No. 7 Май 2003

The Inventory

Журнал только об адвенчурах

Превью
KING'S QUEST IX
LAW & ORDER II

Интервью
RAZBOR STUDIOS
FUTURE GAMES

Обзоры
AMERZONE
THE MYSTERY OF THE MUMMY

Обзор месяца

C.S.I.

The Inventory

Редактор: Dimitris Manos
Авторы: Dimitris Manos, Yngvil Runde
Хостинг: www.justadventure.com
Обложка: Syberia 2

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
King's Quest 9 2
Law & Order II 7

Слухи 9

Гостиная 12
Razbor Studios (Legacy: Dark Shadows) 12
Future Games/Unknown Identity (The Black Mirror) 18

Обзоры 22
Обзор месяца: CSI: Crime Scene Investigation 22
Amerzone: The Explorer's Legacy 28
Sherlock Holmes: The Mystery Of The Mummy 32

Почта 35

Гидра 38

Эпилог 41

Особые благодарности:

KQIX Development Team, Razbor Studios, Future Games, Legacy Interactive

Пролог

Перед тем, как мы начнем разговор о текущем номере, я должен внести поправки в информацию, опубликованную в нашем предыдущем журнале. В обзоре Space Quest я упомянул, что руководителя проекта зовут Dee Blocks, хотя в действительности его зовут Dee Bloks. И я забыл упомянуть Chris Meining – его соавтора и художника. Еще я хотел бы отметить, что сайт итальянской версии http://www.pollodigomma.net/~theinventory/, а не www.pollodigoma.net, как было упомянуто в прошлом выпуске.

Сделав эти пояснения, перейдем к этому, последнему перед летними каникулами выпуску журнала. Я постарался, чтобы в нем было достаточно интересных материалов, и вы могли перечитывать The Inventory #7 снова и снова, в ожидании выхода следующего номера.

The Inventory приоткрывает завесу тайны над King's Quest IX: Every Cloak Has A Silver Lining, наверное, самым амбициозным фэновским проектом. Мы публикуем первые скриншоты, и если кто-либо из вас терпеливо ждал все это время, чтобы узнать, как эта игра будет выглядеть, поверьте, ожидание того стоило.

Вы также найдете обзор не вышедшей еще игры Law and Order II – продолжения адвенчуры с видом от первого лица, основанной на известном телесериале. Разработчики в Legacy Interactive, похоже, оказались внимательными слушателями, поэтому мы с нетерпением ждем сиквел.

KQ9 не единственная игра, над которой мы приоткрываем завесу тайны в этом месяце. Разработчики новой адвенчуры, которая потрясет все адвенчурное сообщество, прислали нам первые наброски, которыми мы представляем вам в разделе «Слухи».

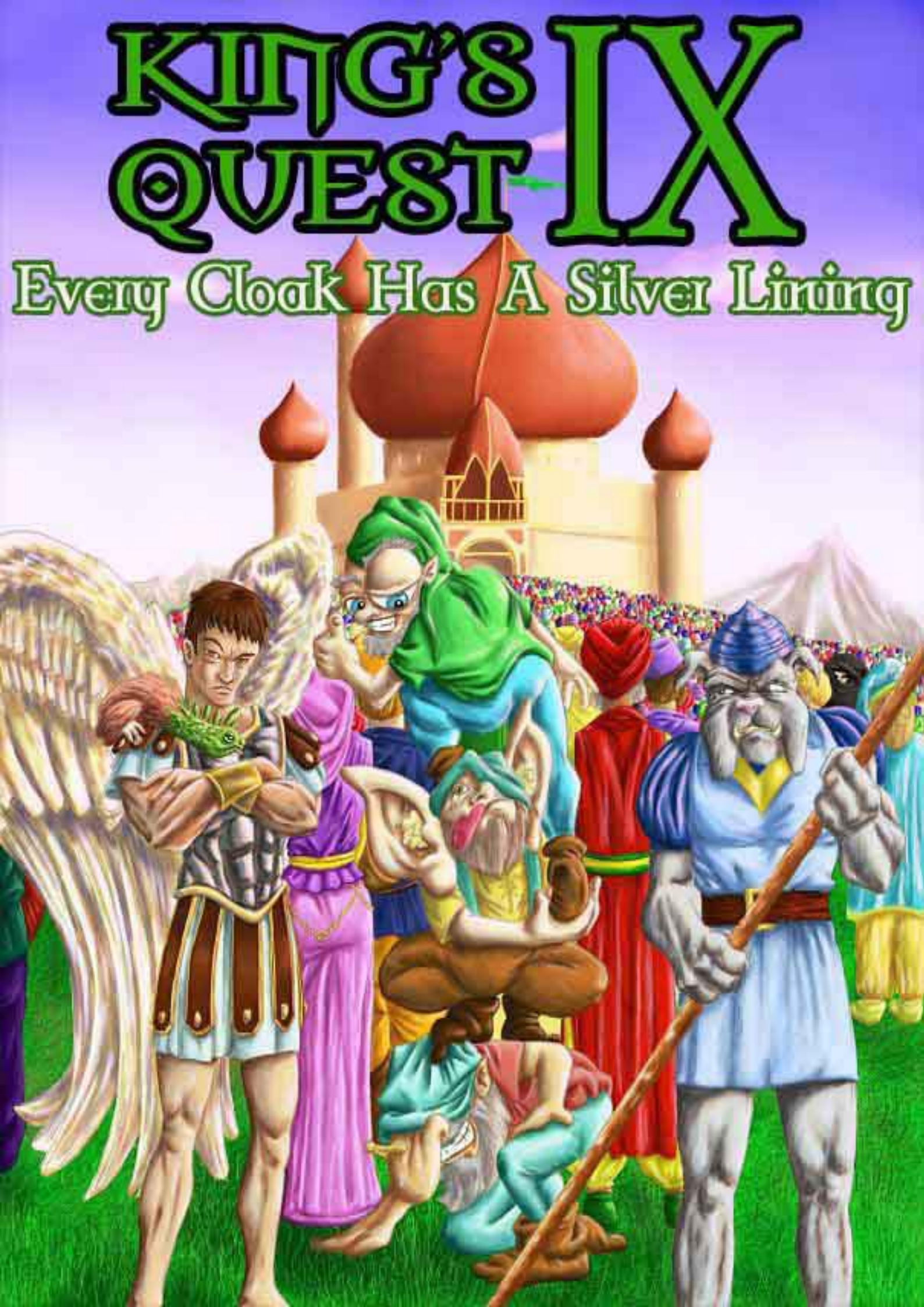
В «гостиной» нынче жарко, там полно классных новостей! Razbor Studios – разработчики Legacy: Dark Shadows и Future Games – разработчики The Black Mirror пришли к нам рассказать о своих играх и планах на будущее. Как обзоры, так и игровые демоверсии обеих игр нас впечатлили. Похоже, обе игры будут исключительными. Обзор месяца в этот раз посвящен игре CSI, основанной на детективном телесериале. Но, как говорит Гриссом, пусть улики (обзор) говорят сами за себя. В поле зрения этого последнего перед наступающим летом номера The Inventory также попали игры Amerzone (Benoit Sokal) и Sherlock Holmes: Mystery of the Mummy (Frogwares). Впрочем, хватит болтать. Итак, разрешите представить вам самый амбициозный фэновский проект всех времен и народов.

Главный редактор

Dimitris Manos

KING'S QUEST IX

Every Cloak Has A Silver Lining



Немедленно прекратите читать и просмотрите все картинки этого превью, а потом возвращайтесь. Это чтоб вы не подумали, будто я преувеличиваю. Ну ладно. Посмотрели? Продолжим. King's Quest IX делает команда преданных поклонников адвенчурных игр, и они будут распространять его бесплатно!

Прежде чем я продолжу восхвалять этих ребят, расскажу всё, что я знаю о ***King's Quest IX: Every Cloak Has A Silver Lining***. King's Quest IX продолжает историю, впервые рассказанную играми этой классической серии Sierra On-Line, и пытается довести её до логического финала, связывая концы с концами и раскрывая особо запутанные и ужасающие тайны вселенной King's Quest.

Сюжет вертится вокруг древнего пророчества, которое на сотни лет старше королевской династии Дэвентри (Daventry); пророчества, по сути связывающего некоторых персонажей Дэвентри, и вовлекающего их в самую опасную битву со злом, когда-либо виденным в King's Quest. Будут раскрыты тайны прошлого некоторых членов королевской семьи, тем самым сюжет в каждой главе будет разворачиваться на 180 градусов. Уже очевидно, что King's Quest IX будет гораздо мрачнее, чем его предшественники. И, кажется, это верное направление для серии. Кроме того, игра предстанет в EGA режиме, как первые части, но будет соответствовать современным требованиям. А для нас, поклонников первых частей King's Quest, для нас, кто изменился и стал старше, более взрослые темы предпочтительнее ранних сентиментальных историй KQ.

Игра разделена на 9 глав, во время которых вы сможете руководить тремя основными персонажами: король Грэм и его дети-близнецы, король Александр и принцесса Розелла. Однако разработчики не забыли и

остальное семейство, дав его членам ключевые роли высоко-интерактивных NPC. Одним их них будет спаситель Дэвентри, Коннор. Таким образом, создатели игры гораздо больше внимания уделили проработке героев и истории, чем в любой из предыдущих частей King's Quest.

Вы посетите восемь разных земель, в том числе старые территории, уже виденные вами в предыдущих играх, и совсем новые, зовущие исследователей. Игра начинается с поиска игроком разгадки происхождения загадочной личности в плаще на территории Царства Зелёных Островов (Land of the Green Isles), что, несомненно, вызывает тёплые ностальгические чувства. Отсюда путешествие переносит героя в фантастические земли Мира Грез (The Dreamworld), Бесконечного Леса (The Endless Forest), Астратоса (Astratos), Дреории (Dreoria) и другие миры. Игрок также сможет исследовать вожделенный Замок Дэвентри (great Castle of Daventry).

Самый революционный элемент игры, а ведь это фэн-проект, – **графика**. King's Quest IX, возможно, первая такого рода игра, содержащая полностью трёхмерную графику. Когда несколько месяцев назад я впервые прочитал о том, что King's Quest IX будет трёхмерным, я серьёзно беспокоился, как

будет выглядеть этот независимый проект. Я думал, персонажи будут квадратными и похожими на куклы. Вы не представляете, как я удивился, получив первые скриншоты от разработчиков. Я не поверил своим глазам. Результат, безусловно, впечатляет, и должен повергнуть коммерческие компании (вроде LucasArts с их новым "помесь Джея Лено с Элвисом" Беном из Full Throttle 2) в стыд и замешательство.

Графика игры построена на открытом движке ***Crystal Space***, основе множества фэн-проектов в интернет. Графические экраны создаются с помощью статических ракурсов в комбинации с заранее рассчитанными движениями камеры, что позволяет разработчикам задействовать динамику 3D, и в то же время не отнимать у игры вид и ощущение прежнего King's Quest.

Имейте ввиду, что все скриншоты здесь сняты на ранней стадии проекта. Те же самые экраны будут выглядеть в финальной версии куда лучше. Посмотрите, например, на скриншот с лодкой (на первой странице обзора). Там появится гребец, Грэм будет идти сквозь туман, вода будет анимирована, а текстуры переделаны. Трёхмерная модель Грэма также будет подвергнута доработке, и все части его тела будут соединены друг с другом естественнее.

Звук в игре по качеству не отстаёт от остальных элементов. Полностью оркестрованный саундтрек также будет включать в себя песню – дуэт королевских близнецов.

Разработчики выслали нам больше получаса музыки, которая будет использована в KQ IX. Мелодии самые разные: от эпических и зловещих до спокойных серенад. Все они очень приятны для слуха, и в моём воображении предстают самые прекрасные игровые события.

Озвучка, которая так оживляет адвенчуры, также находится в работе. ***Genesis Repertory Ensemble***, театральная компания из Нью-Йорка, уже проявила интерес к записи голосов для игры. Планируется провести в Нью-Йорке открытое прослушивание, где поклонники King's Quest с театральным опытом смогут попытать своё счастье. Подробности станут известны, когда начнётся озвучание.

Не так много известно об **интерфейсе**, но управление точно будет классическим

point and click. В чате, посвящённом первой годовщине с начала разработки, всплыло, что интерфейс будет похож на King's Quest 6. Вы можете почитать текст чата здесь: http://www.kq9.org/kqix.txt. Также в игре будет система магии и возможность переключения между персонажами.

Возможность сохраняться всегда была важна в квестах. Механизм сохранения King's Quest IX схож с классическим сьерровским, но без ограничения всего 20-ю слотами, – как раз для тех, кто сохраняется каждые две минуты.

В игре будет несколько моментов, когда герой может умереть, но это не делает её экшн / адвенчурой. KQ9 – чистая адвенчура, и обстоятельства, в которых герой рискует умереть, напоминают моменты в старых играх Sierra, где такое бывало.

Ещё одна функция, которая будет реализована, позволит игроку вернуться к последней безопасной точке игры, избавляя его от необходимости рвать на себе волосы от того, что он давно не сохранялся. Вероятно, возможность эта придется по душе тем, кто не любит, когда герой умирает.

Кто же эти преданные люди, стоящие за игрой? Команда разработчиков состоит из более чем 30-ти человек, разделённых на 5 отделов (сценарий, арт, программирование, музыка и связи с общественностью). На самом деле, они всё еще ищут новых членов, в особенности программистов, 2D и 3D художников. Если вы хотите побольше узнать о проекте или желаете влиться в эту удивительную команду, всё, что вам нужно – посетить http://ww.kq9.org – официальный сайт игры. Там, кстати, впечатляющее флэш-интро.

Сначала была Tierra, потом Screen 7 entertainment, а теперь и разработчики KQIX. Поклонники словно открыли ящик Пандоры, но не зло выскочило из него, а жемчужины, которые будут сверкать вечно. Что же до KQIX, то он открыл новое измерение для фанатских проектов. Кто знает, что ещё нам ожидать от столь преданных душ?

(перевод Lonesome)

Первая **Law and Order** – игра с хорошей идеей, основанная на известном телесериале, и, наверное, первая адвенчура, в которой вы можете поработать юристом в суде, однако и в ней было несколько недостатков, главный из которых – лимит времени. **Legacy Interactive** возвращается на адвенчурный рынок с продолжением **Law and Order**, находящимся в разработке и носящим название **Double or Nothing**, которое постарается избежать ошибок первой части, и будет представлять собой потрясающее переложение телесериала.

Начнем, пожалуй, с самой приятной новости. В сиквеле не будет лимита времени. Одной этой новости хватит игравшим в первую часть, чтобы с нетерпением ждать продолжения. Все лучшее из первой части перейдет и во вторую. В игре будет задействовано три актера сериала (**Jerry Orbach, L. Epatha Merkerson** и **Elisabeth Rohm**, они появлялись и в первой части игры), а сюжет создается тем же сценаристом, что пишет и для сериала.

В игре будет вестись расследование убийства известного ученого, найденного в центре Манхэттена застреленным в собственной машине. Сюжет будет касаться финансовых несоответствий, любовных дел и, что самое главное, секретного проекта, возглавляемого этим ученым. Игра, как и в первой части, будет разделена на расследование и работу в суде. Поэтому снача-

ла вы будете искать убийцу, а потом попытаетесь доказать его / ее виновность. Поскольку в работе над игрой вновь задействован профессиональный телесценарист, есть все шансы, что сюжет будет на высоте.

Согласно информации, которую мы получили от **Legacy Interactive**, интерфейс будет более менее похож на тот, что использовался в первой части. Внизу экрана можно будет выбрать карту, досье, мобильник или выход в главное меню. Карта будет использоваться для перемещения по городу, мобильник - для получения информации от коллег, а главное меню, как обычно, для сохранения / восстановления игры и т.п.

Досье, как и в первой части, будет использоваться для сбора улик (лабораторных тестов, свидетельских показаний, записей, отчетов) и форм, которые помогут вам собрать все материалы о подозреваемых. Согласно **Legacy Interactive**, в досье будет больше места, чтобы игрок мог собрать больше улик, что, наверное, будет единственным негативным нововведением.

Уже в первой части игры в папке хранилось слишком много объектов, и по прошествии некоторого времени в инвентаре (именно эту роль и выполняет досье) наблюдался огромный беспорядок, в котором все объекты и документы лежали кучей одни под другими. Если разработчикам удастся лучше организовать досье (то есть, создать разделы для лабораторных исследований, свидетельских показаний и найденных предметов), тогда все будет хорошо, иначе с увеличением числа складируемых объектов станет еще труднее найти в куче вещей именно то, что нужно. Главной особенностью продолжения будет возможность заново опросить свидетелей, если игрок не удовлетворен той информацией, которую ему удалось получить в процессе беседы. Это было одним из неудачных мест первой части игры, и то, что они исправили его (равно как и убрали лимит времени), показывает, что мнение игроков – не пустой звук. Более того, игроки смогут приостанавливать ролики, когда защита задает вопросы во время судебного процесса, и у них будет больше времени на то, чтобы внести протест.

Головоломок станет больше. В пресс-релизе упоминались расшифровка сообщения и использование электромагнитного крана на свалке для нахождения спрятанного орудия убийства. В **Law and Order II** появится новое умение вместо «эффективности», названное «умение организовать дело», которое даст игроку возможность узнать, какие улики нужно использовать, чтобы получить ордер на арест и выписать повестку в суд.

В графике ожидается улучшение качества анимации за счет использования технологии захвата движений и улучшенных эффектов освещения, и замечательно, если озвучка будет хотя бы приблизительно соответствовать той, что была в первой части игры.

Похоже, **Legacy Interactive** уделила большое внимание замечаниям игроков. Устранив у игры самый большой изъян – лимит времени, сохранив, будем надеяться, все лучшее и исправив все ошибки первой части, они могут выдать игру высшего класса. Выход Law & Order II намечен на сентябрь.

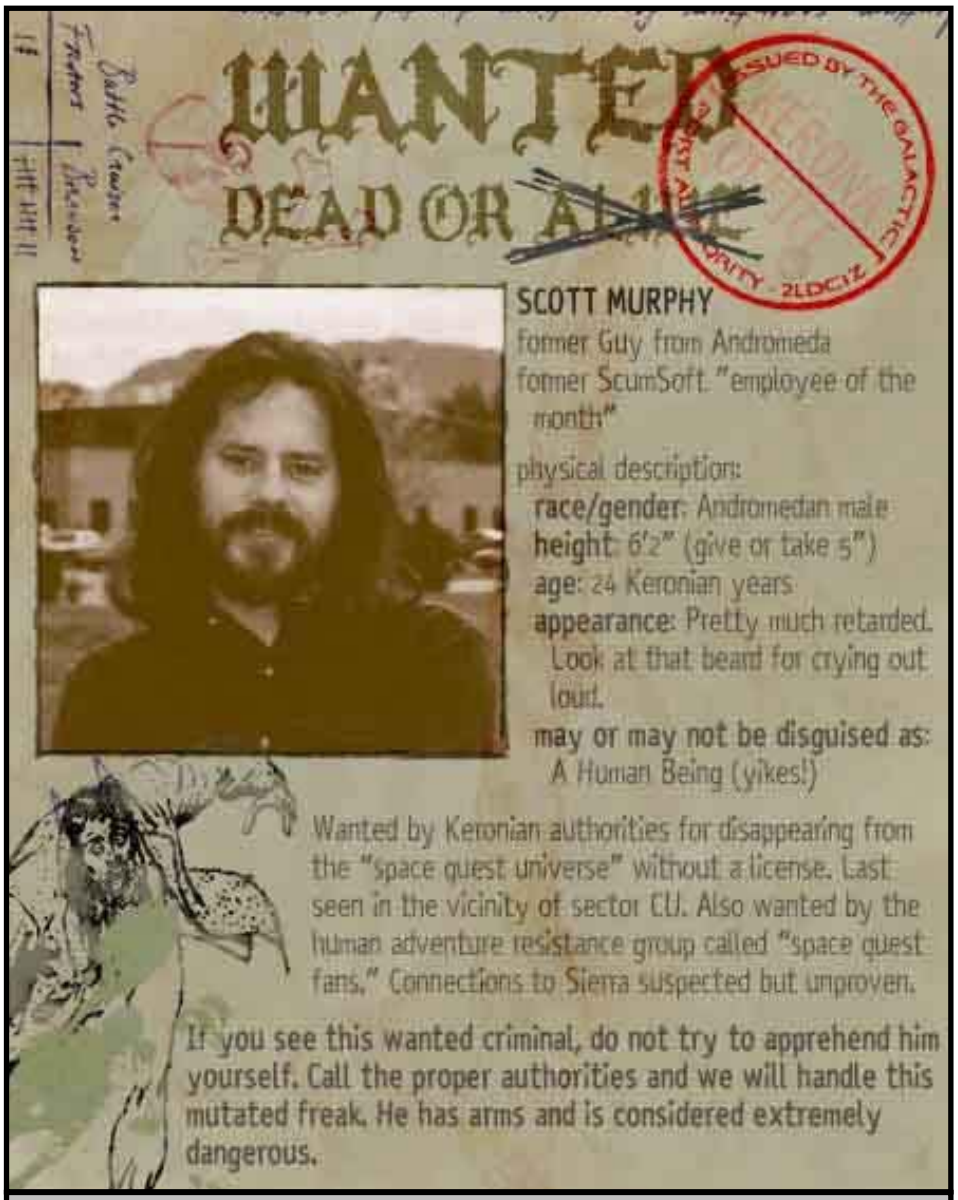
Королева вернулась!

Несколько дней назад сайт Just Adventure подтвердил слухи о том, что ***Джейн Дженсен*** (Jane Jensen), общепризнанная королева квестов, дизайнер серии *Gabriel Knight* и одна из сценаристов *King's Quest VI*, работает над новой адвенчурой. Более того, согласно пресс-релизу, она так же стала одним из основателей компании ***Odyssey Digital Entertainment*** (запомните это название, скорее всего, оно будет связано с потрясающими играми, которые выйдут в ближайшем будущем). Так же пресс-релиз коснулся ряда деталей будущей игры:

Главной героиней новой игры будет молодая студентка, которую постепенно затягивает мир сверхъестественного – сюжет будет вращаться вокруг ясновиденья, телепатии, и странных экспериментов доктора-затворника.

Игра будет с видом от третьего лица, и на полках окажется к концу 2004 года. Пожалуй, можно смело сказать, что это лучшая новость для любителей приключений за последние три года.

Наконец-то Джейн Дженсен вернулась, и более того, в качестве независимого разработчика – теперь ни Sierra, ни кто-либо другой не будут диктовать, что ей надо делать и как. Нам очень не хватало ее работ, и мы искренне надеемся, что другие известные дизайнеры игр также последуют ее примеру. На самом деле мы знаем, что как минимум один из них так и собирается поступить, но кто это – пока не скажем. Полный пресс-релиз можно прочитать по этой ссылке: http://www.justadventure.com/Press_Releases/May13_03JaneJensenTAC.shtm



Более подробная информация на **http://www.spacequest.net**

Откровенное интервью Кена Уильямса

Adventure Treff, немецкий сайт, посвященный приключенческим играм, а также хостер немецкой версии нашего журнала, опубликовал длинное интервью с ***Кеном Уильямсом*** (Ken Williams), основателем величайшей империи приключенческих игр – *Sierra On-line*.

В интервью Кен подробно рассказывает о своей жизни, о взлете и падении Sierra, о встрече с Робертой Уильямс (Roberta Williams), о встрече с Биллом Гейтсом (Bill Gates), делится своим мнением о приключенческих играх и о других компаниях, в том числе и LucasArts.

Одно из самых интересных мест в интервью – рассужде-

Новая приключенческая игра на ранней стадии разработки

Радостные новости для всех любителей приключений. Еще одна недавно основанная компания, в которой собрались люди, имеющие опыт работы в крупных игровых фирмах, разрабатывает футуристический детектив.

Разработчики поведали нам, что в игре будет вид от третьего лица, а также показали несколько набросков персонажей. Так же мы кое-что узнали о сюжете, и, должен вам сказать, он впечатляет, а главное – оригинален. Мы не можем пока рассказать подробнее о проекте, поскольку он находится на ранней стадии разработки. В качестве платформ были названы PC и X-Box. По мере появления информации, мы будем ею с вами делиться.

ния о настоящем и будущем приключенческих игр. Он считает, что их будущее не в головоломках и элементах экшена, а в уделении большего внимания сюжету и персонажам. Мудрые слова, сказанные человеком, знающим индустрию лучше других.

Полное интервью (на английском) можно прочитать здесь: http://adventure-treff.gamesurf.tiscali.de/artikel/interviews/ken_williams_e.php

Конец Путешествия?

Норвежская газета VG опубликовала интервью с разработчиком The Longest Journey, ***Рагнаром Торнквистом*** (Ragnar Tornquist), в котором он рассказывает о предстоящем продолжении. К сожалению, для поклонников квестов там радостного мало – согласно г-ну Торнквисту, это будет action / adventure, а время point and click прошло безвозвратно. Это последнее интервью полностью противоречит тому, что Рагнар Торнквист говорил в своём интервью сайтам The Divide и Just Adventure.

Но через пару дней он опроверг свои слова, написав в своем дневнике буквально следующее: *"Да, и по поводу всей этой истории с action-adventure – я хочу сказать что TLJ.static будет в первую очередь приключенческая игра. Да, в ней будет более широкий спектр задач – некоторые из них будут иметь аркадные элементы. Учтите, что масса вещей еще может измениться, включая и название"*.

Так как полученная нами информация весьма противоречива, мы продолжим следить за развитием событий. К сожалению, если продолжение The Longest Journey таки окажется action/adventure, мы не видим смысла писать о ней дальше.

Ссылка на интервью (на Норвежском):
http://www.vg.no/pub/vgart.hbs?artid=59612

PC Gameworld продвигает адвенчуры

Сайт PC Gameworld опубликовал статью «Quest for Adventure», написанную ***Мишель Уикер*** (Michelle Whicker). Это обзорная статья, продвигающая адвенчуры в массы и утверждающая, что они все еще живы.

В отличие от многих авторов популярных сайтов, она проявила искренний интерес к описываемому предмету и была в курсе наиболее ожидаемых релизов этого года (*Syberia 2*, *Legacy* и *Dark Fall 2*). На общем журналистском фоне позитивное отношение Мишель к жанру выглядит как желанный оазис в пустыне. Полный текст статьи можно найти здесь:
http://www.pcgameworld.com/article.php/id/101/

Мы с нетерпением ждем её новых публикаций и искренне благодарим PC Gameworld за поддержку жанра.

Fatman, вперёд!

Socko Entertainment, молодая компания, занимающаяся разработкой «классических» приключенческих игр, недавно выпустила ***The Adventures of Fatman***. Классическая рисованная адвенчура с point and click интерфейсом, к тому же, пародия на известного героя комиксов – Бэтмена.

Графика игры выполнена в стиле LucasArts в разрешении 320x200 и с видом от третьего лица. Вы встретите более 20 персонажей в более чем 30 локациях. Socko Entertainment прислала нам копию игры, но так как она пришла за 2 дня до выхода этого номера в свет, времени на полноценный обзор не хватило. Мы сделаем его по возвращении The Inventory из отпуска.

Пока же вы можете ознакомится с демонстрационной версией игры на сайте Socko Entertainment:
http://socko.adventuredevelopers.com

(перевод Арсения Кузнецова)

Microids получает защиту от банкротства

Среди лавины хороших новостей (новая игра Джейн Дженсен, King's Quest IX, масса новых адвенчур в разработке), была статья на JustAvdenture, которая заставила нас немного поволноваться.

Эта статья, ознакомиться с которой можно на странице http://www.justadventure.com/articles/MicroidsChap11/MicroidsChap11.shtm, сообщает, что ***Microids*** подала документы на защиту от банкротства согласно главе 11 закона о банкротстве. К счастью, это не значит, что Microids понинула этот мир.

Подача документов по 11 главе означает только лишь то, что компания находится под защитой Французского правительства в течение следующих шести месяцев.

Для нас, в первую очередь, это означает, что Syberia 2 выйдет вовремя, и Кейт Уокер продолжит свое путешествие в Сибирь. Коллектив The Inventory искренне желает удачи Microids и надеется в будущем опубликовать обзоры их игр. Адвенчурное сообщество многое потеряет без Microids. Kate Walker… keep walking.

Интервью с Razbor Studios

В прошлом месяце мы сделали краткий обзор одной из самых ожидаемых *point and click* адвенчур *Legacy: Dark Shadows*. В этом месяце мы предложили ее разработчикам пообщаться с нами и рассказать поподробнее о новой компании и грядущей игре.

Если вы хотите побольше узнать о Legacy, можете прочитать обзор в нашем предыдущем номере, а также зайти на официальный сайт игры (http://www.legacythegame.com), скачать пресс-релиз, в котором много подробностей об игре и ее персонажах. Также вы можете скачать альфа-версию, и посмотреть, на что же игра будет похожа. А теперь давайте поприветствуем *Razbor Studios* в нашей гостиной.

- Расскажите нам немного о себе.

У нас небольшая команда, в которую вошли ребята из разных компаний: программисты и 3D художники - из ***Fragile Bits*** (создатели *The Ward*), 2D художники - из индустрии комиксов, они работали на ***Dark Horse*** и некоторые другие компании. Я был писателем, у меня издано несколько книг. Мы собрались при странном стечении обстоятельств. Все мы были членами команды, которая хотела заняться созданием стрелялок с видом от первого лица, но вскоре мы осознали, что хотим сделать что-то совсем не похожее на FPS. Остальное – история, рассказанная в одном из наших первых пресс-релизов.

- Играете ли вы сами в адвенчуры, и если да, то какие из них самые любимые?

На прошлой неделе во второй раз прошел *Guilty*, теперь руки чешутся заново пройти *The Ripper* и *Bureau 13*. Также нравятся *GK*, *TLJ*, *Black Dahlia*, *Sanitarium*… Назовите любую – скорее всего, я в нее играл. :-)

Legacy: Dark Shadows

Сюжет:

- Вы уже несколько раз заявляли, что сюжет будет самой сильной стороной игры, и что вы на данный момент не хотите о нем распространяться. Поэтому я постараюсь, чтобы мои вопросы, по возможности, обходили раскрытие сюжета. Начнем с персонажей.

Несмотря на то, что в игре будет два персонажа, в роли которых нам придется побывать, Рен Сильвер (**Ren Silver**) и Джэк Блэк (**Jack Black**), похоже, большее внимание будет уделено именно Рен. Будет ли Джэк играть важную роль в сюжете? Доведется ли нам выступать в его роли в течение продолжительного времени, или он появится лишь в прологе?

Не хочу раскрывать сюжет. Однако, вам придется побыть в роли Джэка в прологе и некоторых интермеццо (они не входят в число заявленных 14 глав). Наверное, вам интересно узнать, что это такое? Хорошо, я поясню. (*Далее идет большой спойлер*). Главным героем игры является Джэк Блэк. Ему уже за двести (и вновь замечу: никаких инопланетян, клонирования, путешествий во времени, летаргических снов, параллельных миров, эликсиров молодости и тому подобных штучек), и вам доведется стать свидетелем того, как он становится подлецом в течение этих двух столетий.

В игре после Сталинграда будет три интермеццо, действие которых будет происходить в 1952, 2001 во время празднования миллениума и в 2048 году. Из-за этого нам пришлось создать 4 разных мира, чтобы отследить развитие характера Джэка во времени. Теперь вы, наверное, спросите, бессмертен ли он. Нет, не бессмертен. Как же тогда ему удалось перевалить за двухвековой порог? Ответ на этот вопрос вы найдете в полной версии игры в 13 главе. (*Конец большого спойлера*)

- Согласно пресс-релизу, предыдущий опыт общения Рен с мужчинами превратил ее в мужененавистницу и оказал влияние на ее сексуальную ориентацию. Наверное, впервые адвенчура будет касаться гомосексуальных отношений. Будут ли в сюжете какие-либо еще вызывающие элементы?

Ух ты! Я потрясен. Мы опубликовали информацию несколько месяцев назад, но вы первый человек, кто об этом спросил. Не вижу в этом ничего вызывающего. Но нечто подобное в игре все-таки будет.

- Вы сказали, что игра будет сплавом научной фантастики и ужасов. Значит ли это, что сюжет игры ориентирован на взрослого игрока? Каким будет рекомендованный минимальный возраст?

Мы попытались засунуть в игру как можно больше секса, крови и насилия... Шутка :-). Нет, в сюжете будет мало того, о чем я только что сказал. Суть в том, что мы попытались воссоздать реальный мир. Поэтому, если вы решите поговорить с кем-нибудь, он не станет говорить «чертов мишка». Он употребит другие слова, как раз те, что вы могли слышать в альфа-версии. Минимальный возраст? Не знаю. Наверное, мы поставим в меню какой-нибудь фильтр на лексикон и количество крови.

- Вы сказали, что в игре будет более 15 000 строк диалога, 14 глав, 500 сцен в почти 100 локациях, и что игра будет длиннее, чем **The Longest Journey**. Вы можете приблизительно прикинуть, сколько игроку потребуется времени на то, чтобы пройти ее?

Давайте посчитаем. Вторая альфа-версия была рассчитана на 2 часа игры, или чуть меньше, если пользоваться прохожденим. Тогда 14 глав + 3 интермеццо – это 17*2. Таким образом, это как минимум 40 часов. Да, это будет очень-очень длинная игра. То, что мы тут сейчас насчитали – лишь приблизительный результат, поскольку будут главы, на завершение которых понадобится больше времени. Поэтому реальную продолжительность я оцениваю приблизительно в семьдесят и более часов.

- Сколько в игре будет персонажей, и со сколькими из них мы сможем пообщаться?

Их будет много, а пообщаться можно будет с более чем 50. И у каждого из них будет своя история и свой взгляд на мир Legacy.

- Предусматривает ли сюжет возможность создания продолжения?

Сюжет – нет. Герои – да. Если вы внимательно посмотрите на фильмы ужасов, то заметите, что нельзя убивать главных героев в каждом фильме. Возьмите, например, Фредди, Джейсона, Майкла, Пинхеда (темные личности из фильмов ужасов - прим.перев.). Они каждый раз возвращаются. Поэтому вот мой ответ: кто знает? Может быть…

Графика:

- Игра, в основном, будет выполнена с видом от третьего лица, но в ней будут и эпизоды, где вид будет от первого лица. Как в этом случае будет выглядеть игра? Будет ли игрок «телепортироваться» из одного статичного места в другое, как в большинстве клонов **Myst**, или в игре будет реализована полностью трехмерная среда с возможностью свободного перемещения?

Я бы сказал, что это будет похоже на первый *Myst*. Навелись, щелкнули мышкой – и вот вы уже на новом месте, готовы что-нибудь делать дальше.

- Насколько часто игра будет переходить в режим с видом от первого лица и по каким причинам вы вообще решили использовать этот режим?

Не слишком часто. В конце концов, это же адвенчура с видом от третьего лица. Что же касается

решения об использовании режима – это все вина программистов. Они что-то напутали в движке, но результат нам понравился, поэтому мы приняли решение: «Пусть некоторые части игры будут с видом от первого лица. Ведь это так круто выглядит!» А как это выглядит, вы можете увидеть в рекламном ролике.

- В пресс-релизе сказано, что в игре будут как 2**D**, так и 3**D** персонажи. Будет ли такое смешение выглядеть естественно?

Существуют некоторые проблемы с совмещением этих двух миров. Например, мы не можем сделать такое количество анимации 2D персонажей (не раздувая сверх меры размер файлов), в отличие от 3D персонажей. Поясню на примере. Возьмите вторую альфа-версию и посмотрите на парочку в метро. Это персонажи, реализованные в 2D. Полученный результат нам не понравился, поэтому мы их заменим. В действительности, мы собираемся заменить всех 2D персонажей на 3D. Первая версия движка использовала только 2D персонажей, а потом мы постепенно перешли на 3D, и хотим, чтобы они такими оставались на протяжении всей игры.

- Видеовставки обычно используются для того, чтобы придать игре ощущение фильма. Какова будет продолжительность видеороликов в игре?

Не волнуйтесь, роликов будет достаточно. Во-первых, вступительный ролик, ролики между главами, внутри глав и, конечно же, небольшой финальный, а также текст «Вы спасли мир. Спасибо за внимание». Ведь что каждому игроку нравится больше всего? Конечно же очень-очень короткий финальный ролик, верно? :-)

- В первой альфа-версии, в которой был показан Джэк Блэк, графика была черно-белой, вероятно, для художественного эффекта. Будет ли вся часть игры, связанная со Сталинградом, выполнена в черно-белых тонах?

Все части, касающиеся Джэка Блэка, будут выполнены в различных тонах в зависимости от времени, в котором будет происходить действие. Мы решили выполнить Сталинградский кусок в черно-белых тонах, когда изучали материалы по Сталинградской битве. Все они были черно-белыми, и мы решили таким образом придать игре особую атмосферу.

Звук:

- Сколько музыки будет в игре?
Хватит на саундтрек, и даже больше. Сейчас ее пишут три музыканта. Что это будет за музыка вы сможете услышать, если скачаете два отрывка с нашего сайта. Вскоре там должно произойти пополнение.

- Вы сказали, что в финальной версии большая часть озвучки будет переделана. Вы сотрудничаете с каким-либо агентством или ищете актеров сами?
Да, мы сменим актеров. Неужели вы могли подумать, что мы выпустим игру с этим ужасом вместо речи? Во второй альфа-версии мы использовали самый дешевый вариант и цифровали речь с разным битрейтом и качеством, чтобы посмотреть, как это будет работать с субтитрами, на разных звуковых системах и позже с синхронизацией движения губ. Мы уже связались с некоторыми актерами, которые будут озвучивать финальную версию.

Геймплей:

- В альфа-версии Рен может только ходить. Вы научите ее бегать?
Как дойдет дело до пива, то увидите, насколько быстро и как элегантно она умеет бегать :-).

- Какого рода головоломки будут в игре? Многие компании в своих недавно выпущенных играх изрядно их упростили, чтобы привлечь новую аудиторию. Какими в основном будут головоломки в **Legacy**: простыми или сложными?
Одно могу сказать – они не будут нелогичными. Если у игрока есть лом, перед ним стоит дверь, и он пытается ее открыть при помощи бумаги вместо того, чтобы воспользоваться ломом, то это будет сложной головоломкой.

- Интерфейс **Legacy** очень напомнил интерфейс **The Longest Journey**, который многими считается самым лучшим из использовавшихся когда-либо в адвенчурах. Тем не менее, вы как-то обмолвились, что собираетесь его усовершенствовать, в особенности это коснется работы с инвентарем. Можете что либо рассказать о нововведениях?
Ну как я могу рассказывать о том, чего другим пока не нужно знать? Скажем, все, что связано с инвентарем, будет находиться именно в инвентаре. Инвентарем Рен является Персональный Телепортатор и Карманный Портативный Компьютер. КПК будет выполнять те функции, которые и должен выполнять. В нем можно будет хранить некоторые вещи, в него будет встроена фотокамера, его можно будет использовать для записи речи, можно будет хранить всякие заметки о заданиях, дневник Рен, с него можно будет подключиться ко Всемирной Базе Данных. То есть, игроку не придется выходить в главное меню и выбирать пункт «Записи диалогов». Вместо этого все будет происходить прямо в игре,

там, где и должно быть. Подождите выхода игры, и вы все увидите сами. Помимо инвентаря, по-новому будет использоваться и мышь. Скажем, она будет делать то, что ей, по идее, предназначалось делать уже много лет назад :-)

- Вы сказали, что движок диалогов, использованный в альфа-версии, будет переработан. Не могли бы вы рассказать, в чем именно будут отличия?

Как я уже говорил, вторая альфа-версия была сделана специально для тестирования, в том числе и движка диалогов. Так, например, Маршалл (Marshall) и Джеймс (James) имели различные деревья диалогов с разными точками возврата. В случае с Маршаллом все получилось великолепно, а вот в диалогах с Джеймсом всегда приходилось возвращаться к начальной диалоговой опции. Это убивает игровой процесс, поскольку для того, чтобы продвинуться дальше, необходимо найти нужную реплику. Поэтому реализация диалогов у Маршалла – правильное решение данной проблемы. В финальной версии все диалоги будут реализованы подобным образом, плюс добавится пометка тех, что уже были прослушаны, или что-то в этом роде. Впрочем, увидите сами.

- В пресс-релизе также упоминалось, что в игре будут как линейные, так и нелинейные диалоги. Значит ли это, что игрок будет воздействовать на развитие сюжета путем выбора той или иной реплики в некоторых диалогах? Будет ли у игры несколько различных концовок, зависящих от того, что ты в свое время выбрал?

В игре будет несколько мест, где вам (Рен) придется делать свой выбор. В зависимости от того, что вы выбрали, будет меняться сюжет игры. Я не хочу рассказывать, где именно вам придется делать этот выбор, поскольку не хочу пока раскрывать секреты игры.

Обо всем

- Планы выпустить игру в сентябре все еще в силе?

Если нам удастся найти еще пару-тройку 3D художников, то игра выйдет в сентябре. Если нет – релиз будет отложен, скажем, еще на один-два месяца.

- Когда вы начали делать **Legacy**, оказал ли на вас влияние какой-либо фильм/игра/книга?

Создавая мир Legacy я черпал вдохновение в забытых легендах прошлого, включая Древних Богов, Атлантиду, Кельтов, Грааль, Экскалибур, Стоунхендж, Левиафана, войну между ангелами, второе пришествие, Армагеддон, древних людей, Некрономикон… Считать сюжет чем-то из вышеперечисленного будет верным, вот только угадайте, чем? :-)

- Если бы кто-либо стал снимать фильм по **Legacy**, кого из актрис вы хотели бы видеть в роли Рен Сильвер, и кого из актеров в роли Джэка Блэка?

Интересный вопрос. Рен Сильвер: Мила Йовович, Ангелина Джоли – так захотела бы наша команда, но я бы предпочел Кейт Бэкинсейл. Джэк Блэк: определенно Элан Ракмен, но можно подумать и о Гари Олдмэне :-).

- Поскольку вы выложили альфа-версию, вы, наверное, получили целую кучу писем от игроков. Что им больше всего понравилось в игре?

Графика, Рен, большое количество диалогов, головоломка со спиртным, то, как вы можете щелкать мышью почти на все и получать краткое описание, юмор и, конечно, татуировки Рен

- А что им больше всего не понравилось, и что вы планируете с этим сделать?

То, как Рен передвигается, и озвучка – вот основные жалобы. Мы уже внесли некоторые изменения

в куски программы, отвечающие за передвижение Рен. Что касается озвучки – она ждет того времени, когда у нас заработает модуль синхронизации движения губ с речью.

- Что вы думаете о текущем состоянии адвенчурного жанра? Как вы думаете, адвенчуры когда-нибудь станут популярнее, чем теперь?

Они здесь. Они всегда были здесь. Мне не нравятся разговоры о том, что адвенчуры умерли. Это была одна из главных причин, по который мы решили сделать именно адвенчуру. Однако адвенчурам придется немножко эволюционировать и научится работать с новыми поколениями акселераторов, принять во внимание новые тенденции геймплея. Мы решаем проблему, как воскресить жанр, и одновременно удовлетворить всех игроков. У нас есть некоторые идеи, но спросите меня о них где-нибудь через год, когда мы начнем работу над нашей третьей адвенчурой, в которой эти новые идеи и будут воплощаться.

- Вам уже удалось найти издателя?

Работаем над этим.

Razbor Studios

- Можете что-нибудь рассказать о компании (когда она была основана, сколько в ней работает человек и т.п.)?

Компания образовалась в феврале 2002 года, в нее вошло 4 человека, горящих желанием создать игру. Теперь, спустя год, в команде 15 человек, работающих 7 дней в неделю, 24 часа в сутки.

- **Legacy** – ваша первая игра?

Игра – да. Но мы разрабатывали и другие программы. Среди них была детская книжка-раскраска, изданная на CD-ROM, а также несколько программ для различных компаний.

- До нас дошли слухи, что вы планируете заняться разработкой других адвенчур, не связанных с **Legacy.** Можете рассказать о них?

Давайте я лучше покажу вам некоторые наброски.

- Что-нибудь еще хотите добавить?

Конечно. Если вы незамужняя молодая женщина и хотите… нет… если у вас есть куча денег и вы… нет… если вы хотите отдать… нет… купить мне пиво… нет… :-) Спасибо за вопросы. Удачи вам в вашем нелегком деле. Да, и пару слов читателям: если вам совсем скучно – оставьте какое-нибудь сообщение на нашем форуме или пошлите нам письмо. Мы будем очень рады.

Интервью с Future Games / Unknown Identity

Немало было триллеров в адвенчурном жанре, сюжет которых поражал игроков жуткими событиями. Серия Gabriel Knight, Shadow of the Comet, Prisoner of Ice, Sanitarium, Phantasmagoria – лишь те немногие, что сразу приходят на ум. Последним достойным триллером был Gabriel Knight: Blood of the Sacred, Blood of the Damned, а это было 4 года назад! Две компании из Чехии, *Future Games* и *Unknown Identity* вознамерились спасти положение и заполнить вакуум игр-триллеров подающей надежды *The Black Mirror*. Выложенные на официальном сайте игры (*http://www.futuregames.cz/poselsmrti/hlavni-Eng.html*) скриншоты и игровое демо, впечатлили всех, так что теперь мы напряжённо ждем релиза (игра пока вышла только в Чехии).

В этом месяце Zdenek Houb, дизайнер *The Black Mirror* из *Unknown Identity* и *Marcel Speta*, со-продюсер из *Future Games* посетили нашу "гостиную" и поделились последними новостями о *The Black Mirror*, компании и ещё об одной своей *point-n-click* адвенчуре *Ron Loo*. Итак, предоставим слово гостям!

- Расскажите немного о себе.

Marcel Speta: Компания Future Games была основана в 1994 году и выпустила несколько игр для PC. Все они вышли только в Чехии и Словакии. В 1996 году мы начали сотрудничать с группой молодых талантливых парней (они звали себя Unknown Identity). В 1997-ом мы издали их первую адвенчуру The Messenger of The Gods (в оригинале – Posel Bohu - прим.перев.). Игра была навеяна книгами Эриха Даникена (Erich von Daniken – знаменитый швейцарский уфолог, автор книг «Воспоминания о будущем», «Золото Богов» – прим.перев.) - она похожа, к примеру, на Fate of Atlantis – и вскоре стала самой знаменитой чешской игрой. Затем Unknown Identity принялись за Black Mirror.

- Играете ли вы сами в адвенчуры, если да – назовите любимые?

MS: Конечно, все мы играем в адвенчуры. Для нас это и часть бизнеса (надо же внимательно отслеживать то, что делают конкуренты…), и удовольствие. С другой стороны, теперь остается всё меньше времени для игр. Любимые – The Hook, The Curse of Enchantia, Broken Sword, Phantasmagoria, Pandora Directive и уйма других…

The Black Mirror

- Расскажите вкратце о сюжете игры, не раскрывая секретов.

Zdenek Houb: История начинается с прибытия графа Сэмюэля Гордона в его родовой замок Black Mirror, откуда он уехал двенадцать лет назад. После внезапной смерти его хозяина, Гордон вынужден вновь столкнуться со своим мрачным прошлым. Постепенно он начинает понимать, что тени, скрывающие тайну смерти его родственника, гуще, чем ему казалось вначале.

- Расскажите немного о прошлом главного героя, Сэмюэля Гордона.

ZH: Сэмюэль, как и все его кровные родственники, родился в замке Black Mirror. Но судьба нарушила эту семейную традицию. Уильям Гордон стал ему и отцом (настоящий отец Сэмюэля умер, когда тот был ребёнком), и другом. Смерть Уильяма стала причиной возвращения блудного сына в замок Black Mirror, и Сэм отчаянно пытается найти ее причину.

- Сколько персонажей мы встретим в игре и сколько в ней будет локаций?

ZH: В игре 23 персонажа, вы сможете поговорить с ними и совершить разные действия. Число локаций превышает 150.

- Сколько, по-вашему, потребуется времени обычному игроку для прохождения?

ZH: Перед выходом игры мы примерно наметили 15-30 часов. Но покупатели говорили о 20-40. Обозреватели многих изданий согласились с этим. С другой стороны, безусловно, были и исключения – опытные игроки, завершившие игру за 15 часов.

- Можно ли ожидать в будущем появление Black Mirror 2?

ZH & FG: Зависит от продаж… Мы уже это обсуждали, вероятность появления сиквела (или приквела) Black Mirror есть. Но, скажем честно, наш следующий проект НЕ Black Mirror 2.

- Сюжет линеен или нет?

ZH: Мы выбрали линейный сюжет. Лишь в некоторых местах вы сможете выбрать, скажет ли Сэмюэль правду, или солжет. Мы решили сделать игру линейной, потому что на наш взгляд одна крепкая история лучше множества слабых. Но это лишь одна из многих причин, определивших наш выбор.

- Можете ли вы описать движок, использованный в The Black Mirror?

ZH: Игра использует AGDS - Advanced Graphic Development System, по существу - двумерную графическую систему, в которой есть всё необходимое для создания игр вроде Black Mirror. В процессе создания игры мы доработали движок (и это было одной из главных составляющих процесса разработки). В нем теперь есть эффекты для создания мрачной атмосферы, как, например, дождь, туман, освещение или подсветка персонажа. Видите, 2D графику ещё можно развивать.

- Почему вы выбрали вид от третьего лица?

ZH: В основном, чтобы игрок смог отождествить себя с главным героем. И вид от третьего лица для этого лучше подходит, чем вид из глаз. Конечно, на это ушло больше времени и сил, так как увеличилось количество анимации и звуков. Но мы знаем, игроки это оценят.

- Каково примерно время, занимаемое неигровыми вставками?

ZH: Вставки не отнимают много времени. Они лишь помогают игроку и показывают самые страшные моменты. Окончательное число сцен около 20; для справки – вступительный и завершающий ролики занимают около 5 минут.

- Вы уже подобрали актёров для озвучания английской версии? Если да – работали ли они над играми раньше?

MS: Нет, мы собираемся сделать это вместе с американским и английским издателями и всё ещё ведём переговоры с претендентами.

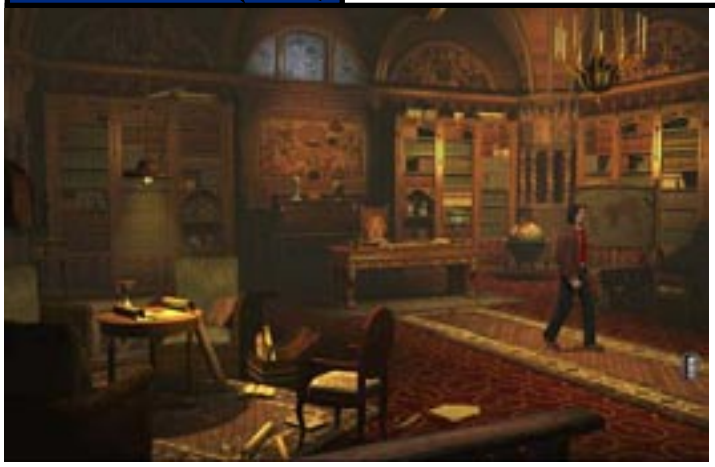
- Как много музыкальных тем в игре и какова продолжительность саундтрэка?

ZH: Музыка написана для симфонического оркестра. В игре она возникает в тревожных местах вроде склепа, церкви; также есть музыка во время чтения хроник и решения головоломок. Для улиц мы решили ограничиться реальными шумами. В The Black Mirror используется более 1000 шумов, так что музыка будет нагнетать напряжение как в кинофильме. Также будет около 30 трэков, всего около 30 минут музыки.

- Не могли бы вы описать, какие головоломки встретятся в Black Mirror, будут ли они простыми или сложными? Приведите пример какой-нибудь головоломки (не раскрывая ее решения).

ZH: В игре будет 15 головоломок. Сложность их возрастает по ходу игры. Примеры простых головоломок – собрать по кусочкам разорванное письмо, или расставить планеты вокруг солнца на механической сфере. Более сложной, наверное, будет шахматная задача или выкладывание знаков зодиака на каменном алтаре.

- Интерфейс, использованный вами в Black Mirror, многие считают инновационным. После того, как вы сделали всё необходимое с активной точкой, она



перестает быть активной. Почему вы решились на такой шаг и какая польза от этого игре?

ZH: Да, это новое слово в адвенчурах. Нашей целью было не утомлять игрока многократным использованием каждой вещи. Отдавая себе отчет в том, что это сократит время игры, мы все равно сделали по-своему. Для нас очень важно предложить игрокам приятное времяпрепровождение и незатянутую историю.

- Как работает система диалогов? Не могли бы вы ее описать? Похожа ли она то, что можно увидеть в других адвенчурах?

ZH: Система диалогов сходна со знаменитым Broken Sword. То есть, иконки в нижней части. К тому же, нам не нравится текст, расположенный посреди экрана, так как он разрушает дизайн игры. Текст диалогов занимает 220 страниц и включает более 200 вопросов и фраз.

- Нашли ли вы уже издателей за пределами Чехии? Выглядят ли они заинтересованными, когда вы предлагаете им издать адвенчуру?

MS: Мы удивлены интересу потенциальных зарубежных партнёров к Black Mirror. Он превзошёл все наши ожидания. С другой стороны, это означает большую работу по переговорам, обсуждению условий и т.п.

- Ходят слухи, что английская версия игры будет готова в июне. Можете ли вы назвать даты выхода игры в тех регионах, где она уже определена?

MS: К сожалению, не сейчас. С большинством партнёров мы находимся на разных стадиях подготовки и пока не можем назвать ни даты, ни названия компаний. Однако как только это станет возможным, мы опубликуем даты, так что, надеюсь, все игроки смогут узнать сроки выхода игры в своих странах.

- Игра уже вышла в Чехии, какие оценки она получила от адвенчурной и игровой прессы?

ZH & MS: К нашему удовольствию, Black Mirror получила очень высокую оценку (в основном 80-90%) во всех известных чешских компьютерных журналах (и электронных, и бумажных). Два крупнейших чешских издания присвоили Black Mirror статус лучшей чешской адвенчуры всех времён! Говорят, наша игра может стать лучшей адвенчурой 2003 года в Чехии.

- Продажи в Чехии вас удовлетворили?

MS: Прошло лишь несколько недель, но уже можно ответить - да. Наши ожидания оправдались.

- Сколько лет заняла работа над Black Mirror?

ZH: Мы начали работу в январе 2000 года, так что разработка заняла более двух с половиной лет. С другой стороны, команда у нас небольшая, и затраченное время вполне с этим соотносится.

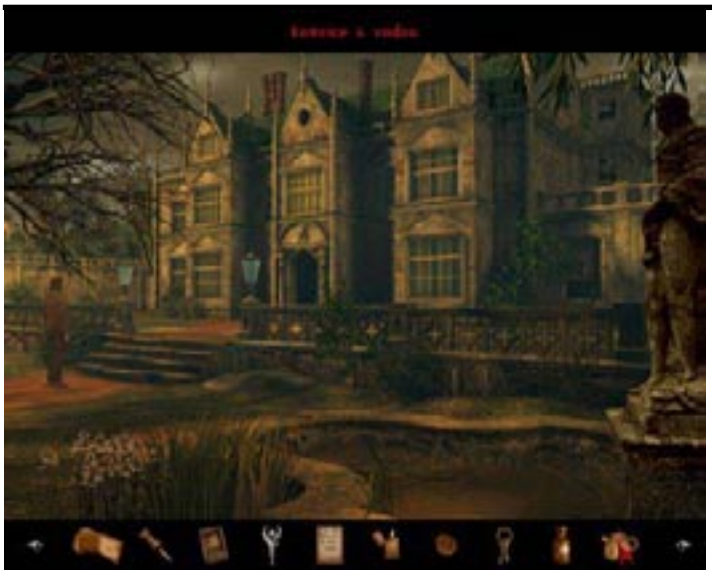
- Работая над Black Mirror, черпали ли вы вдохновение в какой-либо игре/фильме/книге?

ZH: Это один из основополагающих вопросов. Мы отринули возможность влияния другой игры или книги с самого начала. В этих случаях широко известные идеи заставляют создателей работать с материалами, которые всем известны, и на которые каждый человек имеет свое собственное видение. Мы же с самого начала хотели изложить нашу собственную историю с нашими собственными свежими идеями.

Обо всем

- Как вы думаете, что может сделать адвенчуры более популярными?

MS: С этим все очень просто. Несколько прекрасных адвенчур могут возродить жанр, а высокий уровень продаж заинтересует и разработчиков, и



издателей. С другой стороны, совершенно ясно, что сегодня создатели должны придерживаться высоких стандартов в плане визуального исполнения, сюжета, общей атмосферы и т.д.

- Point and click против управления с клавиатуры. Что, по-вашему, больше подходит адвенчурам?
ZH: Для приключенческих игр сейчас это point and click, но мы думаем, что в будущем ситуация изменится, и будут адвенчуры (или экшн/адвенчуры), использующие управление с клавиатуры.

- На вашем сайте анонсирована ещё одна игра, называющаяся Ron Loo (http://peregrius.cz/index.php?Gstr=13_r_hra&Gjaz=en). Будет ли она издаваться в других странах? Если да, то когда приблизительно она появится?
MS: Да, это правда. Ron Loo – следующий адвенчурный проект, но он готовится другой командой (Peregrius) «под крылом» Future Games. Если всё будет ОК, игра выйдет в Чехии и Словакии в конце года. Мы планируем издать ее в других странах, но зависит от того, какой она получится.

- О чём будет эта игра?
MS: Ron Loo можно отнести к дарк фэнтези. Это история молодого аристократа Рона Лу. Будучи эмиссаром королевства Арекан (Arekan), он прибывает в королевство Бореан (Borean) в качестве посла. Но судьба уготовила ему иную роль…
Более подробную информацию ищите на сайте:
http://www.peregrius.cz/index.php?Gstr=13_r_pribeh

- Это будет point and click адвенчура с видом от 3-го лица, как и Black Mirror?
MS: Да, это так. Хоть игра создаётся другой командой, она использует тот же движок.

- Хотите еще что-нибудь рассказать о Ron Loo?
MS: Пока нет.

- Адвенчурный жанр сейчас силён в Чехии?
MS: Он довольно популярен, но, как и везде, адвенчуры не могут конкурировать с 3D-шутерами…

Future Games

- Когда была создана компания и сколько людей работает во Future Games сегодня?
MS: Смотрите мой первый ответ. Сейчас у нас работает 16 человек.

- Поделитесь с нами своей стратегией продвижения игр: чем вы планируете привлечь игроков к своей игре (помимо качества самого продукта)?
MS: Что касается распространения по всему миру, это больше зависит от наших партнёров, поэтому наша цель найти тех, что посолиднее. Если говорить о нашей деятельности в Чехии и Словакии, не думаю, что чем-то смогу вас удивить… Обращаемся к средствам массовой информации, охватывающим нашу целевую аудиторию, серьёзно работаем с ведущими журналистами, творческими рекламными компаниями…

- Собираетесь ли вы и дальше выпускать адвенчуры? Работаете ли вы сейчас еще над чем-то? Если да, не могли бы вы об этом рассказать поподробнее?
MS: Да, по крайней мере, следующие две игры будут адвенчурами (Ron Loo и новый проект Unknown Identity). У нас также есть планы на ближайшее будущее, но наш следующий шаг непосредственно связан с мировым успехом Black Mirror. Как и всё остальное, разработка игр требует денег.

- Black Mirror была вашей первой игрой?
ZH & MS: Нет, первой игрой Unknown Identity была Messenger of Gods (мы уже это упоминали), Future Games также имели несколько проектов до Black Mirror.

- Спасибо, что согласились на это интервью. Желаю успехов вам и вашей новой игре, и надеюсь, что вы когда-нибудь вновь посетите нашу гостиную и расскажете нам о ваших новых адвенчурах!
ZH & MS: Для нас это было большим удовольствием. Желаем вам кучу довольных читателей и надеемся, что в будущем снова сможем встретиться с вами.

(перевод Lonesome)

Гриссом: Повторяй за мной.
Я отвечу вам легко.
Ник: Я отвечу вам легко.
Гриссом: Пьют коровы…
Ник: …молоко.
Гриссом: Нет. Молоко коровы производят. А пьют они воду.

"Сконцентрируйте внимание на том, что не может солгать… на уликах."

- Гриссом

CSI: Crime Scene Investigation – адвенчура с видом от первого лица, выпущенная компанией ***Ubisoft*** по мотивам известного телесериала. До недавнего времени я не смотрел этот сериал, пока не узнал, что нас ожидает адвенчура, созданная по его мотивам. Тогда мне пришлось посмотреть его, чтобы понять, какого рода игра ожидает нас. С этого момента я подсел на сериал и ждал, когда сам смогу посмотреть новую игру, поскольку она должна была напоминать *Law & Order* – другую адвенчуру, также основанную на телесериале, от которой я бы получил больше удовольствия, не будь в ней ограничений по времени. Поскольку в CSI ограничений по времени не предполагалось, надежды мои были велики.

Игра была выпущена около месяца назад в Америке, и некоторые посетители адвенчурных форумов встретили ее не очень благожелательно, поэтому мой радостный настрой слегка поубавился. Что ж, CSI оказался не столь великолепной игрой, как я поначалу ожидал, но и не настолько плохой, как его описывали другие. Не пора ли перейти к деталям?

Сюжет: В CSI вы стажер, и вам предстоит пройти практику, поучаствовав в расследовании 5 разных дел в качестве помощника агентов, известных по сериалу. Каждое дело – это отдельная история. Или не совсем? Это вам предстоит выяснить самим.

Сюжет игры просто замечательный, в нем много неожиданных ходов, и все на самом деле

оказывается совсем не тем, чем видится в самом начале. Два последних дела в особенности заставят вас задуматься. Проблема в том, что не все дела одинаково интересны. В некоторых местах (например, все второе дело) сюжет довольно прост, персонажей не так много, и нет ничего такого, что могло бы вызвать особый интерес. С другой стороны, последние два дела просто восхитительны от начала и до конца. По мере продвижения постоянно возникают новые загадки, и сюжет становится все более закрученным.

Теперь о том, чего я никак не могу понять. За последнее время вышли целых три адвенчуры, основанных на телесериалах: The X-Files, Law & Order и CSI. Почему я ни в одной из них не могу поиграть за персонажа, который бы участвовал в самом сериале? В X-Files, по крайней мере, был персонаж, пусть не Малдер и не Скалли, но которого вы могли вспомнить по фильму. В Law & Order и CSI вы не сможете ни услышать, ни увидеть персонажа, в роли которого вы выступаете.

Согласно тому, что Кирстен Форбс (Kirsten Forbes) сказала в интервью, опубликованном в прошлом номере нашего журнала, основная причина крылась в том, что они не хотели накладывать ограничения на фантазию игрока, использовав в качестве персонажа мужчину или женщину какой-либо расы или цвета кожи. Насколько мне известно, игроки не чувствуют дискомфорта, играя за определенного персонажа, и я бы лично предпочел играть за мужчину или женщину, с черным цветом кожи, белым, желтым и т.п., чем за отсутствующего персонажа, без голоса и лица.

В заключение хочу сказать, что сюжетная линия игры достаточно интересна, а последние два дела могут соперничать даже с некоторыми телевизионными сериями, но в некоторых частях могло бы быть и больше персонажей (включая главного героя!!!), больше возможностей что-либо сделать и больше взаимоотношений с командой CSI. Например, в сериале есть небольшие вставки, где идет раскрытие характера персонажа, показывается (хоть и фрагментарно) его личная жизнь (несмотря на то, что она не столь обширна ввиду его постоянной занятости). В игре такого нет. А жаль, ведь это усилило бы ее интерес.

Графика: В CSI графика действительно не на должном уровне. Картинка в игре оставляет ощущение, что вы смотрите на мир изнутри хрустального шара. Края экрана выглядят размытыми непонятно по какой причине. Трехмерные модели неплохо детализированы, но, как правило, не двигаются ни на миллиметр с тех мест, на которых стоят. Довольно странно видеть на протяжении всех пяти дел, как агенты CSI сидят в одной и той же позе и совершают более-менее одинаковые телодвижения. Движения их губ, как правило, не синхронизированы с речью.

В довершении всего, вам, как правило, вообще не придется перемещаться по локациям. В большинстве случаев вы будете стоять в середине комнаты и сможете только осматриваться вокруг. Вам даже не удастся посмотреть вверх или вниз. В штабе CSI вам вообще не удастся осмотреться – вы сможете видеть лишь то, что находится перед вами. Возникает такое ощущение, будто все агенты CSI приклеены к полу и перемещаются в пространстве путем телепортации.

То, что герой все время ограничен в возможностях, раздражает и уменьшает удовольствие, получаемое от игры. Видеоролики не особо интересны, но дело свое выполняют. Некоторые из

них напоминают то, что можно видеть в сериале, когда камера переносит вас в тело жертвы, показывая причины и процесс смерти, или когда преступление совершается непосредственно перед вашими собственными глазами, в то время, как агент комментирует, то, что происходит. В игре могло быть и больше видеороликов, они не обязательно могли бы быть связанными с реконструкцией преступления, но могли бы отражать и другие события, происходящие в игре.

Звук: Что ж, вряд ли можно было ожидать плохого озвучания, когда у тебя оказались под рукой актеры с мировой известностью. Озвучание просто потрясающее. Местами тон актеров немного отличается от того, что обычно можно услышать в сериале. Возможно, это происходит потому, что они читают текст, а не играют перед камерой, но даже несмотря на это озвучание находится на более высоком уровне, чем во многих других играх. Гриссом читает отчет просто устрашающе!

Музыка в игре на высоте, она похожа на ту, что можно услышать в сериале, плюс немного эмбиента и трип-хопа, особенно в последнем деле.

Геймплей: Интерфейс похож на тот, что использовался в Law & Order, но лучше организован и более интуитивен. Внизу экрана находится полоска, разделенная на три закладки. Первая закладка позволяет выбрать место, куда вы отправитесь (единственный способ перемещения, поскольку другим путем вы перемещаться не можете). Вторая открывает доступ к инструментам, при помощи которых вы можете обнаруживать и собирать улики. Третья – это склад улик, которые к этому моменту вам удалось обнаружить.

В правом нижнем углу экрана находится папка, где можно найти описания основных персонажей (жертв и подозреваемых), а также собранную во время расследования информацию.

В игре нет головоломок в классическом понимании этого слова. Суть игры состоит в сборе улик и их правильном использовании либо при помощи эксперта, либо при помощи компьютера и микроскопа в лаборатории. Первая паратройка дел довольно просты, и вы закончите их без особого труда, но чем дальше, тем дела становятся сложнее. Хотя если вы во время расследования первых дел не будете обращаться за помощью к агенту CSI, который находится рядом, то вряд ли вы застрянете и в последующих делах.

Если вы все-таки обратитесь за помощью, то потеряете какое-то количество очков. Если же вы наберете 100% во всех делах, то в качестве бонуса получите доступ к дополнительным материалам. Последние дела несколько сложнее, чем первые, а финальное даже может считаться средним по сложности. Как правило вся сложность состоит в обнаружении мелких вещдоков, разбросанных по локациям.

Все диалоги в игре линейные, и вы не сможете попасть в безвыходное положение, сделав неправильный выбор (как это случалось в Law & Order), поэтому в игре нет тупиковых ситуаций. Самая же большая проблема игры связана с графикой. Поскольку в игре вы не сможете перемещаться, геймплей, в основном, будет состоять лишь в осмотре всего помещения по кругу в поисках улик.

Забавно сделано использование инструментов, находящихся в вашем распоряжении. Правда, большинство из них используется лишь раз или два на протяжении всей игры (например, ультрафиолетовый и тепловой детекторы). Немного раздражает невозможность пропустить диалоги, а также сохраниться в любом месте игры (сохранение происходит автоматически во время выхода).

Общая информация: Игра поставляется в DVD боксе, в который поместили 3 компакт-диска и небольшое руководство. Во время загрузки наблюдался странный баг. Каждый раз, когда я загружал игру, все останавливалось, и экран становился черным. После нажатия ctrl+alt+del а затем кнопки “Отмена”, игра продолжалась без проблем. Это странно, но поскольку легко обходится, баг не доставил мне особых неудобств. Ubisoft был выпущен патч, исправляющий ошибку, когда игрок пытался набрать 100% результат во всех делах. Скачать его можно с официальной страницы игры.

Так как CSI имел очень неплохую рекламу, поскольку был основан на популярном телесериале, в первые недели игра имела больше продаж, чем многие другие недавно выпущенные адвенчуры. Будем надеяться, что это стимулирует выпуск продолжения игры.

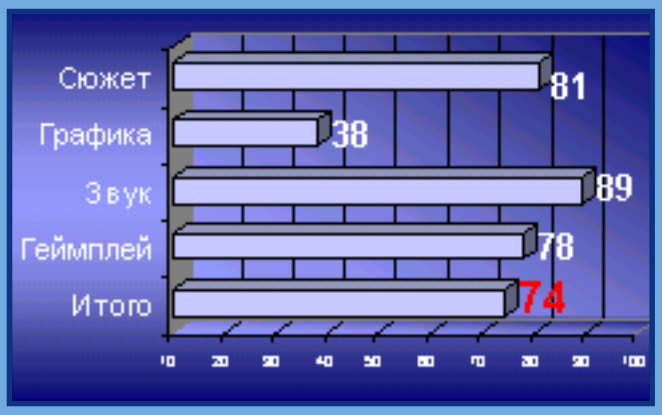
В двух словах: CSI оказалась не столь блестящей игрой, как ожидалось, но, тем не менее, достаточно интересной, особенно для новичков и тех, кто любит не слишком сложные головоломки. Судя по первым продажам, есть все шансы, что мы увидим ее продолжение, и если это случится, разработчикам следует уделить немного больше внимания графике, сделать сюжет подлиннее и внести в него дополнительные детали.

CSI: Crime Scene Investigation

Информация об игре

Разработчик: Ubisoft
Управление: Point and click
Вид: от 1-го лица
Сложность: низкая
Сайт: http://www.csigame.net

Системные требования:
Win98/ME/2000/XP,
P II 300Mhz / AMD K6 III 450, 128MB RAM,
571 MB на диске, DirectX 8.1 совместимая
звуковая карта, 8Мб DirectX 8.1 совместимая
видеокарта, 4x CD-ROM



Amerzone: The Explorer's Legacy

Amerzone: The Explorer's Legacy – это адвенчура от первого лица от хорошо известной нам ***Microids***. Это первая адвенчура от Бенуа Сокаля (*Benoit Sokal)*, создателя увешанной призами *Syberia*. Впервые игра увидела свет в 1999-м, и теперь, после грандиозного успеха Syberia, была переиздана в Европе. Между двумя играми довольно много сходства, но каждая обладает собственным уникальным игровым стилем.

Сюжет: Александр Валембуа (*Alexander Valembois*) – доктор зоологии. Его мечтой было найти белых птиц Амерзона - редкий и легендарный вид безногих птиц, беспрерывно парящих над вулканом. Валембуа был изобретателем и создал немало странных механических устройств. Большинство считало, что существование белых птиц - сказка, придуманная аборигенами. Валембуа же верил в их реальность. После авантюрной экспедиции в Амерзон он вернулся во Францию с яйцом, в котором было заключено последнее поколение этих созданий.
Учёные не приняли яйцо в качестве серьёзного доказательства существования белых птиц. И Валембуа не только потерпел неудачу со своей теорией, но и подверг опасности судьбу всего пернатого вида.

Вы посещаете его замок и находите Валембуа в час его смерти. Последнее его желание – вернуть яйцо к вулкану и исправить совершенное против природы преступление. Для выполнения этой задачи вам придется повторить путешествие Валембуа и по его следам прийти к вулкану.

Как видите, сходство с Syberia очевидно. В обеих

играх вы идёте по следу великих изобретателей и используете их устройства. Сюжет Amerzone также богат, но, по сравнению с Syberia, ему многого не хватает.

Тех персонажей, которых вы встретите в игре, можно пересчитать по пальцам одной руки. Большая часть истории изложена в документах, попадающихся вам на пути. К тому же история очень короткая, и уж точно короче, чем Syberia.

Но даже несмотря на эти недостатки, по окончании игры у вас останется приятное чувство. В ней присутствует оттенок меланхолии, как и в Syberia. Большинство устройств, которые вам придется использовать в игре, и необычные придуманные виды животных - плоды творческой фантазии Бенуа Сокаля. Животные же просто феноменальны. Как бы мне хотелось, чтобы их было больше, но вы сами убедитесь – даже те несколько, что встретятся вам, просто потрясают! Сама история течёт спокойно, по намеченному руслу, и головоломки не мешают ей.

Графика: Принимая во внимание то, что игра вышла в 1999 году, графика вполне удовлетворительна. Игра имеет вид от первого лица и использует устаревшую систему перемещений между точками, виденную уже во многих подобных адвенчурах.

Цвета, поначалу весьма мрачные, постепенно становятся всё более сочными. Режиссура роликов великолепна, и игра напомнит вам кино во время вставок, однако 3D модели персонажей (тех нескольких, что есть в игре) выполнены очень бедно. Время наложило свой отпечаток на Amerzone - некоторые ролики сильно пикселизированны.

Фоновые рисунки, несмотря на их статичность, очень живописны, а от картин природы часто вообще отвисает челюсть. Вы попадете в нетронутый человеком мир и будете ошеломлены детальностью пейзажей.

Проблема графики – обилие слишком тёмных локаций. Не поможет даже ручка яркости монитора. Понятно, что это сделано для атмосферности, но разработчикам следовало бы помнить, что это игра, и нам придётся искать на экране полезные предметы.

Звук: Музыка звучит редко и, как правило, только во вставках, однако качество её высокое. Очень короткий саундтрэк представляет собою смесь классической музыки и мелодий во французском стиле.

Озвучание же выполнено очень скверно, и большую часть времени даже не ясно, ЧТО персонажи говорят. Диалоги не длинные, поэтому вам не придётся слушать голоса слишком часто.

А вот звуковые эффекты восхитительны. Звуки животных окружают вас, как только вы входите в джунгли. А когда вы окажетесь у моря, шум волн так и будет вас звать искупаться.

Геймплей: Геймплей по большей части приятный, несмотря на некоторые досадные огрехи. В паре случаев вам придётся прибегнуть к пиксель-хантингу, хотя в этом и нет ничего необычного. Другой раздражающий момент – вы практически ничего не сможете пропустить.

Вам придётся отсмотреть все видеоролики и прослушать все диалоги целиком, и с этим ничего нельзя поделать. Более того, в игре нет субтитров, которые были бы очень кстати в связи с невнятной озвучкой. И, наконец, не последним по важности является наличие лишь нескольких слотов сохранения.

С другой стороны, головоломки в большинстве случаев логичны и не задержат вас настолько, чтобы начать раздражать. Это «пустынная» адвенчура с порядочным числом механических головоломок, так что если это не ваш стиль игры – держитесь от Amerzone подальше. Механические головоломки, тем не менее, не сложны, и для их решения не потребуется Эйнштейн, поэтому даже если вы и не очень любите головоломки, есть шанс, что Amerzone в целом вам понравится.

Во множество загадок вовлечён корабль, в котором вы путешествуете на протяжении игры. В своих странствиях вы не раз найдёте подходящее применение этому хитроумному устройству. Интерфейс игры очень напоминает дилогию *Dracula*.

Общая информация: Игра выпущена в DVD-боксе с 4-мя CD внутри и без толстого руководства (скорее всего, оно вам и не потребуется, ведь интерфейс довольно прост). Каждый компакт-диск погостит в вашем приводе лишь единожды. Багов в Amerzone я не нашел.

В двух словах: ***Amerzone: The Explorer's Legacy*** отнюдь не выдающаяся адвенчура, но, определённо, приятная. Вы словно почувствуете, что переживаете виртуальное путешествие. Это переживание продлится недолго, но когда оно закончится, вы ощутите себя удовлетворенным.

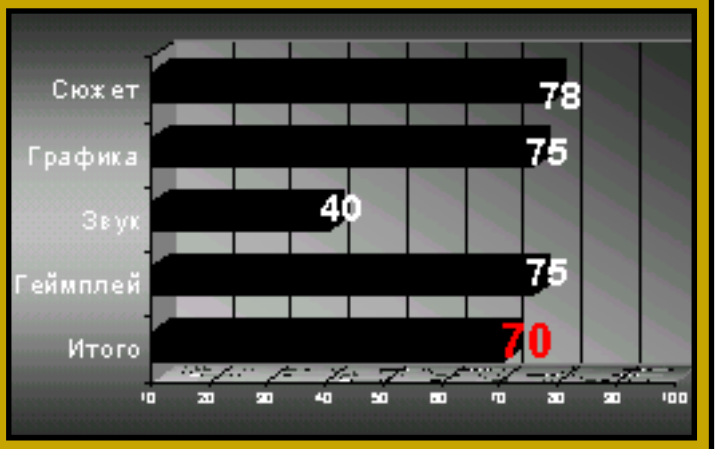
(перевод Lonesome)

Amerzone: The Explorer's Legacy

Информация об игре

Разработчик: Microids
Управление: point and click
Вид: от 1-го лица
Сложность: низкая
Сайт: http://www.amerzone.com

Системные требования:
Win 95/98/ME/2000/XP, P 166 Mhz, 32MB RAM, 100 MB на диске, DirectSound совместимая звуковая карта, 4MB DirectX8 3D совместимая видеокарта, 16x CD-ROM



Sherlock Holmes

The Mystery Of The Mummy

Истории о Шерлоке Холмсе часто привлекали к себе внимание авторов адвенчур. Frogwares, молодая компания, занимающаяся сейчас разработкой Journey to the Center of the Earth, также поддалась неотразимому обаянию персонажа, созданного Конан-Дойлом. Итак, нас ждет игра от первого лица, с самим Великим Детективом в главной роли. К сожалению, результат оказался менее удачным, чем можно было ожидать.

Сюжет: История начинается с того, что Холмс прибывает в особняк некоего египтолога. Его дочь, Элизабет Монкальф (Elizabeth Montcalfe), которая собирается выйти замуж за далекого родственника Холмса, попросила его расследовать странное исчезновение своего отца - Лорда Монкальфа.

К сожалению, сюжет играет минимальную роль в игре, так как Mystery of the Mummy относится к разряду “реши головоломку, чтобы открыть доступ к другой головоломке”. Сюжет (тот минимум, который существует) рассказывается в основном через письма и документы, разбросанные то тут, то там. Что же касается гордой надписи на коробке про интересных персонажей, то это, наверное, относится к другой игре. В этой всего несколько персонажей, да и те появляются ближе к концу.

В целом, сюжет даже отдаленно не напоминает классические истории о Шерлоке. В прошлом было несколько других адвенчур , например, The Lost Files of Sherlock Holmes и Sherlock Holmes: Consulting Detective, которым действительно удалось перенести мир сэра Артура Конан-Дойля на экран компьютера. А вот Mystery of the Mummy с этой задачей справиться абсолютно не удалось.

Даже сам Шерлок ничем не напоминает того великого детектива, которого знают большинство людей. Те комментарии, которые он делает по ходу игры, порядком глупы. Отсутствие его постоянного спутника Уотсона, еще больше отдаляет сюжет игры от оригинала.

Графика: Игра использует знакомый и довольно устаревший прием телепортирования с одной точки в другую, который будет мучить игроков еще раз. Фоновые рисунки неплохо детализованы, трехмерные модели в роликах смотрятся вполне удовлетворительно. Сами видеоролики редки и коротки.

Звук: Музыка в игре иногда приятная, иногда скучная. «Скучность» выражается в том, что она зациклена и не меняется до тех пор, пока не пройдешь уровень. Озвучка средненькая, местами голос Шерлока звучит наигранно. Минимальное количество звуковых эффектов.

Геймплей: Наихудшей составляющей игры является сам игровой процесс. Во-первых, эта игра и The Watchmaker (обзор в *The Inventory 6*) могут посоперничать в плане пиксель-хантинга. Пиксель-хантинг в Шерлоке – это что-то! Из-за него игра становится больше похожей на прятки, чем на адвенчуру. Книги спрятаны под подушками, молотки – среди бочек, а тряпки – в самых темных углах. Большинство этих предметов просто не видно, и об их наличии можно судить лишь по изменению вида курсора (что происходит, если вы вдруг случайно без всякой цели попали курсором в нужную точку, или если вас во что бы то ни стало заставляют пройти игру до конца, и вы, вооружившись мышью и терпением, начинаете дотошный поиск бедных пикселей по всему экрану). Такой геймплей откатывает адвенчуры на несколько лет назад.

Но для пополнения инвентаря нужен не только пиксель-хантинг. Подсветка в игре проработана плохо. В игре есть шкаф, который нужно открыть. Я провел курсор по его поверхности – ничего. В изумлении я вышел из игры, посмотрел прохождение – там говорилось, что шкаф необходимо открыть, чтобы взять из него предмет. Я снова подошел к шкафу и снова провел курсором. Опять ничего. Я исшарил весь шкаф, и курсор изменил вид только когда я случайно наткнулся на определенную точку в его верхней части.

Задачки из игры должны быть приведены первыми в книге «Адвенчурные задачки, затасканные до дыр». Вы найдете и рычаги, и засовывание бумаги под дверь, чтобы вытащить ключ, вставленный в замок с другой стороны.

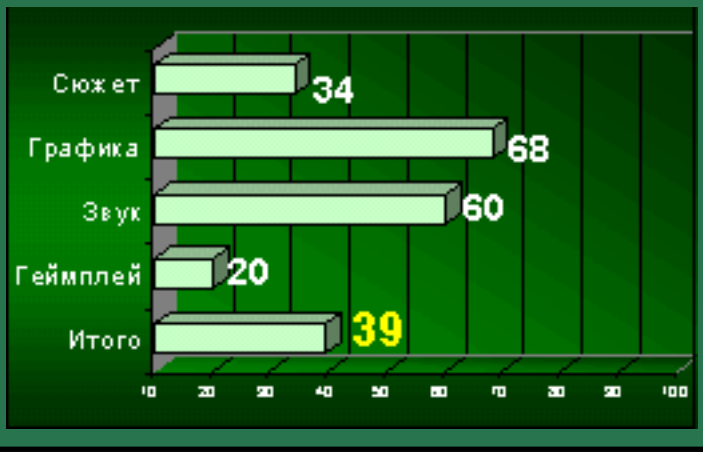
Общая информация: Игра поставляется в знакомой картонной коробке от Adventure Company. В ней находится CD с игрой и маленькая инструкция. Во время игры глюков не обнаружено.

В двух словах: Достаточно скучная игра, в которой нет ничего нового. Frogwares, похоже, собирается выпускать адвенчуры и дальше, и именно поэтому я надеюсь, что их следующие попытки, начиная с *Journey to the Center of the Earth* будут гораздо удачнее, чем *Mystery of the Mummy*

Sherlock Holmes: The Mystery Of The Mummy

Информация об игре

Разработчик: Frogwares
Управление: point and click
Вид: от 1-го лица
Сложность: высокая
Сайт: http://www.frogwares.com/sherlock
Системные требования:
Win 98/ME/2000/XP, PII 300 Mhz, 64MB RAM, 130MB на диске, DirectX совместимая звуковая карта, 8MB DirectX8 3D совместимая видеокарта, 12x CD-ROM



Если вы хотите поделиться с нами своим мнением об адвенчурах, нашем журнале или о чем-либо еще, пошлите нам письмо, и мы постараемся сделать так, чтобы ваш голос был услышан.

Адреса: theinventory@yahoo.com - английская версия журнала;
theinventory_rus@yahoo.com - русская версия журнала

Привет!

Я только что закончила The Longest Journey. После прочтения обзора и всех комментариев в вашем журнале, я просто не могла не пережить это приключение сама!

Я потрясена! Всегда думала, что ни одна игра не сможет превзойти Monkey Island и Gabriel Knight, но теперь я почти уверена, что TLJ находится на самой первой строке моего личного списка любимых игр. Скажу также, что сейчас я играю в Syberia, но хоть это и великолепная игра, в ней недостает волшебных пейзажей и персонажей из TLJ. Например, Ворон. Господи, как мне понравилась эта птица! Он такой забавный! Я так часто смеялась до слез, слушая его остроумные комментарии. Флиппер Бернс (Flipper Burns) был тоже ничего.

Игралось мне просто здорово, и несмотря на то, что некоторые головоломки мне показались сложными, они все-таки были занятными. И я возилась с ними, пока не находилось верное решение. Мне понравились все места, которые можно было посетить, и люди, которые их населяли. Это все было похоже на ожившую сказку, и я получала удовольствие от каждой минуты, проведенной за игрой.

Мне потребовалось около месяца на то, чтобы завершить игру. Она меня так затягивала, что я проводила за ней от 2 до 5 часов, и даже моей двухлетней дочурке понравились красивые цветные картинки. Для нее это было длинной-длинной сказкой, показываемой по телевизору.

Рада была узнать, что появится TLJ2, но в 2006!!!!

Shirley Turner (England)

The Inventory:

Привет, Ширли! Спасибо за то, что вы нашли время написать нам. Я согласен с вами, The Longest Journey – одна из лучших адвенчур, что были когда-либо созданы. Это шедевр, прошедший проверку временем, и даже несмотря на то, что сегодня графика может показаться немного устаревшей, она все же даст сто очков вперед некоторым другим адвенчурам современности. Как написал один наш читатель, это Илиада наших дней, и я с ним полностью согласен.

Флиппер Бернс был самым любимым моим персонажем в этой игре. Не помню, чтобы какой-либо другой герой адвенчур вызывал во мне больше смеха.

Это одна из тех игр, в которую нужно обязательно сыграть. Я рад, что мы помогли открыть для вас эту жемчужину адвенчурного жанра, и, к сожалению, вынужден вас огорчить, поскольку, судя по всему, следующая игра в серии The Longest Journey не будет адвенчурой.

Пока еще не ясно, будет ли она адвенчурой или экшн/адвенчурой, но, согласно последним интервью, дела с этим обстоят не очень хорошо. Если игра будет чистой адвенчурой – это будет здорово для всех нас. Если нет – печально, но особо волноваться не о чем. Сейчас в разработке находится много других игр, достойных внимания, и мы обязательно вам о них расскажем. И еще раз спасибо, что написали нам и поделились впечатлениями об этой великолепной игре.

Димитрис, во-первых, я хотел бы поблагодарить вас за ту прекрасную работу, что вы делаете с The Inventory. Я читаю журнал с ноября прошлого года - то есть с самого первого номера. Мне 32, и я играю в адвенчуры вот уже 18 лет (с 1985 года).

Есть две вещи, о которых я хотел бы поговорить. Первая касается ваших планов относительно будущего The Inventory. Есть мнение, что с течением времени журнал становится все более и более популярным. С другой стороны, и я надеюсь, что вы на меня не обидитесь, в настоящее время The Inventory выглядит очень по-любительски (что, в общем-то, понятно, потому как делается он одним-двумя людьми, работающими над ним в свободное время).

Сейчас я очень скучаю по тем временам, когда я был молодым и любил листать свежий номер журнала «Computer Gaming World», эти цветные глянцевые страницы, где можно было встретить множество обозревателей, множество знакомых и горячо любимых разделов, и даже большое количество рекламных объявлений о недавно вышедших или вскоре выходящих играх. Как вы и рекомендовали, я распечатываю The Inventory и читаю бумажную копию, но ощущение все равно немного другое. Поэтому я хочу спросить, не собираетесь ли вы в будущем стать коммерческим изданием? Могу сказать, я бы с удовольствием оплачивал годовую подписку на такого рода инкарнацию The Inventory.

Было бы здорово иметь профессионально выполненный журнал, посвященный только адвенчурам. Конечно, такой ход событий будет означать то, что вам придется сделать занятие журналом постоянной работой, и придется нанимать штат сотрудников, чтобы справляться со всеми теми делами, что имеют место быть в реальных журналах. Но на данный момент ниша эта никем не занята, а посему может приносить неплохой доход. Возможно, вам поможет Рэнди (имеется в виду Randy Sluganski – главный редактор Just Adventure – прим. перев.) – у него уже есть неплохой штат.

Представьте себе: «Just Adventure – теперь и ежемесячный журнал» или «The Inventory – уже в печати» на первой странице сайта Just Adventure… Я еще не говорил, что я мечтатель?.. Быть может, это стоит обсудить на форуме? Я видел, вы довольно часто там появляетесь. Если так, бросьте мне на почту пару строк, потому как я не имею возможности читать форум ежедневно. Хотел бы, но не хватает времени.

Второе, о чем я хотел бы поговорить, касается NAG. Я понимаю, что The Inventory изначально появился в Скандинавии, но ведь теперь он превратился в нечто большее. Я живу не в Скандинавии, и могу сказать, что чувствую некоторую отчужденность, когда вы уделяете Скандинавии больше внимания. У меня такое чувство, будто я читаю то, что предназначено не для меня, и единственная причина, по которой я это читаю – отсутствие альтернативы. В настоящее время The Inventory – это нечто глобальное, и я думаю, вы именно так и должны к нему относиться. Поверьте, игроки из Америки, Англии, Франции и других стран чувствуют то же самое, что и я, когда вы особое внимание уделяете тому, где в Скандинавии можно купить игру, или когда спрашиваете людей, посещающих "гостиную", когда игра будет выпущена в этом регионе.

Я чувствую себя чужаком. Читателем второго сорта, если вам так понятнее. Если уж вы хотите указывать даты выхода игр или магазины, где эти игры можно приобрести, давайте информацию по всем странам. Информацию, касающаяся только Скандинавии, можно публиковать на вашем новом сайте, который вы создали специально для NAG. Я ничего не имею против Скандинавии, наоборот, там, наверное, здорово жить, но я бы хотел чувствовать себя как дома, читая The Inventory, и знать, что этот журнал предназначается мне, равно как и любому игроку на всем земном шаре.

Спасибо большое за внимание. Желаю успехов в вашей работе.
Daniel Vierna

Ответ приведен на следующей странице ->

The Inventory:

Здравствуйте, Дэниел. То, что вы написали в своем письме, просто замечательно. Я такой же мечтатель, и идея выпуска коммерческого журнала, посвященного адвенчурам, приходила мне в голову. Однако следует иметь в виду, что для постройки чего-либо большого нужно иметь крепкий фундамент. Что же касается текущего положения дел… хм, как бы это сказать… я еще пока не обзавелся Ferrari, чтобы каждое утро ездить на ней в университет.

Для того, чтобы журнал стал коммерческим, нужно вложить в это дело некоторую сумму денег, которой у меня нет (по крайней мере, в настоящий момент). Если кто-нибудь решит финансировать эту идею, я готов этим заняться.

Что касается планов - у меня их много, но я предпочитаю делать, а не говорить. Кроме того, как сказал Аль Пачино в легендарном фильме «Адвокат дьявола» (The Devil's Advocate): «Они никогда не должны видеть, как ты приходишь. В этом суть, мой друг».

В то же время, я пытаюсь сделать The Inventory настолько профессиональным, насколько могу, чтобы об адвенчурах могло узнать как можно больше людей. Надеюсь, вы заметили, что дизайн журнала довольно часто изменялся. Все эти изменения произошли благодаря письмам, которые присылали мне читатели. Если вы хотите, чтобы The Inventory выглядел лучше, вы всегда можете написать нам письмо и поделиться своим мнением вне зависимости от того, позитивное оно или негативное.

Если у вас есть замечания по скриншотам, содержимому (обзорам и т.п.), вы что-то хотите видеть больше, что-то меньше – расскажите нам об этом, и мы посмотрим, что мы сможем сделать. Я испытывал те же чувства, что и вы, когда был моложе, и покупал журнал PC-Master, чтобы ежемесячно отслеживать все новости адвенчурного жанра и смотреть, что же новенького нам приготовили Sierra и LucasArts.

Я знаю, ощущение от The Inventory немного не то, что можно получить от хорошего журнала с глянцевыми страницами, но он максимально старается приблизиться к нему, насколько это позволяет наш текущий бюджет (около 0 USD, что приблизительно равно 0 евро и практически составляет 0 рублей).

Однако, как я уже говорил, со временем мы станем лучше. Я это обещаю. И осенью, когда я вернусь, вы станете свидетелем новых улучшений, которые коснутся нашего журнала. Что это будут за улучшения? Не скажу, это будет сюрприз!

Теперь, что касается NAG. Как вы могли заметить, в последнем номере теперь нет наших «местных» новостей. Эта перемена была неотвратимой, поскольку The Inventory вышел на другой уровень, вырос из того состояния, в котором был прежде. Я понимаю, что многие читатели могли почувствовать некоторое отчуждение, а потому теперь The Inventory переходит в новую стадию развития.

Локальные версии (французская, испанская, итальянская, немецкая (теперь вот и русская – прим. перев.)) постепенно станут все больше внимания уделять своему собственному региону. Их редакторы и переводчики делают изумительную работу, пытаясь донести новости адвенчурного мира до тех, кто не силен в английском, или просто предпочитает читать на родном языке.

Надеюсь, когда-нибудь в будущем The Inventory станет именно «тем журналом, что вы имели обыкновение покупать ежемесячно, чтобы узнать все последние новости из мира адвенчур».

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 -

Храмы, фэн-революция и Adventure/Adventure

Когда Just Adventure официально объявил, что Jane Jensen начала работу над новой игрой, я думал, все это воспримут как самую лучшую новость. Я посетил форумы, посвященные Gabriel Knight, и, к моему удивлению, вместо радости от того, что Джейн, наконец, возвращается к работе над играми, некоторые были расстроены тем, что это не новая часть Gabriel Knight (что можно понять), а другие – тем, что это не игра от Sierra. Кто-то даже заметил, что данный форум – не место для обсуждения нового творения Джейн, поскольку это форумы Sierra!!! К счастью, Creel – местный модератор, который делает потрясающую работу по сохранению целостности сообщества, сказал, что это замечание некорректно, и он дозволяет любые дискуссии, касающиеся Gabriel Knight и ее создателя.

Что ж, начнем с того, что во времена расцвета Sierra и я был самым большим ее поклонником. Я с нетерпением ждал выхода каждой новой их игры, и думал, что это самая лучшая фирма в игровом бизнесе. К сожалению, Sierra теперь совсем не та, что была раньше. В ней не осталось практически никого из тех, кто когда-то выпускал великолепные игры. Люди, которые сейчас работают там, совсем не те, что дали нам King's Quests, Quest for Glory, Gabriel Knight и Larry Laffer'a.

То же самое и с LucasArts. Думаю, многие из вас уже видели скриншоты Full Throttle 2 и почитали пресс-релиз. Кто из вас всерьез думает, что эта игра будет хоть как-то похожа на первую часть? Не приходит ли вам в голову, что настало время покинуть храмы Sierra и LucasArts, да заодно и проститься со слепой любовью к ним? Священники (разработчики), что служили там, уже давно покинули свой приход.

Что вам более по душе: чтобы Джейн Дженсен работала над новой экшн/адвенчурой, в которой Габриель будет бегать, прыгать и отстреливать зомби в жанре 3D survivor/horror,

или чтобы она делала новую игру о сверхъестественном, где найдется место вопросам психологии и религии? Если вы спросите меня, я в любое время дня и ночи выберу второе. Серия Gabriel Knight – одна из моих любимых, а Gabriel Knight II, на мой взгляд, самая лучшая компьютерная игра, даже несмотря на это, я бы предпочел никогда не увидеть Gabriel Knight 4, чем увидеть, как эта игра разрушит всю серию.

И еще раз наши поздравления отправляются Джейн Дженсен. Вместо того, чтобы остаться с Sierra и работать над проектом, который «заинтересует более широкую аудиторию», и забыть о нас, «нише рынка» (как нас неоднократно называли), она решила пойти своим собственным путем. В игровой индустрии, как и во многих других, есть последователи, и есть лидеры. Последователи делают то же, что и все. Лидеры же делают то, что хотят, и позволяют остальным следовать за ними. Джейн Дженсен, определенно, лидер.

> "Инновации не являются результатами исследования рынка. Я ненавижу, когда исследование рынка оказывает влияние на процесс разработки. Так, исследования показывают, что «бегалки-стрелялки» сейчас в моде. Это означает лишь то, что все бросились производить эти «бегалки-стрелялки». Вместо этого я бы большее внимание уделил тому, что нынче идет в кино, на ТВ, что пишут в книгах."

(Кен Уилльямс в интервью Adventure-Treff http://www.adventure-treff.de)

Кто-нибудь еще сомневается, почему этот парень являлся владельцем лидирующей компании в игровой индустрии на протяжении двух десятилетий? Я очень оптимистично настроен по поводу новой компании Джейн, Odyssey Digital Entertainment, потому что она, похоже, придерживается той же стратегии относительно процесса разработки.

Те люди, что не следуют за толпой, но делают что-то свое - это как раз фанаты-поклонники. Те из вас, кто не играл еще в римейки Tierra, пропускают одно из лучших адвенчурных развлечений за последние 4,5 года. Что касается будущего фэновских разработок, то на подходе King's Quest 9 от KQIX development team (http://www.kq9.org), Indiana Jones and the Fountain of Youth от Screen 7 Entertainment (http://screen7.adventuredevelopers.com/foy/), ко-

торого мы ждем-недождемся, Tierra, опять же, (http://www.tierraentertainment.com) со своим римейком одной из лучших игр, выпущенных Sierra - Quest for Glory II, PeeCee (http://sqprequels.web1000.com/index.htm) с красивым приквелом к Space Quest, и много других игр, обещающих нам светлое адвенчурное будущее.

Поэтому, дорогие читатели, если вы ищите новые «храмы» - вот они, выбирайте. И имейте в виду, что это всего лишь первые шаги независимых проектов. Кто знает, сколько еще независимых разработчиков выплывет на поверхность, чтобы удивить нас.

Текущая ситуация с action/adventure и adventure очень напоминает мне один из эпизодов сериала Mad About You. Пол и Джэйми Бухман (Paul and Jamie Buchman), парочка из сериала, пошли в пункт видеопроката, где давненько не были, чтобы взять что-нибудь посмотреть. Последовал приблизительно такой вот диалог (я помню его в общих чертах, не дословно):

П: Не верится, у них столько разных категорий фильмов, что трудно выбрать.
Дж: Действительно?
П: Посмотри, у них есть комедия / экшн, комедия / ужасы, комедия / драма, комедия / любовная история. У них есть даже комедия/комедия.
Дж: Ты меня разыгрываешь!
П: Нет. Посмотри сама.
Дж: Действительно. Комедия/комедия. Не могу в это поверить!. А в чем разница между комедией/комедией и просто комедией?
П: Она смешнее!

К сожалению, мы достигли той точки, когда нам приходится говорить adventure/adventure, когда мы в разговорах с людьми хотим определить тот жанр, который нам нравится. Но даже несмотря на это, мы все знаем, что такое чистая адвенчура, и увидим ее процветание, даже если нам придется называть это в будущем adventure/adventure/adventure. Будущее же нынче выглядит более светлым, чем когда бы то ни было, поскольку компании, разрабатывающие адвенчуры, начинают появляться по всему миру.

И помимо этого, а также грандиозного возвращения Джейн, у нас есть новости о другом большом разработчике, что подарил нам игры, ставшие классикой, который работает над собственной игрой. Мы не можем пока открыть вам ни его имени, ни над чем он работает, но надеемся, что сможем это сделать в сентябре, когда мы вернемся.

Эпилог

Уф! Вот на сегодня и все. Мы вернемся осенью и продолжим издание The Inventory. Нам было очень приятно делать все номера журнала - надеюсь, вам было не менее приятно их читать.

На осень у нас припасено несколько сюрпризов. Но до тех пор я постараюсь быть настолько далеко от компьютеров и всех других прелестей цивилизации, насколько это возможно, и буду от-ды-хать. Если, конечно, вы знаете, что это слово означает. Время от времени я буду проверять свою почту, так что пишите мне о The Inventory или об адвенчурах, и я постараюсь либо ответить вам, либо сделать так, чтобы ваше письмо попало на страницы нашего журнала.

Но если вы хотите выслушать мой совет, выключите компьютер, как сделал это я, и наслаждайтесь солнцем. Адвенчуры доставляют удовольствие, но жизнь справляется с этой задачей ничуть не хуже! Не знаю, что вы выберете, но лично я последую примеру Брайана (см. картинку ниже).

Приятного всем лета!

Главный редактор

Dimitris Manos

“ I’LL BE BACK “