подражать серии Gabriel Knight, но ужасные актёры и совершенно нелогичный геймплей не позволяют даже приблизиться к ней. *(перевод Lonesome)*

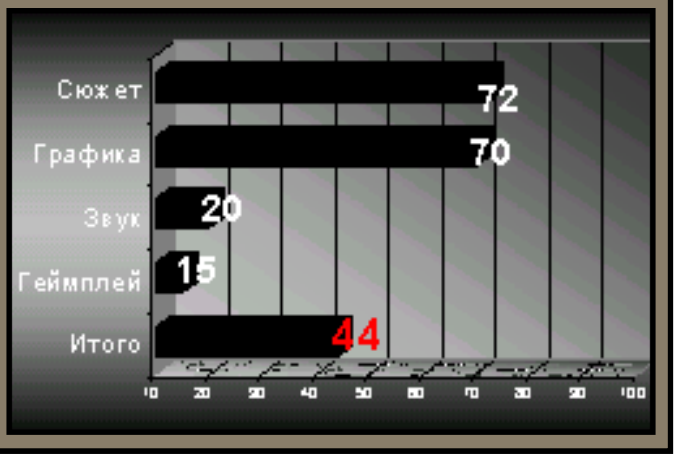
The Watchmaker

Информация об игре

Разработчик: Trecision
Управление: point and click
Вид: от 3-го и 1-го лица
Сложность: Высокая
Сайт: http://www.gmxmedia.net/watchmaker

Системные требования:

Win 98/ME/2000/XP, P 266 Mhz, 64MB RAM, 150 MB на диске, DirectSound совместимая звуковая карта, 8MB DirectX совместимая видеокарта, 8x CD-ROM



Самый известный пират всех времен и народов Гайбраш Трипвуд вновь отправляется на поиски приключений…

The Curse Of Monkey Island

Любовь *Юмор* *Сражения*

И как комедия, и как и приключение *The Curse of Monkey Island* (CMI) блистает! Яркая, гротескная графика, обновленный Гайбраш Трипвуд (Guybrush Threepwood) - все 6 лет ожидания того стоили.

Для тех, кто не в курсе о чем идет речь - краткое содержание предыдущих серий. Наш герой, Гайбраш Трипвуд, путешествует по Карибам, на дворе 18 век, кругом одни пираты.

Сюжет каждой новой игры серии так или иначе крутится вокруг сражений со злобным пиратом-призраком/зомби/демоном ЛеЧаком (LeChuck) и сложных отношений с Элейн (Elaine), главной романтической героиней. Все игры MI полны характерного Лукасартовского юмора, захватывающих приключений и чудных головоломок, но *"Проклятие Острова Обезьян"*, безусловно, ярче всех.

Сюжет: После побега с корабля ЛеЧака, Гайбраш выплывает на Пландер Айленд (Plunder Island), где вновь встречается с Элейн. Наконец, набравшись храбрости, Гайбраш делает ей предложение и дарит кольцо с большим брильянтом, украденное у ЛеЧака. Но надев его, Элейн превращается в золотую статую, поскольку на кольцо было наложено старое пиратское проклятие.

Пока Гайбраш подбирает челюсть, не зная что делать и куда бежать, банда пиратов похищает Элейн, и теперь прежде чем снять проклятие, ему надо еще найти золотую статую и победить пиратов...

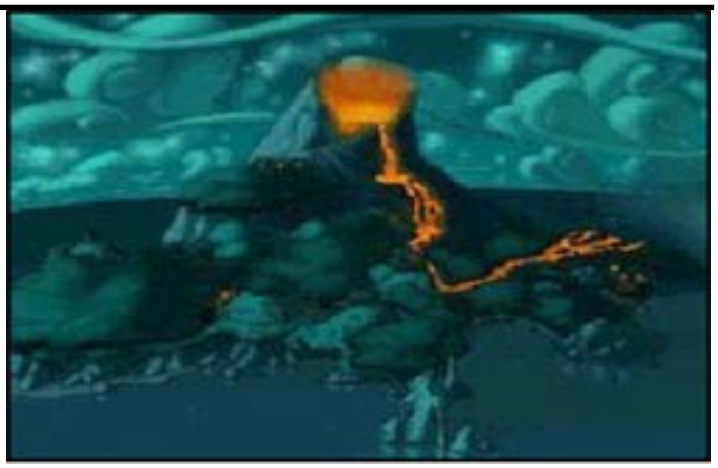
Мир Обезьяньего Острова - это смесь семнадцатого, восемнадцатого, девятнадцатого и двадцатого века. В нем можно найти и фритюрницу, и пушку со спутниковым наведением, и набор редких грамп-ластинок (в восемнадцатом-то веке!), но все эти элементы лишь добавляют игре характерного обаяния.

Сюжет написан интересно, с изрядной долей юмора, и не разочаровывает до самого конца. Хоть и на первый взгляд игра выглядит несколько детской, это обманчивое впечатление, и смело могу сказать, что удовольствие от нее получит и семилетний, и тридцатилетний.

И кстати, по дороге вы встретите как минимум двух Лукасартовских персонажей – они оба слегка замылены.., но непременно поищите их!

Графика: Классическое 2D. Игра была выпущена в 1997, всего за год до того, как все игры начали повально переходить на 3D. Приятно играть в игру с "классической" рисованной графикой - она кажется как-то живее и привлекательнее. В остальном - традиционный вид от третьего лица и не менее традиционный point and click интерфейс.

Собственно, стиль графики не похож ни на что, с чем я сталкивалась раньше - мягкие линии, глубокие цвета и совершенно невероятные облака. Анимация также смотрится замечательно, особенно жестикуляция во время разговоров и ходьба.



Звук: Музыка просто великолепна. Карибские мелодии смешиваются с фрагментами современной музыки, создавая удивительное, легкое настроение, очень подходящее к общей атмосфере игры. И музыка, и звук хорошо записаны и не склонны надоедать. Будьте осторожны! Мелодии настолько привязчивы, что вы сами того не заметите, как начнете ее напевать. Их можно скачать в формате mp3 на одном из фэн-сайтов, адрес которого будет приведен ниже.

Музыку к игре писал Майкл Лэнд (Michael Land), композитор, работавший и над предыдущими частями игры, так же известный нам музыкой к *The Dig, Day of the Tentacle, Sam & Max Hit the Road* и *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*.

Геймплей: Здесь практически нет поводов для недовольства. Конечно, факт, что меню основных команд вызывается удерживая правую кнопку мыши, очевиден не сразу, и отсутствие в главном меню возможности загрузить игру и выйти изрядно раздражает. В остальном жаловаться не на что.

Гайбраш преданно следует за указаниями курсора, а для тех, кто не хочет ждать, двойной щелчок на стрелку перехода на другой экран мгновенно переносить героя туда. Также для внимательных игроков существуют секретные двери, которые позволяю срезать длинные отрезки пути.

Я затрудняюсь оценить логичность головоломок, но могу уверенно сказать - они веселые, и это компенсирует даже самые нелогичные места.

Самой любимой частью игры, пожалуй, стала третья. Там есть и песни, и перестрелки, и экономический симулятор, и стихотворные дуэли. Совершенно удивительный подход к головоломкам - они основаны не на способности быстро нажимать кнопки, а на диалогах и умении сопоставлять сказанное. Все это немного напоминает *The Longest Journey* и *Sam & Max Hit the Road*.

Система диалогов вполне удобна и не мешает на экране в момент игры. Иногда у меня возникали проблемы с текстом на излишне цветастом фоне, но так как шрифт довольно крупный, читается все без особых проблем.

Не могу удержаться чтобы не упомянуть кожаные куртки - потому что Гайбраш (как и Индиана Джонс) постоянно пытается их продавать. Внимательные люди найдут массу отсылок к другим играм - так что ищите.

Общая информация: При первом взгляде на оформление коробки можно предположить, что в игре много экшена, но, должна сказать, художники слегка преувеличили, потому как на самом деле это довольно милая и очень смешная игра.

Игра комфортно расположилась на двух компакт-дисках, и менять их придется только один раз. Системные требования довольно низкие, учитывая возраст игры.

Игра стала “Лучшей Адвенчурой Года” по мнению Computer Gaming World.

В самом начале: Оказавшись в трюме корабля ЛеЧака, поговорите с Уолли (Wally), пока он не расплачется. Затем используйте пушку, и потопите все корабли с пиратами. После этого выгляните в отверстие, в которое направлена пушка.

В нескольких словах: Curse of Monkey Island, возможно, одна из самых веселых компьютерных игр, и я хочу искренне порекомендовать всем поклонникам отправиться в это удивительное путешествие вместе с Гайбрашем Трипвудом, могучим пиратом! CMI – наиболее известная игра сериала, и, наверное, самая любимая его поклонниками.

- Yngvil Runde

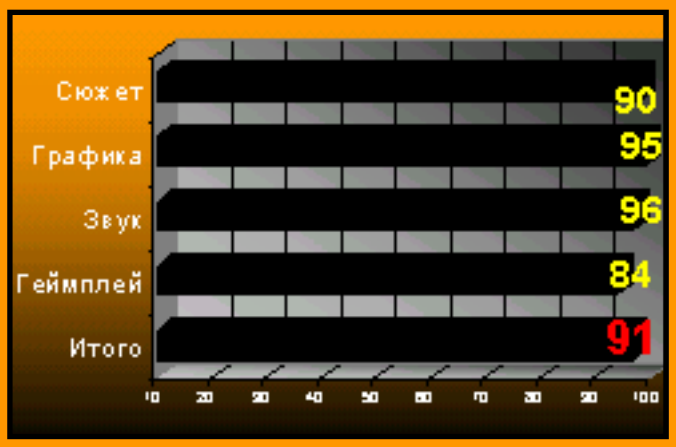
(перевод Арсений Кузнецов)

The Curse Of Monkey Island

Информация об игре

Разработчик: Lucasarts
Управление: point and click
Вид: от 3-го лица
Сложность: низкая
Сайт: отсутствует
Фэн-сайт: http://www.scummbar.com/

Системные требования:
Win 95, P 90 Mhz, 16MB RAM, 1.2MB на диске, 16bit звуковая карта, PCI видеокарта, 4x CD-ROM, DirectX 5



Если вы хотите поделиться с нами своим мнением об адвенчурах, нашем журнале или о чем-либо еще, напишите нам письмо, и мы постараемся сделать так, чтобы ваш голос был услышан. Адреса: theinventory@yahoo.com – английская версия, theinventory_rus@yahoo.com - русская версия

Привет! Меня зовут Фэйди Тутунжи (Fady Tootoonjy), я из Сирии. Для начала я хотел бы поблагодарить вас за то сокровище, что вы дарите нам – "The Inventory".

Адвенчуры оказывают странное воздействие на людей, они заставляют их искать друг друга и помогать друг другу. То есть адвенчуры пробудили среди игроков некий дух сотрудничества (взаимопомощи), который есть во многих адвенчурных сообществах, которых с каждым днем становится все больше. Это говорит о том, что мы не столь одиноки, как думают некоторые, и журнал The Inventory тому доказательство.

Мне бы хотелось узнать мнение The Inventory по поводу того, является ли адвенчура следующим поколением литературы. Становимся ли мы свидетелями рождения нового вида литературы, который можно назвать "интерактивной литературой"? Можем ли мы сказать, что игры типа The Longest Journey станут Илиадой 21 века? Вот все, что я хотел сказать, и еще раз большое вам спасибо.

The Inventory: Здравствуйте, Фэйди. Спасибо, что написал нам. "Интерактивная литература" – лучшее определение адвенчуры. Это в действительности новая форма литературы, поскольку адвенчура – это способ рассказать историю. Но ведь эти игры не только рассказывают историю, но и требуют некоторых действий от нас, игроков, для ее развития, поэтому сюда привязывается и слово "интерактивная".

Хочу отметить великолепную параллель, что вы провели между шедевром древних времен (Илиадой) и шедевром времен нынешних (The Longest Journey). Думаю, Рагнар Торнквист (Ragnar Tornquist) улыбнулся бы, читая эти строки, поскольку вы назвали его Гомером наших дней!

Подводя итоги, я полностью согласен с вами в том, что адвенчуры – это новая ступень эволюции повествования, таком же древнем, как и сам человек. Жаль, не все еще успели окунуться в эту новую форму литературы, но это является одной из целей наших публикаций. Спасибо за то, что написали нам.

Здравствуйте! Я старый поклонник адвенчур. Нынче выходит не так уж много хороших игр, поэтому я решил создать свою. Пока там нет ничего особенного, но если вам интересно, можете взглянуть (http://www.geocities.com/veliarts). Мой любимый игровой сериал – King's Quest, и я думаю, он стоит того, чтобы написать по нему обзор (один на всю серию, но достаточно большой). Я очень рад, что существуют и другие поклонники King's Quest, создающие римейки и сиквелы (Tierra и KQIX team), и что их работы на уровне Sierra-on-line.

The Inventory 5 был самым лучшим номером. Интервью с Биллом Тиллером и обзор The – самые лучшие статьи в нем. Когда два-три года назад я играл в The Dig, у меня было такое ощущение, что я нахожусь в параллельном мире, вот почему еще одна любимая мною игра – это The Dig.

Поиграл я и в Runaway (было чертовски тяжело достать ее), и считаю, что это еще одна из лучших адвенчур. У нее сильный сюжет, превосходная графика, великолепный саундтрек и лучший point and click интерфейс из виденных мною (и очень оригинальное окно инвентаря). Надеюсь, вы вскоре порадуете нас ее обзором .

Я знаю, нелегко выполнять такой объем работ каждый месяц, поэтому желаю хорошо отдохнуть этим летом. Но очень хотелось бы, чтобы после отпуска объем журнала увеличился. Если человек может выкачать 3 Мб, он может выкачать 5 или 6 Мб. До встречи в следующем месяце!
Велислав Иванов (Velislav Ivanov)

The Inventory: Привет, Велислав. Да, Tierra продолжает нас удивлять великолепной работой, и, похоже, KQIX team также трудится не покладая рук.

Вряд ли нам удастся увеличить объем журнала. Многие все еще используют модем и на получение The Inventory у них может уйти много времени. Если нам удастся увеличить объем журнала, оставив размер файла прежним, то, возможно, (если нам позволит время) мы расширим журнал, но я бы пока на это не рассчитывал. Обзор Runaway будет опубликован либо в следующем номере, либо осенью, в зависимости от даты выхода игры. Спасибо за то, что написали нам.

Я люблю адвенчуры и все с ними связаное. Я люблю Syberia и TLJ и при первой же возможности дотянуться своими руками до свеженькой адвенчуры, я покупаю ее и пускаю слюни. Однако есть одна вещь, которая беспокоит меня в отношении адвенчурных игроков. Боязнь перемен. В февральском номере в разделе "слухи" был а опубликована заметка о TLJ2, в которой говорилось, что не стоит бояться управления с клавиатуры. Что меня беспокоит в управлении с клавиатуры, так это то, что все его боятся. Не удивительно, что все считают адвенчурный жанр умершим. Если что-то не может меняться, не может быть изменено, и даже не будет пытаться меняться вслед за новыми технологиями, оно умрет. Не бойтесь вашей клавиатуры, она существовала еще до вашей мыши, и это всего лишь устройство ввода.

Быть может, это все из-за того, что я довольно молодой игрок (я начал играть в 98ом), но я не боюсь перемен. Для MI4 и Grim Fandango у меня всегда найдется место в сердце неподалеку от Syberia и TLJ. Я даже не заметил, что мне пришлось работать с клавиатурой, до тех пор, пока мне не потребовалось уйти от компьютера, и я обнаружил, что обе моих руки лежат на столе. Если в игре сильный сюжет, и она увлекает, кого волнует, при помощи чего приходится перемещаться. Вот что я вам скажу, ребята. Если вы позволите себе стать интерфейс-нацистом, вы пропустите несколько лучших игр. Только то, что это ново, еще не значит, что это ужасно. Бьюсь об заклад, что даже играя в MI 1 и 2, вы, как и я, использовали клавиатуру для выбора действий. Это случилось раньше, чем вы это осознали, а вы начали замечать это лишь сейчас. Вы к этому привыкли больше, чем вы думаете, так что не стоит этого бояться. Перепрыгните в это мир, и начните печатать.

Ну а журнал неплох. Приятно сознавать, что в мире еще есть люди, похожие на меня. Я провел школьные годы, убеждая друзей, пытаясь гарантировать рынок для того, что мы так любим. Если адвенчурный жанр пойдет ко дну, я последую за ним.

Питер Ворсингтон (Peter Worthington)

The Inventory: Привет, Питер. Вы подняли в действительности интересный вопрос. Начну с цитаты из вашего письма. Вы писали "Если в игре сильный сюжет, и она увлекает, кого волнует, при помощи чего приходится перемещаться." То, как приходится перемещаться – это часть интерфейса, а он – одна из основ игры, таких же как графика, сюжет и музыка, которые в результате определяют, будет ли игра увлекать, или нет. Если б это было не так, компании не тратили бы деньги и время на разработку новых интерфейсов.

Вы сказали, что вам понравился MI4, и вы имеете на это полное право. Однако спросите фанатов MI, какая из частей по их мнению является самой худшей, и вы увидите, что MI4 окажется победителем в данной категории. Давайте перейдем к противостоянию point and click и direct control. Процитирую фрагмент интервью Билла Тиллера (Bill Tiller, CMI, The Dig), которое он дал нашему журналу в прошлом месяце, поскольку, честно говоря, я не смогу сказать это лучше, чем сказал он:

"Point and click – это, по моему скромному мнению, попросту самый лучший способ управления в адвенчуре. Возможность везде ходить не столь увлекательна! Недаром эти фрагменты вырезают из фильмов и книг. В кинематографе это называется 'сжатием времени', что означает урезание скучного путешествия до нескольких небольших фрагментов. Наши противники, с которыми мы боремся, находятся там, где идет самое интересное действие. И если в игре вашему персонажу приходится везде ходить самому, вы просто теряете драгоценное игровое время.
[...]
Кроме того, point and click позволяет художникам создавать фоновые рисунки с видом от третьего лица, видом, наиболее часто использующимся в фильмах и на ТВ, видом, к которому мы все привыкли. Кроме того, если вам приходится перемещаться при виде от третьего лица, часто бывает тяжело одновременно показать и положение предметов, и создать интересный ракурс. Вы будете довольно часто натыкаться на объекты и застревать на поворотах. Гораздо проще щелкнуть мышью туда, куда вы хотите пойти, и дать компьютеру самому отвести вас туда. Дайте компьютеру поработать за вас, а не делайте его работу. Point and click придуман как раз для того, чтобы компьютер работал за вас".

- Билл Тиллер (Bill Tiller)

Я полностью согласен с Биллом и, как я уже заметил, не мог бы сам сказать лучше. Помимо того, что управление перемещением игрока само по себе скучно, оно не позволяет удаленного взаимодействия. Так, например, если я вижу на столе предмет,

который хочу взять, у меня не получится попросту кликнуть на него. Вместо этого мне придется подвести моего персонажа к столу, подождать, пока он не повернет свою голову к этому предмету или этот предмет не подсветится, и только после этого дать ему команду взять предмет. Вы считаете этот метод более эффективным или более дружелюбным к пользователю? Я – нет.

Я не думаю, что игроки, как вы сказали, “боятся” клавиатуры. Но как и все другие покупатели на этой планете мы хотим получить лучшее за те деньги, что мы тратим на покупку игры. В своем письме вы упомянули одну интересную вещь. Вы написали: “Не бойтесь вашей клавиатуры, она существовала еще до вашей мыши...” Это в действительности так. В первых адвенчурах управление осуществлялось с клавиатуры. Впоследствии самые крупные адвенчурные компании перешли на интерфейсы с использованием мыши, потому как они оказались более эффективными и дружелюбными к пользователю, чем те, что использовали клавиатуру.

Задавали ли вы себе вопрос, почему некоторые современные компании используют интерфейс, основанный на клавиатуре? Потому что он более эффективен? Или потому, что его будет проще адаптировать к консольной версии? Возьмем, например, игру X. У нее ожидается выход сиквела. На форуме, посвященном адвенчурам, игрок пишет, что ему понравилась PS версия игры X, но вот point and click интерфейс был для Playstation неудобным. Разработчик отвечает, что именно по этой причине они разрабатывают продолжение с использованием direct control. То есть, основной причиной перехода на direct control является повышение удобства для консольных игроков.

Я полностью согласен, что direct control более удобен, когда дело касается консолей, потому как они не поддерживают мыши. Но так ли дело обстоит для PC? Почему версия для PC должна страдать от того, что некоторые вещи не поддерживаются консолями? Разве вы, пользователь PC, не чувствуете себя обманутым компанией, пытающейся продать вам свой продукт, которой наплевать на ваши особенности и желания, и которая пытается подогнать свой продукт под желания представителей другой части рынка? Разве не лучше было бы разработчикам сделать разные версии продукта, учтя в каждой особенности платформы? Вы также сказали, “Только то, что это ново, еще не значит, что это ужасно”. Да, это так, но, с другой стороны, это не означает, что это великолепно. Адвенчурам нужно меняться и эволюционировать, но вопрос здесь должен стоять не “Нужно ли меняться?”, а “Как нужно меняться?”. Всегда есть несколько путей. А вот является ли direct control правильным?..

Что касается термина “интерфейс-нацист”, я считаю это преувеличением. Следуя этой же логике, если я не люблю супы и их не покупаю, то тогда я становлюсь “пищевым нацистом”. Мы все - игроки в адвенчуры, и мы хотим, чтобы они становились все лучше и лучше. Нет ничего плохого в том, чтобы сказать, что тебе нравится, а что нет, даже если это касается графики, сюжета, интерфейса, диалогов и даже коробочек из-под CD. Вы платите за все, и имеете право высказать свое мнение. Кроме того, я еще ни от кого не слышал заявления, что direct control умер. Напротив, некоторые люди утверждали, что умер point and click, и я думаю, что термин “интерфейс-нацист” к ним подходит больше.

В Интернете есть много сайтов, которые поддержат эволюцию адвенчур, даже если эти игры пойдут вразрез с основными принципами построения такого рода игр. В The Inventory мы хотим поддержать все соответствующее канонам. Мы хотим, чтобы наш журнал был нацелен на любителей классических адвенчур, которым нелегко приходится в настоящее время. Надеюсь, вы понимаете нашу точку зрения. Я, в свою очередь, понимаю вашу. Был рад прочитать ваше письмо, несмотря на то, что не согласен с вашей точкой зрения, ну а кроме того, тема, поднятая в вашем письме, является очень интересной для обсуждения. Спасибо за то, что нашли время написать нам. Надеюсь, вы будете читать наш журнал с удовольствием даже несмотря на то, что вы с нами не согласны.

P.S. Еще один факт, который вам, возможно, покажется интересным. Сейчас все те компании, что собираются использовать в своих играх direct control, планируют портировать эти игры на консоли. Те компании, что делают игры исключительно для PC, используют point and click интерфейс. Все фэнмейд игры, в которые мне довелось поиграть, также используют point and click. Я не хочу сказать, что портирование игры для консолей – это неправильно, вовсе нет. Но почему те компании, что делают адвенчуры исключительно для PC, используют point and click, а не direct control, если direct control лучше и эффективней?

Гидра

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 разговор шел о незаметном игровом жанре, который не собирается умирать. Тема этого номера -

Изобретем заново жанр или рынок?

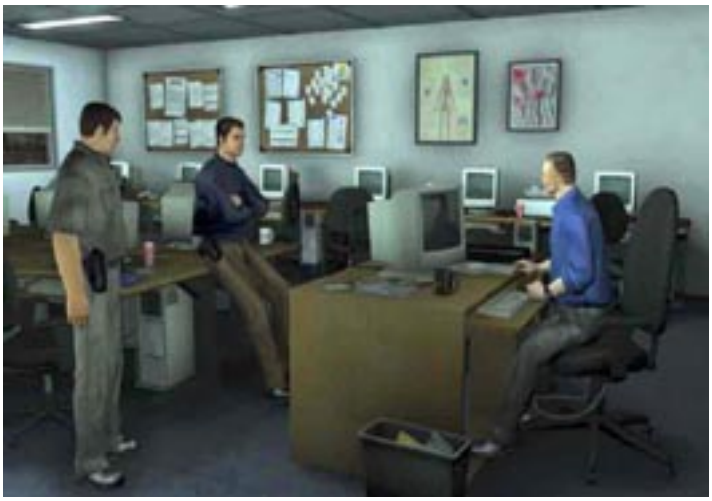
Если вы заглянули в раздел “Слухи”, то наверняка вспомните, что CSI оказалась третьей по продажам игрой для PC за первую неделю после ее выхода в свет. Тот факт, что я даже не помню, когда в последний раз произошло подобное событие, показывает все величие выбора Ubisoft продвигать адвенчуру, созданную по мотивам телесериала. Хочу подчеркнуть, что в статье будет идти речь о маркетинге CSI, а не о самой игре.

Некоторые компании, выпускавшие в недавнем прошлом адвенчуры, попытались заново изобрести жанр, включая в их так называемые адвенчуры аркадные элементы, меняя point and click интерфейс на direct control, уделяя больше внимание консольным игрокам и т. д., и т. п. В большинстве случаев они либо настолько изменили игру, что ее стало нельзя называть адвенчурой, либо недостаточно изменили ее, чтобы привлечь более широкую аудиторию (что и стало основной целью подобных изменений).

Все дело в том, что сегодня хит-парады как правило показывают то, что лучше всего продаются игры в стиле экшн, игры, ориентированные на многоплатформенность, игры, в которых есть возможность играть по сети. Поскольку последнее реализовать в адвенчурах тяжело, то самым простым способом добраться до масс является смещение акцентов в сторону экшна и выпуск консольных версий игры.

Посмотрим, что сделала Ubisoft с CSI. Они создали адвенчуру с point and click интерфейсом, где основное внимание сконцентрировано на расследовании и на диалогах, а не на экшне. Большинство фирм, если бы попытались проделать то же самое, вряд ли бы попали даже в десятку игр по продажам в мире. Но Ubisoft удалось изменить игровой мир, то есть, изменить рынок.

Те из вас, кто посмотрел хотя бы один эпизод сериала, знают, что он основан на ходе расследования и содержит много диалогов. Поэтому логично было предположить, что поклонники сериала хотели бы, чтобы нечто подобное было и в игре. Создание адвенчуры по такому сериалу было выигрышным маркетинговым решением. Это подтвердили первые



недели продаж. Будет ли игра и дальше столь успешно продаваться, или нет, покажет время, но все указывает на то, что будет.

В какой-то штатовской прессе я читал, что параллельно показу сериала наряду с рекламой DVD версии сериала шла реклама компьютерной игры! Ну а теперь попробуйте вспомнить, когда адвенчуру рекламировали по телевизору наравне с Sims, FIFA 2003, Splinter Cell и другими неадвенчурными играми? И после этого народ говорит, что адвенчуры не находят отклика у масс. Каким же образом они будут находить этот отклик, если народ едва ли знает об их существовании? Стали бы они "плохо" продаваться, если бы их лучше продвигали и нацеливали бы на соответствующую аудиторию?

Какие уроки можно из этого извлечь? Действительно ли необходимо компаниям-разработчикам заново изобретать жанр, то есть, изменять первоосновы адвенчурного жанра до такой степени, что игра перестает быть адвенчурой, или им стоит попытаться изменить рынок, то есть привлечь нетипичную для жанра игровую аудиторию в магазины по продаже игр? Будем ли мы менять адвенчуры, чтобы они соответствовал массам, или мы будем менять массы, чтобы они интересовались адвенчурами?

"То есть вы хотите сказать, что с этого момента все адвенчуры должны основываться на телесериалах?" – спросит читатель. Нет, это всего лишь один из множества способов привлечь новую аудиторию к адвенчурным играм, но не единственный. Процитирую фрагмент интервью Сэдрика Орвуана (Cedric Orvoine), PR менеджера Microids (Syberia, Post Mortem), опубликованного в 4ом номере The Inventory.

> *"Наилучший способ добраться до них – пойти как можно дальше в маркетинге и рекламе. Забудьте о покупке рекламных блоков в PC Gamer, CGW и других журналах. Нам нужно добраться до масс. Реклама перед фильмами, в метро и на общественном транспорте, в основных газетах, хороший PR... Думаю, развитие деловых партнерских отношений с компаниями, не занимающимися игровым бизнесом, также способствует продвижению игры."*
>
> ***- Седрик Орвуан***
> ***(интервью с Microids, The Inventory 4)***

Итак, дорогие разработчики, вместо того, чтобы тратить часы на разработку нового оружия, нового интерфейса и новых аркадных элементов для вашей игры, не лучше ли будет их потратить на поиск новых методов продвижения игры и способов привлечения новой аудитории? Пишите письма на адрес theinventory@yahoo.com и поделитесь своим мнением. Мы постараемся сделать все, чтобы оно оказалось услышанным.

Эпилог

Апрель уже практически закончился, и перед нами замаячил май – последний месяц, в котором выйдет номер The Inventory перед тем, как мы отправимся на летний отдых. В это тяжело поверить, глядя на дождь, что стучит сейчас в мое окно, но я виню в этом лишь безумную скандинавскую погоду (утром шел снег, а пару дней назад было так жарко, что народ ходил в футболках и шортах).

Хочу поблагодарить Razbor Studios за оказанную помощь. Помимо любезно предоставленного ими материала о новой игре, находящейся в разработке, они явились причиной изменения внешнего вида обложки журнала. Дизайнер из Razbor выслал мне предполагаемую обложку, которая по-настоящему вдохновила меня. Некоторые его предложения (например, по поводу оформления “обзор месяца”) я так и оставил без изменений, некоторые вещи немного поменял. Желаю им удачи в работе и жду возможности поиграть в их новую игру.

Также хочу сказать, что я был разочарован в GMX Media (издатели Runaway в Англии и Скандинавии). Я предложил им поучаствовать в интервью с нашим журналом, и они дали на это согласие. Я выслал им список вопросов, они написали, что вышлют ответы как можно скорее, и буквально за два дня до выхода журнала прислали письмо, в котором говорилось, что у них нет времени на то, чтобы закончить интервью (вопросы которого они получили около месяца назад). Видимо, некоторые люди не понимают, насколько сегодня важен PR, но мы, увы, с этим ничего не можем поделать.

Как я уже сказал выше, следующий выпуск будет последним перед летним перерывом, поэтому мы постараемся припасти для вас пару сюрпризов. Мы опубликуем превью и первые скриншоты адвенчуры, находящейся в разработке уже некоторое время (какой, пока не скажем). Также мы попробуем организовать два интервью. Что касается обзоров, мы попробуем рассказать об CSI: Crime Scene Investigation, Thorgal’s Quest и Amerzone, но это будет зависеть от того, будут ли они изданы у нас к выходу следующего номера журнала.

Еще раз приношу извинения за задержку выхода этого номера, но поскольку это пока лишь первые шаги The Inventory, вы должны понимать, что в самом начале такие вещи возможны. По окончании лета The Inventory вступит в более зрелую стадию развития, и все должно будет стать более организованным. Надеемся, наши попытки донести новости адвенчурного мира в каждый дом, где живут любители адвенчур, доставляют вам радость. Ну и напоследок... С одной из трех адвенчур, о которых я говорил, но пока не могу в деталях рассказать (смотрите Trinity в разделе “Слухи”), вскоре спадет пелена тайны на сайте Just Adventure. Это хорошие новости... очень хорошие...

Главный редактор

Dimitris Manos

The Inventory