

№. 8 Сентябрь 2003

The Inventory

Журнал только об приключениях

НОВЫЕ АВТОРЫ!
НОВЫЕ РАЗДЕЛЫ!

Превью

SYBERIA II

SPACE QUEST VII

Интервью

SCREEN 7

LEGACY

INTERACTIVE

Обзоры

RUNAWAY

SALAMMO

EATMAN

Впервые
приключенный
комикс!

The Inventory

Редактор: Dimitris Manos
Авторы: Dimitris Manos
Yngvil Runde
Carla Melloni
Al Lowe
Mark Lovegrove
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	
<hr/>		
Превью	2	
Syberia 2	2	
Space Quest 7	7	
Слухи	10	
<hr/>		
Гостиная	13	
Legacy Interactive (Law and Order II)	13	
Screen7 Entertainment (Indiana Jones FoY)	18	
Комикс	28	
<hr/>		
Обзоры	29	
Обзор месяца: Runaway	29	
Salamambo	35	
Fatman	40	
Болтливый мертвец	42	
<hr/>		
Шоу Эла Лоу	43	
<hr/>		
Почта	44	
<hr/>		
Гидра	46	
<hr/>		
Эпилог	47	

Особые благодарности:

Emerald City Games, Cedric Orvoine, Legacy Interactive, Screen 7 Entertainment, Space Quest 7 Development Team

Пролог

Вот и лето прошло, наши батарейки перезарядились, мы вновь меняли дизайн, и теперь готовы доносить до вас самые свежие новости адвенчурного сообщества. Нужно заметить, что новый дизайн был вдохновлен (или правильнее сказать, скопирован с?) польской версией журнала. У польской команды макет-дизайн получился лучше, чем то, что я когда либо делал, поэтому было решено перейти на него.

Но новый дизайн – это всего лишь самый маленький сюрприз из тех, что мы приготовили для вас. Во-первых, The Inventory и Emerald City Games объединили свои усилия и впервые предложили вашему вниманию комикс, основанный на готовящейся к выходу адвенчуре. Конечно, главное спасибо за предложение организовать этот сногсшибательный проект нужно сказать Emerald City Games, компании, которая была упомянута в нашем предыдущем номере в разделе “слухи” в качестве компании, выпускающей “новую адвенчуру”. Комиксы будут появляться в каждом номере журнала до выхода игры, дата которого все еще пока не определена. Это поможет читателям познакомиться с миром и героями разрабатываемой игры. Emerald City Games и The Inventory рады тому, что впервые в истории они смогли предложить читателям такой способ продвижения игр.

Теперь перейдем к остальным сюрпризам. Наверное, вы заметили, что несмотря на то, что The Inventory был информативен, он был унылым из-за отсутствия юмора. А кто у нас в адвенчурном сообществе считается самым лучшим по части шуток? (Те из вас, кто не знает правильного ответа, либо достаточно молоды, и тогда им это прощительно, либо совершили величайшее в адвенчурном сообществе преступление, не играв в игры о Larry, и тогда им нужно немедленно закрыть журнал, найти эти игры, поиграть, а уж потом возвращаться к чтению). Да, Эл Лоу (Al Lowe), гениальный “отец” Ларри Лаффера, будет ежемесячно составлять для нас подборку самых лучших шуток из тех, что он рассылал подписчикам Cyberjoke.

Эл Лоу не единственный разработчик, присоединившийся к The Inventory. Я рад представить вам еще одного писателя, присоединившегося к нам этим летом, и это никто другой как... пожалуйста, барабанную дробь... Марк Лавгроув (Mark Lovegrove), руководитель проекта Indiana Jones and the Fountain of Youth, находящегося в разработке, “большой босс” Screen7 entertainment и редактор журнала AGDzine, выпускаемого <http://www.adventuredevelopers.com>. Ну и наконец, Карла Меллони (Carla Melloni), истинная поклонница адвенчур из Аргентины, будет внимательно приглядывать за адвенчурным сообществом и передавать вам самые свежие слухи. Поскольку авторов в нашем коллективе прибавилось, а также благодаря помощи Ингвил Рунд (Yngvil Runde), которая была в команде с самого начала (без которой, наверняка, не было бы никакого The Inventory), надеюсь, времени у меня немного прибавится, и я потрачу его на выискивание глупых очепяток, над которыми вы имели возможность потешаться. Все это, конечно, здорово, но что же вас ждет внутри журнала?

Как, для начала, насчет пятистраничного обзора последних новостей о Syberia 2, наиболее ожидаемой на данный момент адвенчуры? Статья, конечно же, “приправлена” эксклюзивными скриншотами (первые картинки из третьего мира Syberia 2), последней информацией о геймплее, нововведениях, а также эксклюзивной информацией о том, что нам готовит Microids! Ну а если вам этого покажется мало... кстати, если вы решите прочитать следующее предложение вслух, вам лучше поглубже вдохнуть...

Что ж, как насчет первых скриншотов от другого великолепного проекта, делаемого фэнами (и не только) - Space Quest 7, интервью с Legacy Interactive о новой игре из серии Law and Order, интервью со Screen7 Entertainment, касающееся их новой игры о приключениях Индианы Джонса, обзора месяца Runaway, обзоров Salammbô и Fatman, последних слухов и еще одной статьи в разделе “Гидра”? Следует отметить, что в этом выпуске содержится больше информации, чем в каком-либо предыдущем номере The Inventory, и я уже так и слышу недовольное ворчание некоторых переводчиков :-). Ну а теперь давайте, наконец, перейдем к делу. Я рад вам представить... возвращение Кейт Уокер!

Главный редактор

Dimitris Manos

Сентябрь 2003

The Inventory

1

Syberia Reloaded



В ноябре прошлого года, в самом первом выпуске The Inventory, в рубрике “Обзор месяца” мы опубликовали рецензию на игру, которая уже к тому моменту стала легендой в истории современных адвенчур. Это, конечно же, Syberia - игра, получившая практически везде награды в номинации “Лучшая адвенчура 2002 года”, а также ряд наград за графику, не в последнюю очередь, благодаря блестящей работе Бенуа Сокаля (Benoit Sokal). Syberia стала

первой за несколько лет адвенчурой, вызвавшей интерес не только у не-адвенчурной, но даже и у не-игровой прессы.

Одним из основных отличий Syberia от большинства других адвенчур стал подход к задачам и головоломкам. Вместо обычного “соедините предмет А, Б и В, чтобы получить странный предмет X”, в ней были реалистичные задачи, органично привязанные к сюжету, основанные преимущественно на взаимодействии персонажей, а также на исследовании игрового мира. С одной стороны, это гораздо ближе к проблемам, с которыми мы встречаемся в реальной жизни, с другой – избавляет игрока от необходимости пиксель хантинга, от которого так страдают многие игры.

Очевидно, анонс продолжения вызвал бурную реакцию у тысяч поклонников по всему миру. Но, к легкому нашему разочарованию, совсем недавно “Самая ожидаемая адвенчура 2003 года” стала “Самой ожидаемой адвенчурой 2004 года”. Microïds, компания-разработчик, решила перенести дату выпуска с октября 2003 на первый квартал 2004. Согласно пресс-релизу, это вызвано желанием вы-



Кейт Уокер: вид со спины

пустить игру сразу многоплатформенной. Конечно, это разрушило все наши планы на Рождественские каникулы, но мы готовы подождать еще немного.



Снег настолько реалистичен, что как бы курсор не утонул

Чтобы как-то облегчить ваши страдания, я поделюсь самой последней информацией о Syberia 2. Последние новости нам расскажет Седрик Орвуан (Cedric Orvoine), менеджер по связям с общественностью компании Microids. Прежде чем перейти к рассказу, мы хотим поблагодарить Седрика за отличную работу по рекламе и продвижению Syberia, а также за помощь и содействие, оказанное при написании этой статьи. Он всегда предоставлял интересующую нас информацию и делал все, что обещал, вовремя. Было бы здорово, если бы в игровой индустрии было побольше таких людей, как он!

Итак, перейдем к Syberia 2. Первый вопрос, который возникает в связи с перенесением даты выхода, естественно, воспользуются ли разработчики появившимся дополнительным временем? Будет ли добавлено что-то новое? Улучшат ли какие-либо аспекты игры? Вот что по этому поводу говорит Седрик: *“Да, мы будем работать, но в основном над деталями, которые, хоть и не заметны на первый взгляд, но в сумме своей крайне положительно скажутся на игровом процессе. Вот некоторые вещи, над которыми мы работаем:*

-Анимация персонажей: мы хотим добавить плавности движениям персонажей, улучшить синхронизацию жестов с голосом;

- Геймплей: незначительные изменения игрового процесса, чтобы добавить ему естественности;

- Видеоролики: Теперь у нас есть время не только чтобы отшлифовать уже существующие видеоролики, но так же создать несколько незапланированных ранее. Кстати, должен сказать, роли-

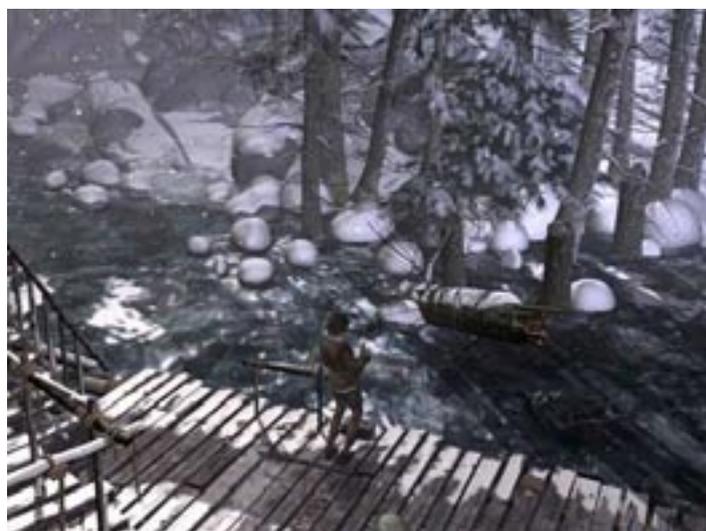
ки будут гораздо лучше, чем в предыдущей части. Мы очень старались, и, думаю, у нас получилось нечто особенное.

- В игре не будет ошибок. Дополнительное время даст нам возможность лучше протестировать игру, а также погонять ее на более широком спектре машин и убедиться, что все в порядке.”



Загадки в Syberia 2 будут более реалистичными

Давайте теперь поговорим о самой сильной стороне игры – о **сюжете**. Игра начинается как раз там, где заканчивается первая Syberia, и, чтобы не утомлять тех, кто её прошел, и не портить сюрприз тем, кто еще не закончил первую часть, я не буду останавливаться на завязке. Кстати, одной из основных претензий к Syberia была недостаточная длительность игры. Мы спросили Седрика, сколько примерно времени понадобится, чтобы пройти Syberia 2, и он ответил: *“15-20 часов, но пока это очень примерная цифра. На данный момент мы тестируем ‘миры’ игры по отдельности. Никто еще пока не играл в нее от начала и до конца. Как только мы соберем игру, я смогу точнее ответить на этот вопрос.”*



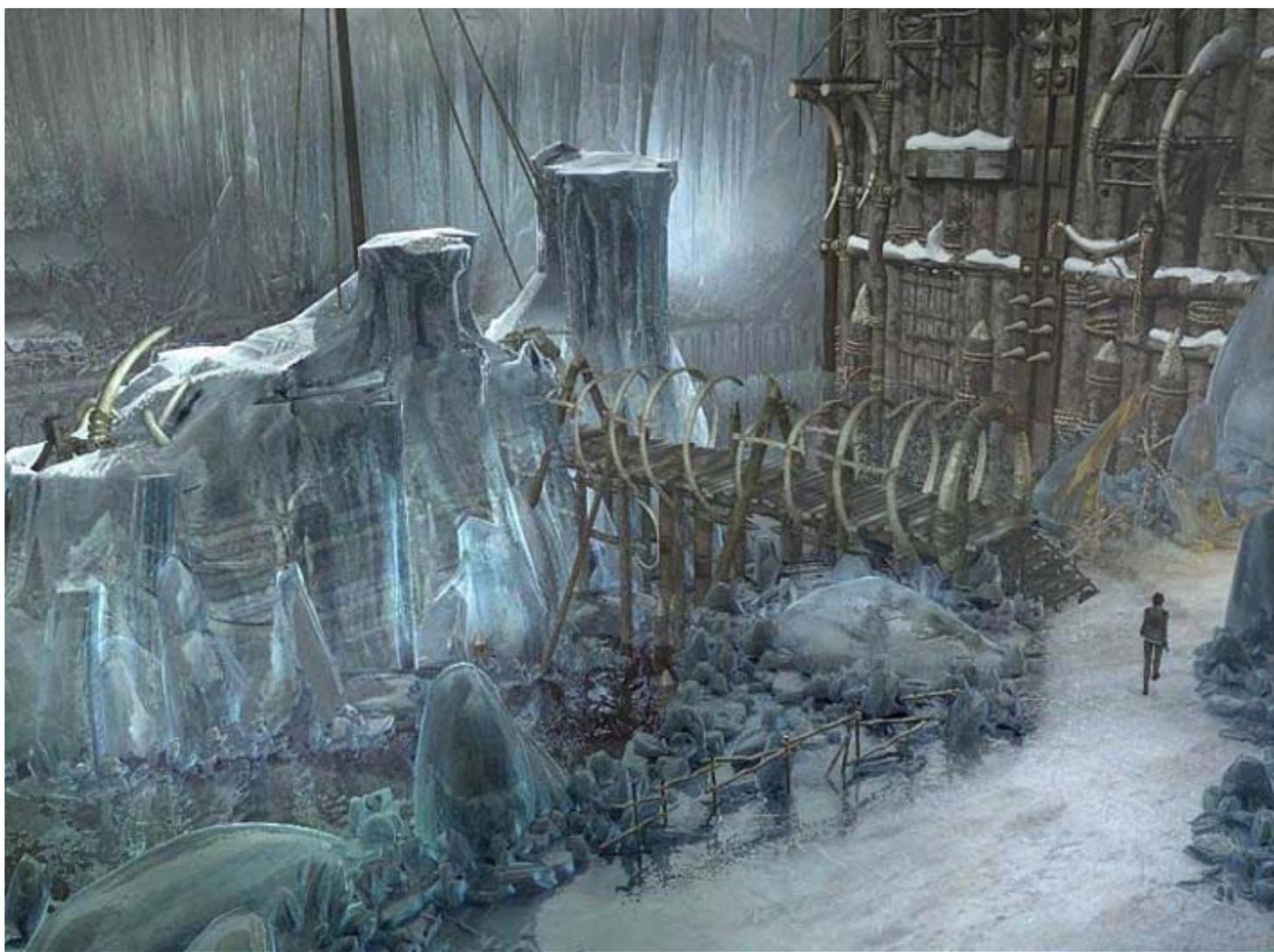
Ну где же Момо, когда он так нужен?

Что ж, 15-20 часов - это почти в два раза длиннее, чем первая часть. Седрик также сказал, что помимо главной героини, в игре будет **“около 25 персонажей, живущих в четырех “мирах”**. Больше, чем в первой части, количество персонажей сделает игру более живой, более интересной.

Графику, по большому счету, можно не обсуждать. Скриншоты говорят сами за себя, да и одно лишь имя **Бенуа Сокаля** гарантирует художественное совершенство. Фоны попросту великолепны - никогда раньше снег на экране не выглядел настолько красиво. Как сказал сам мэтр в интервью нашему журналу (смотри четвертый номер), **“за основу будет взят движок первой части, но мы внесем в него некоторые изменения и усовершенствования - мы хотим вновь поднять планку качества. Среди нововведений будут динамическая графика и освещение, тени и оптические эффекты, такие как отражение света от стеклянных поверхностей, добавятся текстуры льда, ткани на униформе, появится снегопад, следы на снегу и анимированный туман.”**

Как вы, вероятно, видите на скриншотах, фоны в игре выше всяких похвал. Я уже говорил про снег? Он настолько реалистичен, что вы, возможно, начнете ходить с осторожностью. На вопрос, будет ли Кейт носить одну и ту же одежду на протяжении всей игры, Седрик ответил, что **“в разных частях Кейт будет одета по-разному”**. В качестве подарка нашим читателям, мы публикуем первые скриншоты третьего мира игры (деревня Юкол), любезно предоставленные нам авторами.

Музыка в Syberia – одна из главных составляющих успеха первой части игры. Прекрасная оркестровая музыка создавала удивительную ностальгическую атмосферу, присущую всей игре (правда, побольше треков не помешало бы). По словам Седрика, **“музыка во второй части игры немного изменится, поскольку изменится место действия, в ней появятся отголоски цыганских напевов”**. Что касается озвучки, то **“часть актеров, работавших над голосами персонажей, сохранилась, часть ушла - но голос Кейт остался прежним”**. Кстати, многие интересовались, кто же озвучивал главную



Скриншот из деревни Юкол - третьего мира Syberia 2. Все больше и больше следов мамонтов.



Световые эффекты станут лучше

героиню. Мы навели справки и узнали, что актрису зовут... **“Шэрон Мэнн (Sharon Mann)”**.

Но, пожалуй, самая интересная информация, которую мы получили от Седрика, касается изменений в системе диалогов. **“Она во многом будет похожа на ту, что вы видели в первой части, но в нее также добавятся некоторые элементы, использованные ранее в Post Mortem. Мы хотели, чтобы Кейт не повторяла одни и те же фразы, хотели внести некое разнообразие в ее характер.”** Когда мы прочли это в первый раз, то решили, что Syberia 2 будет нелинейной, и в ней будет предусмотрено несколько разных концовок, но Седрик развеял наши мечты. **“Нет, нет. Просто мы добавили дополнительные реплики, и когда Кейт, например, будет несколько раз безуспешно пытаться открыть одну и ту же дверь, каждый раз она будет ворчать что-то новое. Концовка в игре будет всего одна - крайне необычная и драматичная, поверьте, она того стоит.”**

Глядя на картинки, мы предположили, что большая



Похоже на еще одно изобретение Ганса Воралберга

часть игры будет проходить вне помещений. Значит ли это, что теперь “физические” задачи будут преобладать над “механическими”? **“И да, и нет. Я не уверен в том, что именно вы подразумеваете под словом “физические”, но могу сказать, что задач, связанных с автоматами и механизмами, действительно будет меньше, но ненамного - в конце концов, это же история про Ганса Воралберга. Мы старались, чтоб головоломки органично вписывались в окружающую среду.”**



Архитектура каждого здания ошеломляет

Кстати, давайте вспомним, что поведал нам о геймплее Бенуа Сокаль в четвертом номере The Inventory. Когда мы спросили, будут ли головоломки сложнее по сравнению с первой частью, он ответил: **“Сложность головоломок останется прежней. Мы вновь прилагаем все силы, чтобы органично вписать их в сюжет. Они должны быть понятными игроку. Хотя, возможно, часть головоломок покажется более сложной”**. На вопрос о мобильном телефоне Кейт, Бенуа ответил **“Да, она будет им пользоваться, но меньше. Сев на поезд, Кейт рассталась со своим прошлым, и людям, звонившим ей раньше, будет все сложнее и сложнее с ней связаться.”**

“Это все здорово, а что у нас с системными требованиями?” - наверняка думают многие. Как сказал Седрик, **“Требования остались прежними, но поскольку игре требуется DirectX 8.1, пользователи Windows 95 играть в нее не смогут”**. Итак, вам потребуются: Win 98/ME/2000/XP, Pentium II 350, видеокарта с 16MB и поддержкой Direct 3D (DirectX 8.1), 64MB RAM, 400MB HD, 16X CD-ROM и совместимая с DirectX 7 звуковая карта. Также Седрик сказал, что демоверсия, скорее всего, выйдет уже в феврале.



По ходу дела Кейт предстоит встретиться с довольно опасными персонажами.

Ну а самые радостные новости мы оставили на десерт. На вопрос, **не работает ли Microids над какими-либо другими проектами**, Седрик ответил: *“Да, мы работаем над двумя новыми приключениями, но пока еще слишком рано говорить о них что-то определенное”*. Вот так-то, дорогие читатели. Одна из ведущих компаний, создающих приключения, готовит помимо Syberia 2 еще два шедевра. И действительно, почему бы и нет? В конце концов, *“Syberia разошлась тиражом более 350 тысяч копий по всему миру (PC и X-box-версии)”*.

Так что на этой радостной ноте мы и подведем итог статье. Игра, всколыхнувшая волну интереса к жанру, готова сделать это снова. Бенуа Сокаль является гарантией блестящего сюжета и не менее блестящей графики, которая поднимет планку стандарта, заданного первой частью. Больше локаций, больше персонажей, больше реплик и диалогов, новый уровень качества видеоклипов – все говорит о пришествии очередного шедевра.

Теперь осталось лишь дождаться первого квартала 2004, когда поезд вновь ринется по рельсам – в Сибирь, к мамонтам.

- **Dimitris Manos**
(перевод Арсения Кузнецова)





Перед тем, как отправиться на летние каникулы, мы показали вам первые скриншоты нового фэн-проекта King's Quest IX, приятно удивившие поклонников авантюризма. На этот раз готовьтесь удивляться вновь. Все потому, что вселенная стала такой грязной, и лишь один человек буквально рожден со шваброй в руках... Конечно, это Роджер Уилко (Roger Wilco). Старый добрый Space Quest, любимый многими сериал еще той Sierra, возвращается вновь, на сей раз при помощи самих его поклонников. Однако в проекте принимают участие не только любители.

Одним из соавторов данного проекта является **Джош Мэндел** (Josh Mandel), человек, в чьем ре-



3D модели неплохо детализированы

зюме можно найти работу в качестве сценариста/дизайнера Space Quest 4 и 6, человек, который бок о бок работал с **Элом Лоу** (Al Lowe) над Freddy Pharkas и многими приключениями Larry, Laura Bow, некоторыми играми из серии King's Quest, Police Quest 1, кто также озвучивал для Sierra множество игр, таких как King's Quest 5, 6, Phantasmagoria, а для Tierra - римейки King's Quest 1 и 2. Его присутствие в списке создателей говорит о том, что от этого проекта следует ждать многого.

Команда SQ7 не хочет пока раскрывать никаких деталей сюжета. Им пришлось решать, что в игре останется знакомого, а что будет абсолютно новым. В итоге решено было создать веселую игру, которая могла бы заинтересовать как новичков, так и старых поклонников Space Quest, а не завершающую главу, которая подошла бы только для заядлых поклонников сериала. Как сказали сами разработчики, *“Мы знаем, что сюжет SQ иногда понять не так просто. В SQ4 Роджеру пришлось путешествовать сквозь время и пространство, чтобы погулять по огромному магазину с девочками из Долины. Все это немного хаотично, но приводит как правило к одному из двух: Роджер спасает либо мир, либо самого себя. У нас всего этого будет понемножку, плюс куча старых и новых друзей, злодеев и подружек. Кто знает, может быть на этот раз Роджеру повезет с Би (Bea) ;)”*.

Главным отличием седьмой части Space Quest от предыдущих будет **графика**. Впервые вы увидите Роджера Уилко в трехмерном варианте. Мы рады сообщить, что персонажи у ребят получились гораздо лучше, чем у Sierra в Gabriel Knight 3 и King's Quest 8, вполне на уровне коммерческой адвенчуры. Роджер Уилко в трехмерном исполнении выглядит великолепно, он не потерял свой комический вид, что довольно часто происходит при оттрехмеривании 2D персонажей.



Графика в игре будет пререндеренной и выполненной в высоком разрешении, чтобы SQ7 стал самой красивой игрой сериала. Разработчики решили использовать пререндеренную графику, потому что она дает ощущение традиционной адвенчуры. По мнению разработчиков, адвенчуры, пытающиеся перенести действие в трехмерную среду, как, например, Escape from Monkey Island, страдают от этого переноса и уходят от корней жанра. Даже эти слова показывают, насколько хорошо в отличие от своих коллег разработчики SQ7 понимают то, что они делают, и что нужно сделать, чтобы создать на-

стоящую 3D адвенчуру. Трехмерная пререндеренная графика позволит установить камеру именно туда, откуда будет открываться самый лучший вид на события.

Для создания игры разработчики пишут свой собственный **движок**. Он называется SLAGE, что расшифровывается как Sierra Like Adventure Game Engine (движок для создания адвенчур а-ля Sierra) или Silly Little Adventure Game Engine (маленький глупый движок для создания адвенчурных игр), как любят его называть сами разработчики. Команда решила заняться созданием нового движка с нуля, поскольку ни одна попытка использовать какой-либо из существующих ныне движков не дала разработчикам той свободы действий, которая им была необходима для реализации всех их задумок. Если бы они выбрали какой-либо существующий движок, это был бы путь компромисса, и в результате SQ7 была бы хороша лишь настолько, насколько бы ей это позволил движок.

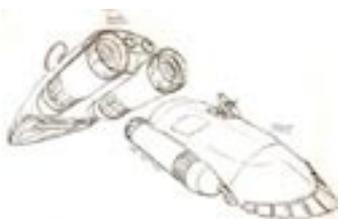
Одним из опробованных разработчиками движков был AGAST. И хотя ребята впоследствии отказались от его использования из-за накладываемых им огра-



А вот и он! Роджер Уилко во всей красе и трех измерениях.

ничений (невозможность дальнейшей его модернизации), в процессе работы они научились многому, что может оказаться полезным при создании нового движка. Ребята намереваются выпустить SLAGE в виде проекта с открытым кодом, чтобы другие команды при создании своих проектов могли его свободно использовать, изменять и дорабатывать.

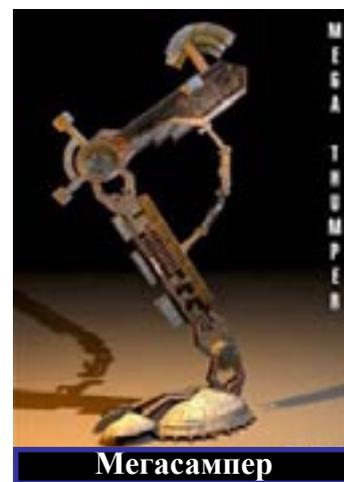
Возможно, вам будет интересно, сможет ли команда с нулевым бюджетом обеспечить качественное звуковое сопровождение. Начнем с того, что нам удалось послушать трек "by Name", и скажу вам, мне еще не доводилось ни в одной адвенчуре слышать музыки, сделанной настолько профессионально. После прослушивания, я спросил разработчиков, действительно ли этот трек попадет в финальную версию игры, или они послали мне по ошибке трек из коммерческого проекта. Вот насколько хороша музыка! Нам также довелось услышать кусочки других треков, которые будут использовать в SQ7, и они напомнили мне эпические темы, встречавшиеся в старых Сьерровских играх.



Стоит заметить, что за музыку в проекте отвечает Ди Блокс (Dee Bloks), руководитель проекта приквела Space Quest, о котором мы писали в пятом номере The Inventory. Игра будет полностью озвучена,

и разработчики намереваются использовать как MP3 так и OGG форматы. Если все остальное в игре будет выполнено на столь же высоком уровне, как и музыка, мы с уверенностью можем сказать, что это будет одна из лучших адвенчур.

Если говорить об интерфейсе игры, то SQ7 совершит революционный шаг, и даст возможность игрокам использовать как point and click, так и текстовый ввод! Возрадуйтесь все, кто ностальгировал по давно ушедшим дням! Чтобы стало понятно, как будет выглядеть этот новый интерфейс, представьте, что перед вами стоит ящик, который нужно открыть. Вы сможете либо кликнуть на ящик иконкой в виде руки, либо напечатать OPEN BOX. Оба действия приведут к одному результату. Иконки интерфейса будут напоминать сьерровские, и если вам интересно, как они будут выглядеть в финальной версии игры, зайдите на официальный сайт игры. Как говорят сами разработчики, "Если говорить о SQ7, то мы верим в выбор. И именно поэтому мы даем игроку как point and click, так и текстовый ввод".



Мегасампер

Что касается головоломок в игре, разработчики обещают преподнести нам несколько новшеств. Помимо традиционного комбинирования объектов, к которому мы все привыкли, в Space Quest 7 будут загадки, напрямую встроенные в дизайн игры. Игрок может даже не осознавать их как головоломки, тем не менее, это будут логические задачи, которые игроку придется решить.

Разработчики не останавливаются на великолепной графике, высшего качества музыке и хорошем интерфейсе, чтобы возродить золотые сьерровские дни. Они даже создадут полномасштабный PDF журнал, такой же как те, что поставлялись вместе с играми Space Quest. Любовь разработчиков как к жанру, так и к Space Quest, очевидна. Они полны решимости довести проект до конца во что бы то ни стало. Команда все еще набирает новых членов, так что если вас это интересует, обратите внимание на заднюю обложку The Inventory или зайдите на сайт игры <http://www.sq7.org>. А мы с нетерпением будем ждать новых приключений Роджера Уилко.

- Dimitris Manos



Еще одна 3D модель из SQ7.

Tierra начала работу над Quest for Glory 2 VGA



С возвращением в пустынный город Шапир, где днем тепло, а на улицах полно дружелюбных купцов! Quest For Glory II: Trial By Fire будет следующей игрой Tierra. В римейке этой известной игры будет обновлена графика, улучшена музыка, реализован point & click интерфейс, в то время как сюжет и головоломки перейдут из оригинальной версии, вышедшей в 1990 году. Игра находится на ранней стадии создания, поэтому дата выхода пока не определена.

Tierra хочет, чтобы римейк был похож на оригинал, то есть никаких изменений в сюжете не будет, главный герой QFG2VGA будет напоминать героя из оригинальной версии игры (включая арабский стиль одежды), но будет перенесен в палитру VGA. Конечно, будут и дополнительные возможности, такие как новый интерфейс, диалоговые картинки, музыка и секреты.

Tierra даже связалась с Кори Коул (Corey Cole), чтобы узнать, какие еще вещи он хотел бы видеть в римейке.

В новом point and click интерфейсе будут использоваться иконки для взаимодействия/подбирания предметов, а также для других действий и заклинаний, направленных на персонажей. В QFG2VGA будет возможность экспорта/импорта героя, что позволит вам загрузить героя из QFG1 и сохранить его по окончании второй части игры для того, чтобы загрузить его в QFG3. И еще в QFG2VGA будет секрет, связанный с рентгеновскими очками! Вот что Tierra говорит о состоянии проекта:

“QFG2 сейчас находится в стадии разработки/написания скриптов. Основная задача сейчас заставить работать главные элементы игры (аллеи, диалоги, битвы, магазины и т.д.), найти компромисс между битрейтом (размером файла) и качеством звука для того, чтобы записать музыку в основной скачиваемый файл. Как уже говорилось ранее, в QFG2 не будет файла с озвучкой, и будет возможность им-

портировать и экспортировать героя в другие игры из серии QFG. Следите за новостями на нашем сайте.”

Более подробную информацию можно найти на сайте: <http://www.tierraentertainment.com>

Lucasarts заморозили разработку Full Throttle II

После недавнего заявления LucasArts о прекращении разработки Full Throttle: Hell on Wheels, фанаты Бена находятся в шоке, а уж что творится на форумах...

“Мы не хотим разочаровывать поклонников Full Throttle”, - сказал Саймон Джеффери (Simon Jeffery), президент LucasArts, - “и надеемся, все поймут, как сильно мы хотим выпускать продукты только высшего качества”.

Главным героем продолжения классической игры 1995 года должен был стать один из наиболее популярных и долговечных героев - расхаживающий на свободе человек вне закона – байкер Бен, лидер банды мотоциклистов-отступников Polecats. Перед тем, как LucasArts объявила о закрытии проекта, многие игроки горячо обсуждали одно новшество, которое могло появиться: увеличение числа экшн-элементов. Если вам нравятся мордобой и гонки на мотоциклах, присаживайтесь рядышком, будем ждать вместе...

Screen 7 Entertainment выпустила небольшой рекламный ролик Indiana Jones and the Fountain of Youth

Кто может забыть золотые дни игры “Indiana Jones and the Fate of Atlantis”? Что ж, скоро эти слав-

Ubisoft Entertainment объявила о работах над CSI: Crime Scene Investigation

Ubisoft подтвердила информацию о том, что команда, работавшая над первой частью игры по мотивам популярного телесериала, работает на данный момент и над второй. CSI 1 вышла в марте этого года, получила много хороших отзывов и неплохо продавалась.

В игре вы расследуете серию преступлений в качестве одного из членов команды CSI Лас Вегаса. Игру озвучивали Уиллиам Петерсен (William Petersen), Марг Хелгенберг (Marg Helgenberger) и другие актеры, снимавшиеся в сериале, они же будут озвучивать и продолжение. Пока нет никакой информации как о игре, так и о приблизительной дате ее выхода, поскольку игра находится на ранней стадии разработки.



The Inventory ищет спонсоров.

Вы хотите прорекламировать свои игры в The Inventory? Знаете ли вы, что из баннера, картинки, текста внутри PDF файла можно сделать гиперссылку на сайт? Вы хотите, чтобы читатель The Inventory попал на ваш сайт? Если вы ответили “да” и хотите узнать наши расценки, напишите нам на theinventory@yahoo.com, мы ответим в течение 24 часов.

ные деньки вернутся! Screen 7 Entertainment выпустила небольшой рекламный ролик одного из наиболее ожидаемых проектов - “Indiana Jones and the Fountain of Youth”. Главная роль в игре отведена Инди (кому же еще?), который нынче пытается помешать нацистам добраться до Фонтана Молодости.



Одной из лучших составляющих проекта является графика. Она просто великолепна. Фоновые рисунки, объекты и инвентарь были нарисованы Мисьей Ван Лаатумом (Misja Van Laatum), профессиональным и талантливым художником. Он также является автором руководства по созданию графики в стиле Fate of Atlantis, найти которое можно на сайте FoY.

Музыка в игре тоже будет на высоте. И хотя Марк Лавгроув (Mark Lovegrove) сказал, что музыка готова еще не вся, те два трека, что были выпущены, просто великолепны. Марк Лавгроув заверил желающих поразмять кулаки в перерывах между работой головой, что система боя в FoY будет похожа на ту, что была реализо-

вана в FoA. Демонстрационная версия, которая будет содержать интро и несколько первых задач, будет выпущена в сентябре. Время выхода игры пока еще не определено. Предполагается, что это произойдет в 2004 году.

Марк Лавгроув пообещал, что сюжет игры будет нелинейным, и игру можно будет переигрывать несколько раз. Озвучивание и оцифрованная музыка пока не запланированы, но Марк собирается выпустить две версии игры: одну, распространяемую бесплатно, а другую - коробочную, с озвучкой и оцифрованной музыкой. Следите за новостями о новом приключении Инди! Рекламный ролик доступен по адресу:

http://tong.bsone.net/rolling_foy.zip

Еще одна попытка: Himalaya Studios

Один из членов команды Tierra создал новую компанию Himalaya Studios (официальный сайт <http://www.himalayastudios.com/>), целью которой является создание коммерческих адвенчур. Бритни К. Бримхолл (Britney K. Brimhall), управляющий Himalaya Studios, сказала, что “Himalaya Studios - небольшая компания, специализирующаяся на разработке

коммерческих адвенчур. Нашей целью является создание игр, которые будут использовать новейшие технологии, но также сохранят ностальгическое ощущение классических адвенчур”.

Бримхолл считает, что в современных играх не хватает сильного сюжета, красивого дизайна и глубоких диалогов. “Графика в наших играх представляет собой комбинацию красивых вручную раскрашенных фоновых рисунков, выполненных в высоком разрешении, и трехмерной анимации”, - сказала Бримхолл. Официальным движком Himalaya является Adventure Game Studio Криса Джонса (Chris Jones), музыку для компании пишут Том и Диана Левандовски (Tom & Diana Levandovski) из Quest Studios.

Бримхолл также заметила, что их компания уже работает над проектом, который “представляет собой действительно нечто секретное: на данный момент уже готова работающая версия игры, и команда теперь занимается завершением всех дел, которые необходимы для выпуска продукта”. Никакая информация об игре еще не разглашалась, но ожидается, что проект будет завершен не очень далеко в будущем.

Quest for Glory: теперь и роман?

На форуме, посвященном Quest for Glory (находящемся на JA+), Лори Коул (Lori Cole) и Мишель Бэйкер (Mishell Baker) начали сбор подписей в поддержку издания их романа по мотивам Quest For Glory.

Лора Блейк Петерсон (Laura Blake Peterson), агент Curtis Brown Ltd. (одно из самых крупнейших литературных агентств в Америке), прочитала книгу Коула и Бэйкер, и решила, что у этой книги есть шанс на успех, учитывая рынок, созданный романами про Гарри Поттера. Как сказала Бэйкер, “Она (Петерсон), вероятно, представила себе кучу детей и подростков, перевернувших последнюю страницу последней книги про Гарри Поттера, и задавшихся вопросом “А что теперь?”

AGDzine возвращается

AGDzine (Adventure Game Developer Zine) всегда был главным электронным журналом разработчиков-любителей игр адвенчурного жанра. В нем всегда было можно найти много полезной информации.

После некоторого перерыва AGDzine вновь ожил, набрал много интересного материала и поменял дизайн. Эксклюзивные интервью с двумя широкоизвестными в индустрии людьми, новые руководства, большое количество интерактивного содержания и многое другое можно найти на страницах нового AGDzine. Обратитесь на него внимание!

Сайт и ролик Journey to the Center of the Earth

Ожидая выхода игры в ноябре 2003 года, вы можете следить за новостями на <http://www.journey-earth.com/>. Там же вы можете скачать первое видеопревью, посмотреть скриншоты, наброски и обои для рабочего стола.

Just Adventure размещает у себя сайты независимых разработчиков

Недавно Just Adventure перешел на новую машину, внутри которой 20GB HDD, 800MHZ AMD, 256 MB RAM. Теперь сайт мо-

жет себе позволить разместить больше рекламных роликов и демоверсий игр. Интереснее то, что теперь JA+ предлагает хостинг всем независимым разработчикам адвенчур и планирует открыть раздел поддержки их сообщества. Более подробную информацию можно узнать, связавшись напрямую с Рэнди Слугански (Randy Sluganski): randy@justadventure.com

Вышел первый эпизод AGON

Private Moon Studios выпустила первый эпизод AGON, который можно купить и скачать с <http://www.agongame.com>.

Команда разработчиков AGON считает адвенчурный жанр новым способом повествования. Так это или не так, вы сможете судить сами, сыграв в эту игру. Кроме всего прочего, в AGON вы можете выбрать степень погружения в игру. Существует три уровня вовлечения, и игрок может сам выбрать, глубоко ли его интересуют описываемые события, или ему нужно всего лишь просто поразгадывать какие-нибудь загадки. Как утверждают разработчики AGON, все игроки смогут успешно пройти игру до конца (игра будет состоять из 14 эпизодов), но вот концовки у игроков с разными уровнями вовлечения вполне могут оказаться разными.

Вы хотите писать для The Inventory?

Наш штат уже практически укомплектован, но мы все еще можем принять в наши ряды одного писателя. Поскольку свободно всего лишь одно место, борьба за него должна развернуться нешуточная.

Если вы хотите попытаться счастья, пошлите нам краткие своей любимой и нелюбимой адвенчуры, и напишите немного о себе.

Особые требования: Вы должны быть пунктуальны и должны хорошо знать английский язык. Заявки принимаются по адресу theinventory@yahoo.com

После выхода первого эпизода начнет работу AGON CLUB, и все купившие первый эпизод, смогут стать его членами. Помимо информации о разработке игры, можно будет узнать дополнительные детали, такие как переписка Профессора, история его жизни, приключения, не вошедшие в игру, открытия Смита (Smythe) (друга профессора) и много другой увлекательной информации. Там же можно будет сыграть в настольные игры с другими игроками. Эпизоды будут выходить раз в два месяца и продаваться по фиксированной цене.

- Carla Melloni

У Microids в разработке находятся две новых адвенчуры!!!

Мы решили повторить эту новость, напечатанную в превью Syberia 2, на тот случай, если кто-то эту часть пропустил. Да, это правда. Седрик Орвуан (Cedric Orvoine), PR менеджер Microids, рассказал нам, что у лидирующей на адвенчурном рынке компании на данный момент в разработке находится две новые адвенчурные игры (не считая Syberia 2). Обе они находятся на ранней стадии создания, и Microids пока не хочет приоткрывать над ними завесу тайны.

Очевидно тот факт, что Syberia стала наиболее удачной игрой Microids по продажам, а было продано, ни много ни мало, 350 тысяч копий игры для PC и X-box, сыграл некоторую роль в решении компании сосредоточить свое внимание на адвенчурном рынке. Кроме того, Microids вскоре собирается запустить официальный сайт Syberia 2, который никак не будет соприкасаться с сайтом, отведенным под Syberia 1.

Интервью с Legacy Interactive

В прошлом году Legacy Interactive выпустила детективную адвенчуру, основанную на известном сериале Law and Order. Эта игра стала первой в новой серии игр, созданных по мотивам телевизионных программ. Главным новшеством была возможность выступать как в роли следователя, так и в роли помощника судьи. Теперь, год спустя, Legacy Interactive готовится выпустить вторую часть Law and Order, Double or Nothing, в которой, как они обещают, сохранится все лучшее из Law and Order I, и будут устранены все изъяны. Недавно Кристина Оливер Тэйлор (Christina Oliver Taylor), продюсер Law and Order II: Double or Nothing посетила нашу "Гостиную" и поделилась последними новостями.

О себе:

- Не могли бы вы рассказать о себе?

У меня театральное прошлое, которое пришлось кстати при разработке сценария, подборе актеров и в процессе озвучания. На рынке адвенчур я работаю почти шесть лет. Мой партнер по созданию игры, Крейг Брэннон (Craig Brannon), доктор философии (PhD) в образовании, специалист по технологии обучения. Он занимается разработкой

Основной нашей целью было создать игру, которая бы в точности копировала стиль и структуру телесериала. Мы хотели, чтобы игрок как бы принял участие в самом сериале, и смог самостоятельно расследовать дело. Поскольку опрос свидетелей, сбор и исследование улик играют в сериале главную роль, мы попытались все это отразить в геймплее. Такие элементы имеют смысл в адвенчурных играх, в которых обычно есть инвентарь со множеством

“Идея принадлежала Ариэлле Лерер (Ariella Lehrer), президенту и основателю Legacy Interactive, которая всегда хотела увеличить аудиторию игроков”

игр и обучающих программ уже 15 лет.

- Работали ли вы над другими играми до Law and Order?

Да, мы работали над D.A.: Pursuit of Justice, над некоторыми другими играми серии Emergency Room, а также над многими обучающими программами как для Интернета, так и на CD-ROM.

- Играете ли вы в другие адвенчуры? Какие из них вам больше всего понравились?

Трилогия Myst, Syberia, Grim Fandango.

Law & Order 1:

- Чей идеей было превратить сериал в игру? Сыграла ли NBC какую-либо роль в принятии этого решения?

Идея принадлежала Ариэлле Лерер (Ariella Lehrer), президенту и основателю Legacy Interactive, которая всегда хотела увеличить аудиторию игроков и верила, что сотрудничество с каким-либо популярным телевизионным брэндом способно сослужить хорошую службу.

- Почему для вашей игры вы решили выбрать адвенчурный жанр?

предметов, собираемых и используемых игроком, есть другие персонажи, которые помогают игроку продвинуться дальше, есть несколько промежуточных целей и головоломок, которые необходимо решить для того, чтобы достигнуть основной цели. В нашем случае основная цель - добиться обвинительного приговора убийце, а промежуточные - получение ордера на обыск, чтобы добраться до недоступных ранее локаций, где находятся улики, и, наконец, арест преступника. Во время игрового процесса игроку придется отыскать улики и, найдя рычаги давления на свидетелей, заставить их сотрудничать.



Почему вы использовали вид от первого лица и почему главным героем не стал кто-то из персонажей телесериала?

Мы хотели, чтобы игрок сам как бы попал в мир Law & Order и смог работать бок о бок с любимыми персонажами.

- Поговорим о той поддержке, которую вы получили от игроков. Судя по тому, что вы выпустили патч, отключающий таймер, я могу предположить, что это было самым большим неудобством. Что помимо этого больше всего не понравилось игрокам в Law and Order 1, и наоборот, что понравилось больше всего?

Игрокам приглянулась по душе возможность высту-

“В Америке было продано порядка 120 тысяч копий игры”

пать как в роли детектива, так и в роли окружного судьи. Им понравился Бриско (Briscoe), потому что он получился таким же остроумным, как и в сериале. Им понравились головоломки и повороты сюжета. Самые отрицательные отзывы мы получили о таймере, который мы полностью исключили из Law & Order II. Игрокам также не понравилось то, что им приходилось выходить из игры и загружать сохраненную игру заново, если они получили от свидетелей не всю информацию. В ответ на это мы сделали опцию “заново провести опрос”, которая позволит игроку вернуться назад и заново опросить любого свидетеля. Мы также добавили субтитры, сделали возможность приостановки длинных видеовставок, а также ввели дневник дела, в котором будет отражаться порядок действий, совершенных игроком.

- Сколько копий игры было продано на данный момент по всему миру (если не можете сказать точную цифру, то хотя бы приблизительную)?

В Америке было продано порядка 120 тысяч копий игры. Вскоре она будет издана для Macintosh, а также будет переведена на другие языки. Первые цифры продаж в Англии также весьма неплохие.

- Вы довольны таким объемом продаж? Это соответствует вашим ожиданиям?

Да, мы очень довольны тем, как продается Law & Order I. Честно говоря, мы не знали, насколько будет популярна игра, поскольку были осведомлены о снижении величины продаж как адвенчур, так и игр для PC в целом, но мы рассчитывали на поддержку поклонников телесериала, и они нас не подвели.

Law & Order 2:

- Автор сценария первой Law and Order преуспел в своей работе. Будет ли он участвовать в создании второй части игры?

Ну, во-первых, это не он, а она, ее зовут Сюзанна Ошири (Suzanne Oshry). Во-вторых, вместо нее сценарий будет писать Дуглас Старк (Douglas Stark). И Сюзанна, и Дуг оба писали сценарии для сериала.

- Сколько персонажей встретятся нам в новой игре, и сколько локаций нам удастся посетить?

В Law & Order II: Double or Nothing будет 15 свидетелей и 8 локаций, в которых вы будете охотиться за уликами.

- Будет ли новая игра короче или длиннее первой части?

Игра будет чуть длиннее, в ней будет больше задач, больше опросов свидетелей, больше локаций, которые можно будет исследовать.

- Будет ли использоваться интерфейс, реализованный в первой части, или вы использовали что-то новое? Если будет использоваться новый интерфейс, не могли бы вы рассказать, в чем между ними будет разница?

Интерфейс останется прежним, но будет немного дополнен. Мы добавили всплывающие обучающие окна, которые помогут игроку разобраться с новыми возможностями по мере необходимости. Мы ввели дневник дела, в котором будут отражаться все действия, совершенные игроком. Это будет полезно тем игрокам, которые хранят много отгрузок, и, возможно, захотят вернуться к игре после длительного перерыва. Им не придется долго и мучительно вспоминать, что они уже сделали, а что нет в каждой сохраненной игре - игра сама это им расскажет.

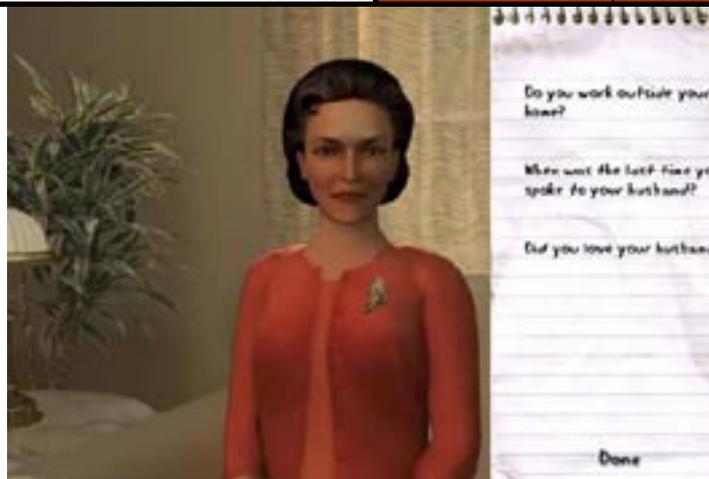


- Будет ли досье работать таким же образом, как и в первой части, или оно будет организовано по-другому?

Досье будет работать похожим образом, но с некоторыми улучшениями. Мы расширили место для инвентаря, а также добавили способность вести дело, которая будет давать игроку подсказки, что включать в ордер на обыск, что - в ордер на арест, что - в повестку в суд.

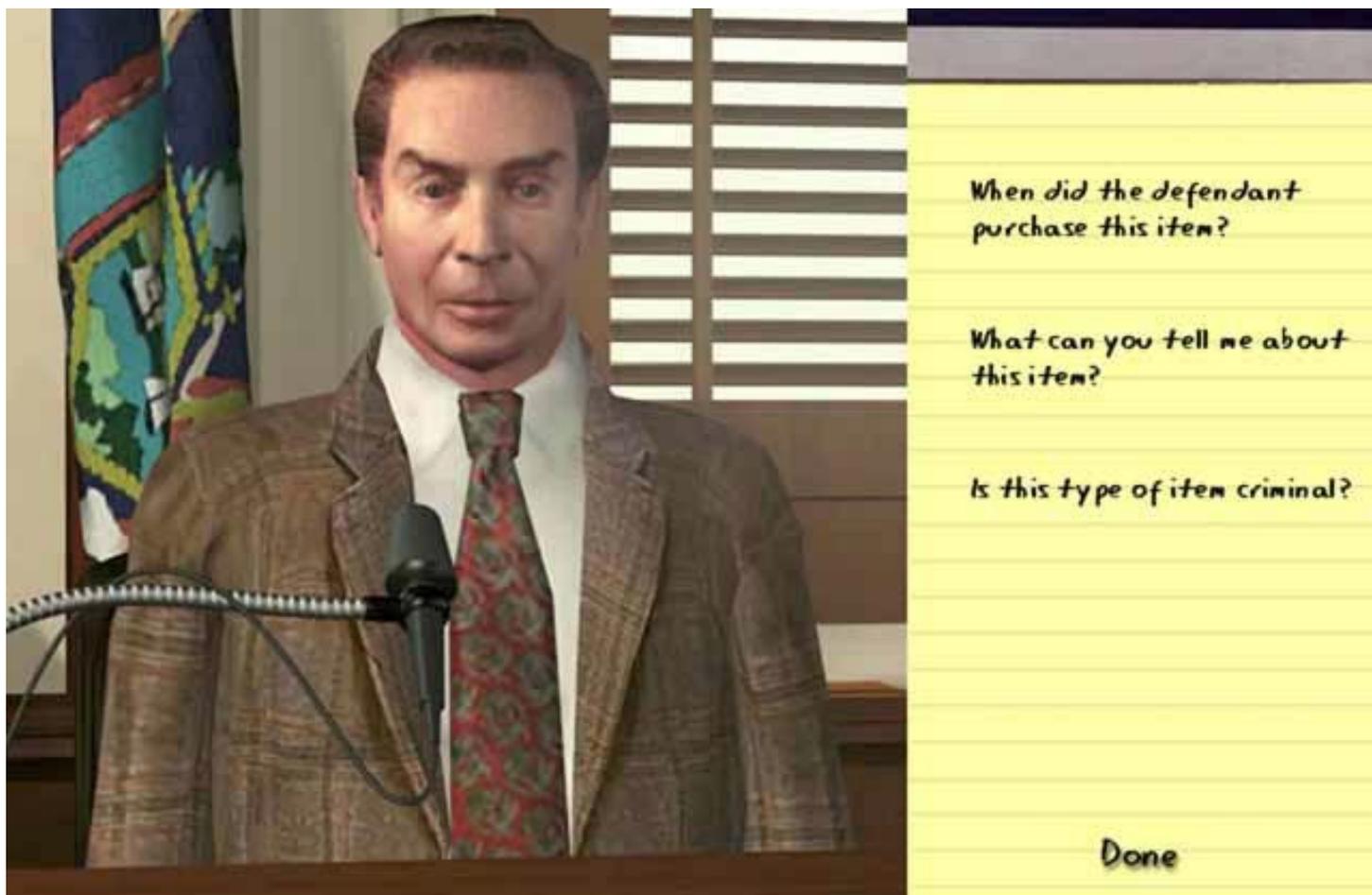
- Что произойдет с системой диалогов? Будет ли у нас по-прежнему находиться сбоку экрана блокнот, из которого мы будем выбирать задаваемые вопросы?

Да, система диалогов будет по-прежнему представлять собой блокнот, но в нем появится одна значительная функция. Если игрок недоволен результатами опроса свидетеля, он сможет выбрать опцию "провести опрос заново". В Law & Order I игрокам в такой ситуации приходилось выходить из игры и загружать сохраненную игру. Мы получили много писем от игроков, которым это не нравилось, и поэтому в новую игру мы включили возможность проведения повторного опроса без выхода из игры.



- Перейдем к геймплею Law and Order 2. В первой части игры было не так уж много головоломок, однако согласно вашему пресс-релизу, во второй части игры их будет больше. Можете нам рассказать, какого рода будут эти головоломки? Будет ли в них необходимо использовать инструментарий следователя?

В новой игре вам встретится задача с уничтожителем бумаг, в которой вам придется восстанавливать уничтоженный документ, зашифрованное письмо, которое вам придется расшифровать, а также запертый сейф с кодовым замком, который вам предстоит открыть. Также будет несколько

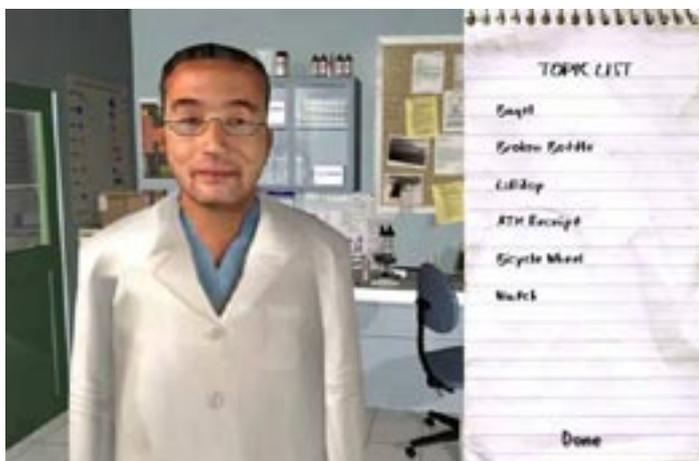


запертых объектов, для которых вам потребуются ключи и некоторые другие инструменты, иногда для этого потребуются предметы, найденные при осмотре локаций, иногда - полученные от свидетелей. Многие свидетели будут отказываться сотрудничать с вами до тех пор, пока вы их не припрете к стенке, поэтому игроку придется самому выяснить, что же сможет заставить свидетелей говорить.

- Игра будет сложнее или легче своей предшественницы?

Игра будет чуть более сложной, чем первая часть, но если игрок будет использовать две специальные возможности - командная работа и ведение дела, это снизит сложность до уровня предыдущей игры.

- В Law and Order 1 после того, как вы сдавали



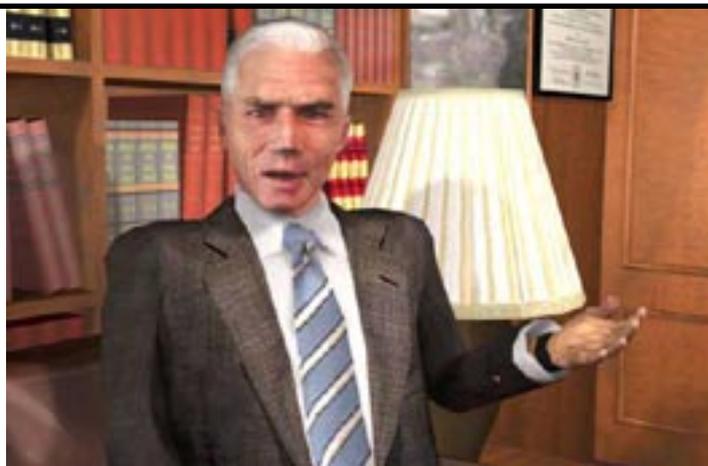
улики в лабораторию на исследование, требовалось некоторое время, прежде чем вам выдадут результат. Будет ли то же самое в Law and Order 2, или результаты тестов будут выдаваться на руки сразу?

Мы вдвое сократили время, требуемое на проведение анализа, чтобы игрок, ожидая результат, не так долго слонялся без дела.

- Улучшится ли графика в игре, и если да, то каким образом?

Графика в Law & Order II улучшится. В основном это коснется освещения - мы использовали новую технологию для получения более сложных световых эффектов, а также для увеличения глубины резкости изображения. В результате графика будет богаче и красивее. Мы также уделили внимание анимации, поэтому движения персонажей будут более плавными и более выразительными.

- Когда ожидается выход игры?



Выход Law & Order II: Double or Nothing намечен на 30 сентября 2003 года.

- Как идут дела с бета-тестированием? В прошлой части игры были некоторые технические проблемы, раздражавшие игроков. Приняли ли вы какие-либо меры, чтобы избежать подобной ситуации на этот раз?

Наша команда бета-тестеров гоняет игру уже на протяжении месяца, и мы, в ответ на их предложения, внесли довольно много изменений, например, касающихся задержки на экране подсказок и их содержания, добавили в игру телефонные сообщения, объясняющие некоторые аспекты дела по мере его продвижения.

Что касается технических проблем, мы извлекли хороший урок из Law & Order: Dead on the Money и обновили инсталлятор, чтобы игра нормально запускалась на разных машинах. Новый инсталлятор будет определять видеокарту пользователя, чипсет, версии QuickTime и DirectX и автоматически делать соответствующие настройки. Большинство из этих функций останутся невидимыми игроку, и позволят игре в большинстве случаев нормально установиться и работать. Мы сделали все, что могли, для повышения совместимости, чтобы каждый игрок смог успешно поставить и играть в нашу игру.

- Когда будет доступна демоверсия?

Демоверсию можно будет скачать с <http://www.lawandordergame.com> уже с 30 сентября.

- Планируете ли вы создание следующей игры из серии Law and Order?

Мы обнаружим эту информацию позже.

Обо всем:

“Да, игра будет рекламироваться во время показа Law & Order в течение нескольких первых месяцев после ее выхода”



- Думали ли вы о производстве другой адвенчуры, не основанной на сериале Law and Order?

Сейчас мы работаем над созданием стратегической игры, основанной на другом известном телесериале “Скорая помощь” (“ER”). Также пытаемся получить лицензии на использование других телесериалов.

- Вы будете издавать игру сами, или нашли компанию, которая будет заниматься этим вместо вас?

Нашим издателем для Law & Order: Dead on the Money и Law & Order II: Double or Nothing является Vivendi Universal.

- Была еще одна адвенчура, основанная на телесериале и очень похожая на Law and Order, называлась она CSI: Crime Scene Investigation. Играли ли вы в эту игру, и если да, то каково ваше мнение о ней?

Да, мы играли в C.S.I. и были поражены некоторыми особенностями интерфейса, а также качеством графики локаций. Многие из нас нашли игру слишком короткой, чтобы удовлетворить пользователя, и довольно простой.

- Думали ли вы о том, как привлечь поклонников телесериала к вашей игре? Будет ли она рекламироваться во время показа сериала по телевидению?

Да, игра будет рекламироваться во время показа Law & Order в течение нескольких первых месяцев после ее выхода, а также во время показа других подобных сериалов, как, например, Monk. Мы поместим наше онлайн демо на фэн-сайтах, посвященных сериалу, и проведем массированную PR кампанию, в рамках которой, например, будет публикация в TV Guide, которая совпадет по времени с началом нового сезона.

Интервью со Screen 7 Entertainment

Уверен, многие из вас все еще помнят игру Indiana Jones and the Fate of Atlantis. Она очень часто появляется в тех или иных списках лучших игр. Красивая графика, великолепный сюжет, в котором вновь появляется небезызвестный профессор, утраченные диалоги Платона и изумительный игровой процесс, дающий игроку три различных способа завершения игры – вот те слагаемые, что сделали игру одной из самых примечательных за всю историю жанра. Lucasarts решила, что экшн больше подойдет главному герою, чем адвенчура. Однако у истинных поклонников адвенчур сложилось совсем другое мнение.

Именно из таких поклонников и родилась Screen 7 Entertainment, компания, специализирующаяся на выпуске point and click адвенчур, решившая вновь вложить в руку главного героя кнут, а в нашу – мышь. Как вы уже, наверное, прочитали в разделе “Слухи”, Screen 7 эти летом выпустила рекламный ролик Indiana Jones and the Fountain of Youth (так игра будет называться), и результат можно назвать экстраординарным. Марк Лавгроув (Mark Lovegrove) решил присоединиться к нашему журналу и отныне будет вести раздел “Болтливый мертвец”. Чтобы отпраздновать его дебют, мы решили пригласить ребят из Screen 7 в нашу гостиную и взять у них первое полномасштабное интервью (поверьте, в ближайшем будущем мы еще много чего от них услышим). Так давайте послушаем, что же он хочет нам поведать.

- Расскажите немного о себе.

MJL (Mark “m0ds” Lovegrove): Я молодой человек из Англии, пытающийся прославиться разработкой адвенчур (Ох). В настоящий момент я разрабатываю сайты в одной небольшой компании в Оксфорде. Несмотря на то, что у меня уходит уйма времени на дорогу до работы и обратно, я люблю вечерами позаниматься разными проектами, включая FoY. Работа над FoY и другими проектами, AGDzine, например, занимает практически все мое время, и лишь на выходных я могу расслабиться и дать себя захватить другой моей страсти – съемке фильмов. Цель моей жизни – стать владельцем компании, занимающейся разработкой адвенчур, особенно тех, что используют point and click интерфейс. Однако для начала нужно вновь сделать так, чтобы point and click игры стали массовым явлением, и это моя главная цель. Ах, да, и, конечно же, нужно закончить FoY :-)

MvL (Misja “Miez” van Laatum): Я родился давным-давно в одной холодной стране с влажным климатом. Посещал Утрехтский колледж искусств. В настоящее время работаю вольным (веб) дизайнером и мастером на все руки. Люблю кошек и книги. Любимая тема – мир во всем мире.

SG (Shawn “Rodekill” Guzzo): Я 24-летний дизайнер из Монреаля. Люблю подурочиться. Моя комната воняет как старый нестиранный носок. Привет, девочки! Помимо этого я очень унылый. Люблю, очевидно, делать адвенчуры, хожу в спортзал раз в несколько месяцев. Наверное, от моей спортивной сумки сейчас пахнет лучше, чем от комнаты. Ах, никогда больше не спрашивайте обо мне. Это так удручает. Первой моей адвенчурой, если вспомнить, был Kings Quest III, однако эта

игра не слишком поразила мое воображение. Такая сомнительная честь досталась Space Quest 3, которая в то время была не более чем страницей в Сьерровском каталоге. Стоило этой игре выйти, и мои шансы остаться нормальным учеником в школе пошли ко дну. Когда я впервые увидел Raiders of the Lost Ark, мне было около четырех лет, поэтому труп Sapito, известного также как Satipo, оставил неизгладимый след на всю жизнь.

AR (Alan Rodrigues): Мне 18 лет, я родом из Швейцарии. Этим летом я закончил школу и теперь буду изучать социальные и политические науки в колледже. Люблю рисовать, а также играть в адвенчуры. А еще я умею задерживать дыхание на 10 минут.

AJ (Amberle “Pestilence” Johnson): Мне 20 лет, раньше я специализировалась на археологии, а теперь учусь на дизайнера игр. Насколько можно проследить по семейным видеокассетам и моей биографии, не было такого времени, когда у меня не было бы компьютера, игровой консоли или игр. Моя семья обычно собиралась вместе, и мы проходили



старые сьерровские игры, а также игры из серии *Dungeons and Dragons*. Самые ранние мои воспоминания – как я играю на нашем стареньком Atari.

- Насколько я понимаю, все вы большие поклонники *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*. Какие-либо другие адвенчуры вам нравятся?

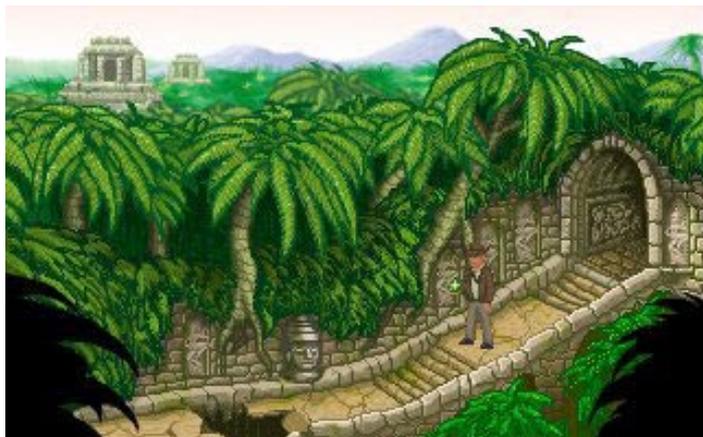
MJL: FoA до сих пор моя самая любимая игра! Мне всегда нравились фильмы об Индиане Джонсе, и игра лишь укрепила мою любовь. *The Fate Of Atlantis* вдохновляла меня при работе над point and click играми, и, наверное, будет вдохновлять всю жизнь. Я очень люблю все игры LucasArts, особенно *The Dig*, *Monkey Island* и *Day of the Tentacle*. Мне также нравятся *Teen Agent*, *Little Big Adventure* (обе части) и *The Adventures Of Fatman* - еще один проект, в котором можно черпать вдохновение.

MvL: Ой, их много. Люблю самые старые игры LucasArts: *The Dig*, *Loom*, *MI 1&2*, *Indiana Jones & the Last Crusade* и т.д. Мне также понравилась *The Longest Journey*, но самым любимым сериалом является *Gabriel Knight*.

AJ: Не так уж много игр, которые бы мне не нравились. Самые любимые игры – малоизвестные, такие как *Callahan's Crosstime Saloon*, *Woodruff and the Schnibble of Azimuth*, *Princess Tomato in the Salad Kingdom* (очень недооцененная игра для NES), а также более известные, такие как *Monkey Island* и *Sam and Max*. Как я уже говорила, я выросла, играя вместе с семьей в сьерровские игры, поэтому они занимают в моем сердце особое место.

AR: Конечно, самые любимые – классика LucasArts: *Loom*, *Monkey Island 1* и *DOTT*. Хороших игр слишком много, чтобы огласить здесь весь список. И, да, *Princess Tomato* сильно недооценили!

SG: *Space Quest 1-4*, *Monkey Island 1-3*, *Indy 3*, *DOTT*, *Sam N Max* и т. д. Возможно, вы скажете, что все это классика. Во времена моей молодости я пожирал адвенчуры пачками. Я даже играл в *Les Manly*. Нет, вы поняли? *Less Manly!* Ха-ха. Кстати,



и среди игр, сделанных любителями, есть весьма неплохие вещи, как, например, *Larry Vales*.

- Когда и где происходит действие вашей игры?

MJL: Как обычно, Индиане Джонсу придется изрядно попутешествовать в поисках фонтана молодости. Ключи к тайне разбросаны по всему свету, и ему придется изрядно потрудиться, чтобы найти их и использовать надлежащим образом. Действие игры разворачивается в 1939 году, в преддверии второй мировой. Мы видим, что многие города уже готовятся к войне.

- Как начнется игра?

SG: Мотор! Приключение! Удача! Слава! Титры!

MJL: Игра начинается с экспедиции в Азию, где Индиана Джонс нашел затерянный драгоценный камень, излучающий странный свет... Однако, не все хорошо складывается для Инди. Ему предстоит увернуться от огромных глыб, потерять свое ружье, и в довершении всего потерять Камень. Мало того, по возвращении в колледж, Маркус сообщает ему еще более ужасные новости. Оказывается, немецкий генерал ищет Фонтан Молодости, поэтому Инди необходимо его опередить. Ему предстоит отыскать фонтан, в чем потерпели неудачу многие искатели приключений.

- Встретим ли мы каких-либо известных по предыдущим фильмам или играм персонажей? Например, Софию Хэпгуд? Поможет ли она Инди на этот раз? Да, насчет отца Инди, Генри Джонса?

SG: Могу заверить, что парочка нацистов вам гарантирована.

MJL: Как-то так получилось, что мы можем включить в игру некоторых персонажей, появление которых ранее не планировалось. Недавно спросили, появится ли в игре София Хэпгуд (*Sophia Hargood*), и после этого вопрос был решен. Конечно, там снова будет Маркус Броди (*Marcus Brody*), так же как и Саллах (*Sallah*), которого вы должны помнить по фильму. Генри Джонс (*Henry Jones*) в игре не появится (согласен, это упущение), но, возможно, вам встретятся знакомые персонажи из FoA и фильмов про Инди. Будете играть – увидите сами!

- Сколько персонажей встретит Инди, и сколько локаций он посетит?

MJL: Согласно текущему раскладу, в игре будет более 10 разных локаций, и их число может значительно вырасти. Имея в виду то, что каждая местность может состоять из пяти-шести экранов,

вы получите большой простор для исследований! Кроме того, вы встретитесь как минимум с 20 различными персонажами, каждый из которых будет обладать своей личностью, характеристиками и ключами к решению загадок!

- Доведется ли ему встретиться со змеями? Ведь он их так не любит... ;)

MJL: Конечно же, Инди придется столкнуться со змеями, причем именно там, где ему меньше всего хотелось бы этого!

SG: Я хотел засунуть в игру гигантскую змею-людоеда прямо в самый центр Земли, но чего-то у нас с этим не заладилось. В любом случае, это была ужасная идея.

- Любительские проекты по вполне понятным причинам очень коротки, за редким исключением. Насколько длинной будет FoY? Как вы считаете, сколько часов потребуется игроку, чтобы пройти игру?

MJL: Один из моих главных страхов – сделать игру слишком короткой. Несмотря на то, что FoY – любительская игра, игра, сделанная фэнами – называйте как угодно – мы стремимся сделать нечто такое, что будет увлекать и радовать людей в течение долгого времени после выхода. Поэтому мы не хотим сделать игру, которую вы смогли бы закончить за время обеденного перерыва. Игра будет долгой, игра будет длинной. Думаю, у нас собралась очень сильная и способная команда, и постоянная поддержка со стороны таких людей, как вы и ваши читатели, лишь спланирует ее. Пока я не могу сказать, сколько времени потребуется на прохождение игры, это мы, надеюсь, узнаем, когда начнем ее тестировать.

- Примечательно, что в вашей команде есть исследователь. Помимо того, что это показывает, насколько профессионально вы подходите к разработке FoY, это дает повод задать вопрос, будут ли в FoY обыгрываться какие-либо реальные исторические события. Будет ли в игре, помимо нацистов и второй мировой войны, наличествовать что-либо из книг по истории?

MvL: Не могу ответить за всю команду, но лично я при создании фоновых рисунков проверял множество деталей: существовал ли такой самолет до войны, как выглядели здания в 1930-х годах и т.д.

AJ: Что ж, я в основном занималась исследованиями легенд о местонахождении Фонтана Молодости, находила информацию о людях, занимавшихся его поисками, и другими подобными вещами. Не



знаю, что из того, что я обнаружила, войдет в игру, но фонтан точно не будет находиться во Флориде, как считал Понсе де Леон (Ponce de Leon). Это было бы просто глупо.

MJL: В основу первой части положены путешествия Понсе де Леона, наверное, самого известного искателя Фонтана Молодости. О существовании фонтана сохранилось не так уж много исторических документов, и мы стараемся точно и аккуратно перенести их в игру. История играет ключевую роль в археологии, а Индиана Джонс именно археолог, поэтому игра про Инди обязательно должна основываться на исторических материалах. Эмберли старалась сделать так, чтобы все, имеющее отношение к истории, например, артефакты, местность и т.д. соответствовало историческим документам. Помню, то ли она, то ли Мисья обнаружили, что в Бимини (это одно из мест, где доведется побывать Инди), есть дорога, которая, по преданиям, ведет в Атлантиду. И мы всерьез подумывали о том, чтобы отразить это в игре. ;)

- По скриншотам отчетливо видно, что игра по дизайну будет напоминать игры LucasArts. На вашем сайте также размещена статья, рассказывающая как создавать фоновые рисунки в стиле LucasArts. Откуда у вас такие знания?

MJL: Откуда, откуда... Да мы просто наняли пару художников из LucasArts... :P

MvL: В основном это результат многочисленных проб и ошибок, а также просмотра большого количества оригинальных фоновых рисунков LucasArts. Я начал использовать этот стиль рисования в 90-е годы, когда учился в художественной школе. Мы работали на Amiga, и я, как обычно, пытался сделать игру. Было готово много графики и даже немного кода, но как-то так вышло, что я не закончил ни одной игры.

- Почему вы использовали разрешение 320x200, а не более высокое?

MJL: Если бы я был художником, то ответил бы что-нибудь типа “его проще использовать” или “работать с ним проще, чем с высоким”, но я не

художник. Такое разрешение было выбрано а) потому что оно в точности передает оригинальный вид классической адвенчуры, и б) потому что две другие адвенчуры про Индиану Джонса были в свое время выполнены в том же разрешении. Все очень просто!

- Видеоролики обычно считаются игроками лучшей наградой за решение задачи. Много ли роликов будет в игре?

MvL: Я надеюсь на это – их так забавно рисовать, они помогают сюжету развиваться, кроме того, это не было бы настоящим продолжением FoA, если бы в нем не было видеороликов.

MJL: Ну, если это сказал Мисья, то я тогда поставлю Шона придумать еще двадцать видеороликов. :P В FoA были превосходные видеовставки, поэтому и мы попробуем сделать все возможное, чтобы вознаградить игрока. Конечно, при небольших продвижениях в сюжете будут маленькие ролики, тогда как при больших, соответственно, длинные. Мы пытаемся сделать игру с большим количеством анимации, поэтому игрок не будет скучать, и его внимание будет постоянно приковано к игре.

- Использовали ли вы графику FoA в качестве образца? Может вы просто выдрали ее оттуда? Или же делали все с нуля?

AR: Иногда я смотрел, что и как нарисовано в FoA, особенно анимация. Однако я пытался выдержать свой собственный стиль, особенно, когда создавал персонажей.

MvL: Графика FoY полностью оригинальна, но я, естественно, отталкивался от той графики, что была в FoA. Какие цвета они использовали? Какие текстуры? Также приходилось смотреть на оригинал, чтобы “правильно” нарисовать знакомые локации – ведь мы же все знаем, как выглядел офис Инди, верно?

MJL: Когда я искал художников по фоновым рисункам, я писал “Предпочтение отдается тем, кто может рисовать в стиле Fate Of Atlantis” – вы видите, что Мисья прекрасно подошел на эту роль. Те, кто помнит самое начало проекта FoY (это было в 2000-ом году), знают, что тогда была совершенно другая команда, другой сюжет, другой подход. В то время художники скорее использовали графику FoA, чем рисовали на ее основе что-то свое. Использование выдернутой из игры графики, на мой взгляд, не оправданно, особенно без разрешения авторов. Таким было положение дел, пока проектом руководил Джок Андерссон (Jocke

Andersson). Когда руководителем стал я, проект на какое-то время заглох, думаю, из-за того, что я сказал “Никакой выдернутой из игры графики!” С того момента я требовал только оригинальных рисунков, и все. И хотя за целый год после этого проект не продвинулся ни на миллиметр, я считаю, что мое решение было справедливым. Посмотрите на команду, которая сейчас собралась, посмотрите на качество ее работы, посмотрите, насколько широко освещается наш проект. Я советую тем, кто собирается делать новую адвенчуру, не использовать полуфабрикаты. Делайте все с самого начала, делайте свое собственное, делайте все с нуля.

- Собираетесь ли вы озвучивать FoY?

MJL: Не первоначальную версию. Возможно, следующую. Наши усилия в настоящее время направлены на то, чтобы сделать крепкую интересную игру, а о таких штуках, как озвучка и прочее, мы озаботимся уже после релиза. К тому же мне действительно захотелось бы выпустить игру с озвучкой, если бы я был уверен, что Дуг Ли вновь согласится озвучивать Инди.

- Будет ли в игре mp3 pack или в качестве музыки будет только MIDI?

MJL: Ответ тот же – если у нас хватит времени, энергии, и мы будем уверены, что FoY от этого только выиграет, мы можем выпустить MP3 pack после того, как выйдет первоначальная версия игры.

- Какова будет длина саундтрека?

MJL: В игре будет более часа специально написанной музыки и более часа звуковых эффектов. Саундтрек будет доступен для скачивания после выпуска игры.

- Поговорим немного об интерфейсе. Судя по скриншотам, ваш графический интерфейс не-



много отличается от SCUMM, использованного в FoA. В вашем интерфейсе команд меньше, вы также добавили в правый нижний угол кнопки для опций, записи и сохранения. Расскажите, почему вы внесли такие изменения?

MvL: В старом движке SCUMM было несколько функций, которые нам показались не совсем нужными. Так, например, “push”, “pull” и “use” можно заменить одной функцией. Мы решили сделать интерфейс чуть более простым и логичным.

MJL: Уменьшение количества опций в интерфейсе может упростить игру, а может и нет. Что получится у нас, станет ясно после бета-тестирования. Основная наша идея состоит в том, что команды “push, pull, open и close” используются не так часто, поэтому мы их убрали. Однако, как и в FoA, появятся специальные команды, например “touch” и “feel”. Мы разместили кнопки в правой части экрана, потому что игра будет управляться мышью, и хотя в некоторых местах вы сможете использовать клавиатуру, вы не сможете перемещать курсор с ее помощью, как это было в FoA. Поэтому мы решили, что будет неплохо дать возможность пользователю добраться до сохранения/записи и опций одним щелчком мыши.

- Придется ли нам сначала щелкнуть мышью на команду, а затем указывать необходимый объект, или нужная команда будет автоматически выбираться, если щелкнуть на объекте правой кнопкой, как это было в последних адвенчурах от LucasArts (т.е. если вы хотели открыть дверь, вам не нужно было сначала щелкнуть мышью на команду “open”, а затем щелкнуть на дверь, вместо этого вам достаточно было щелкнуть правой кнопкой мыши на саму дверь, а команда “open” выбиралась автоматически)?

MJL: Хороший вопрос. Нам бы хотелось получить побольше отзывов от игроков по этому поводу.



Да, неплохо было бы иметь такую возможность, но так ли она необходима в связи с тем, что число команд уменьшилось?

- Система диалогов будет такая же как и в FoA?
MJL: Несомненно.

- Единственным признаваемым абсолютно всеми недостатком некоторых point and click игр является чрезмерный пиксель хантинг, который зачастую можно встретить в играх именно потому, что некоторые разработчики решают “спрятать” объекты на фоновых рисунках. Было множество игр, которым удалось избежать этого путем тщательной расстановки объектов и областей на экране. Примете ли вы какие-либо меры, чтобы эта проблема не коснулась вашей игры?

MJL: Замечено, что практически во всех графических point and click адвенчурах приходится столкнуться по крайней мере с одной головоломкой, основанной на пиксель хантинге. Лучшее, что мы можем придумать, чтобы избежать излишнего пиксель хантинга, это дать грамотную подсказку. Как раз этот вопрос наша команда все еще обсуждает.

MvL: Да, мы думали об этом. В игре будет немного пиксель хантинга, но лишь в тех ситуациях, где это будет оправдано. Мы не будем мучить игрока больше, чем необходимо.

- Во многих новых адвенчурах, даже созданных фэнами, головоломки сделаны простыми и логичными, чтобы привлечь к жанру новых игроков. Будет ли FoY ориентирована на новичков, или для ее прохождения потребуется огромный опыт и умение шевелить мозгами?

MvL: Надеюсь, мы сумеем ввести игрока в процесс игры постепенно. В FoA обучение игрока было великолепно вписано в игру, и я надеюсь, что нам удастся повторить это на должном уровне.

MJL: Это я изначально придумал начинать игру с простого и усложнять ее по мере продвижения. Так оно и получилось, но все же игроку довольно рано подкинут пару относительно сложных задач. Думаю, что FoY подойдет как новому игроку, так и ветерану жанра. Как и в реальной жизни, будет смесь головоломок, простых и сложных. Все загадки в игре, надеюсь, будут логичными, и будут иметь ту или иную подсказку, поэтому вам не придется гадать, что же делать дальше, нужно лишь эту подсказку найти.

- FoA является одной из самых нелинейных адвенчур, в ней существует три различных способа ее завершения, в зависимости от того пути, по которому пойдет игрок (командная игра, драки, работа головой). Будет ли FoY нелинейной, или вы собираетесь придерживаться одной сюжетной линии?

MJL: Для того, чтобы сделать нелинейную игру, необязательно иметь три сюжетных линии ;) Для этого нужен хорошо написанный сценарий, хорошие головоломки, видеоролики, интересные персонажи и серьезные враги. И все это у нас будет. Думаю, наличие трех способов завершения игры скорее увеличивает ее переигрываемость, чем нелинейность. FoY будет нелинейной, и, надеюсь, переигрываемой тоже.

- Доведется ли игроку на чем-либо ездить, как в FoA?

MvL: Хороший вопрос. Пока не знаю... Марк Шон?

MJL: Конечно! Не хочу пока говорить, что это будет за транспорт, но, конечно, Инди что-нибудь найдет. Не забывайте, он довольно часто обнаруживает себя то на крыше поезда, то на решетке радиатора автомобиля, а то и на спине лошади! ;)



- На форуме вы писали о новшествах во взаимодействии с персонажами. Не могли бы вы рассказать об этом поподробнее?

MJL: Работая над FoY, мы написали несколько скриптов, позволяющих делать невиданные доселе в адвенчурах вещи. Один из них, как я писал на форуме, предназначен для взаимодействия с персонажами. Мы хотим уделить чуть больше внимания персонажам, чья помощь будет необходима Инди, и которые будут делать за него некоторую работу. Персонажи, которых он встретит, будут более реалистичными, поскольку не будут обделены искусственным интеллектом. Они смогут пойти по своим делам, заговорить с Инди, и делать много

еще чего. Мы даже работаем над скриптом, который позволит вовлечь других персонажей в решение головоломки (правда, пока я не хочу раскрывать, каким образом). Что-то из этого вы увидите в демоверсии. Думаем, это сделает игру более интересной и, опять же, увеличит ее переигрываемость.

- Будут ли в игре вставки, где нужно будет драться, как это было в Fate of Atlantis? Если да, то как вы планируете их делать? Игроку придется использовать клавиатуру или мышь? Насколько эти вставки будут простыми по прохождению?

MvL: Да, такие вставки будут, но они будут необязательными: всегда будет способ избежать схватки (как были такие способы и в FoA).

MJL: В FoA всегда будет способ избежать схватки, но если вы все же начнете драться, противники будут разными, как и в FoA. Иногда будут слабые оппоненты, но потом вы сможете встретить противника и посильнее. В настоящий момент мы как раз решаем, что будем задействовать во время боя: клавиатуру или мышь. Могу лишь сказать, что система боя находится сейчас на самой ранней стадии разработки.

- Поговорим о самом критичном факторе будущей игры, то есть об авторских правах. Есть ли у вас какая-либо информация о том, знает ли Lucasarts о вашем проекте?

MJL: Не имею об этом никакой информации. Если они в курсе, мне хотелось бы это от них услышать, чтобы знать, что все в порядке. Если они о проекте не знают, мне хотелось бы, чтобы они о нем так и не узнали до тех пор, пока не выйдет игра, на тот случай, если они имеют что-то против.

SG: Привет, меня зовут Петя Иванов, и я живу в Антарктиде. Я осознаю необходимость защиты авторских прав. Ну, это законы, суды и прочий такой скучный хлам. Так чего ради разрабатывать проекты, которые того и гляди прикроют? Не знаю. Это, наверное, из той же оперы, когда люди снимают любительские фильмы. Мне бы хотелось, чтобы про Инди появились новые истории, Так почему бы не создать свою собственную? Это сродни искусству. Все мы немного чокнутые. Даже если случится худшее, надеюсь, мы придем к какому-нибудь соглашению с Lucasarts. Мы это делаем не ради денег и тому подобных вещей. Возможно, мы сделаем Инди болтливым идиотом, и назовем это все "пародией".

MvL: Не думаю, что они уже знают о проекте. Единственное авторское право, нарушаемое нами,

это использование имени “Индиана Джонс”, а также некоторая схожесть в графике. Как бы то ни было, я пока не беспокоюсь. Только на прошлой неделе UT mod group, работающая над модом Star Wars Imperial Stormtroopers получила официальное разрешение на существование их проекта.

MJL (снова): Я практически уверен, что они не станут трогать FoY, поскольку мы не позаимствовали из оригинала практически ничего, кроме имени “Индиана Джонс”, нескольких имен персонажей, да пары локаций. FoA II они, похоже, не трогали, а ведь эта игра находится в разработке уже почти три года. Все у нас будет хорошо, и я думаю, что если LucasArts доведется поиграть в FoY, они поймут, что наша игра удачно вписывается в мир и героев, которых они создали вокруг Индианы Джонса.

- Что вы будете делать, если (будем надеяться, этого не случится) Lucasarts решит положить конец вашему проекту? Некоторые разработчики других проектов, основанных на собственности Sierra или Lucasarts, сказали, что в этом случае они лишь поменяют имена героев, их внешний вид и продолжат работу над игрой. Поступите ли вы также?

SG: Я, наверное, буду плакать, или что-нибудь в этом духе. Повторюсь, они имеют полное право закрыть наш проект. Я до сих пор нахожусь странным то, что можно спокойно зайти на сайт <http://www.theforce.net/theater/> и посмотреть целую кучу любительских фильмов, и при этом никто, похоже, не испытывает никаких проблем.

- Поклонники игры, похоже, заждались демоверсии. Когда приблизительно ее можно будет скачать?

MvL: Мы планируем, что она выйдет в сентябре. Разве не так?

MJL: Хоть я и не дам голову на отсечение, демоверсия вполне может выйти в этом месяце (сентябре), однако для того, чтобы мы были уверены в ее высоком качестве, возможно, потребуется еще какое-то время, и она может выйти немного позднее. Повторюсь, мы не хотим никого разочаровать, и единственный способ удостовериться, что все будет на высшем уровне – выпустить демоверсию только тогда, когда мы будем уверены, что она готова.

- Несмотря на то, что все очень ждут демоверсию, ничто не может сравниться с полной игрой. Я понимаю, что поскольку это некоммерческий

проект, наверное трудно, а возможно, и необязательно устанавливать какие-то определенные даты выхода. Но быть может, вы все же скажете нашим читателям, горящим от нетерпения поиграть в FoY, хотя бы приблизительные сроки выхода игры?

MvL: Выход полной версии игры по-прежнему запланирован на 2004 год – ничего более определенно на данный момент сказать нельзя.

MJL: Я стараюсь, чтобы работа над игрой не выходила за запланированные временные рамки. Конечно, поскольку у каждого человека нашей команды есть своя личная жизнь, сроки не всегда могут соблюдаться. И, конечно, я не склонен к тому, чтобы впадать в ярость от того, что кто-то не успел все сделать вовремя. :P Но я надеюсь, что все будет готово к осени 2004 года. Однако мы ни при каких обстоятельствах не будем делать все второпях, и я не буду подгонять никого из команды, чтобы успеть к сроку.



- Можете ли вы оценить, насколько большим будет размер файла финальной версии игры? Как вы планируете распространять игру?

MJL: Размер архива с игрой будет где-то между 10 и 20 мегабайтами, но сейчас пока рано говорить об этом. Можно будет скачать как игру (этот файл будет маленьким), так и дополнительные звуковые эффекты, если вы их захотите (этот файл будет побольше).

- Хотите ли вы еще что-нибудь добавить про FoY?

MJL: Надеюсь, игра оправдает ваши надежды! Поклонники Индианы Джонса, Fate of Atlantis и любители point and clicks адвенчур так заинтересовались игрой, что стыдно было бы их разочаровать. С той командой, что собралась сейчас, я уверен, мы выпустим игру, которая будет соответствовать ожиданиям, и даже превзойдет

их. Не забывайте, мы собираемся взять все, чему научились в FoA, и сделать игру на основании этого опыта. Мы получаем огромную поддержку от поклонников, и, поверьте, мы ее очень ценим. FoY не пытается быть FoA. Он пытается стать дочерним продуктом, который вы сможете пройти в отдельности от FoA и получить, надеюсь, не меньшее удовольствие.

MvL: Мне так нравится работать над этим проектом! Это гораздо интереснее, чем изо дня в день делать сайты. Я горжусь тем, что мы уже сделали. Это будет великолепная игра!

MJL (снова): P.S. Кстати, вскоре появится новый сайт! Мисья усиленно трудится сейчас над его дизайном. РАЗВЕ НЕ ТАК, МИСЬЯ? :P

- Старая Sierra против старой Lucasarts. Чьи игры вам нравится больше и почему?

MvL: LucasArts. Мне больше нравится их графический стиль. Мне также кажется, что процесс повествования у них идет лучше – он более кинематографичен. Старые сьерровские King's-, Space- и Police quest'ы попросту не вызывали у меня этого ощущения.

MJL: Мне больше нравится LucasArts. Мне больше нравится их графика, меня больше вдохновляет их геймплей, мне больше нравится их интерфейс. Мне больше нравится сюжетно-диалоговый подход, чем постоянное помирение.

SG: Ах, вопрос, старый как мир. Круто. Думаю, мне придется сказать LucasArts, потому что их игры куда больше завязаны на персонажах, и мне это нравится.

- Point and click против direct control. Какой интерфейс, на ваш взгляд, является лучшим и почему?

SG: Point and Click. От direct control остается какое-то неправильное ощущение. Я хочу сказать, что он ничего не привносит в игру, так зачем же тогда заморачиваться? Застревание на различных фоновых объектах в M14, разве что за исключением забавного Monkey Combat, не способствовало тому, чтобы я втянулся в игру.

MvL: Зависит от того, какого рода историю вы пытаетесь рассказать. У каждого из них есть свои преимущества, поэтому я не могу кому-либо отдать предпочтение.

MJL: Думаю, это зависит от игры. Нечто типа нового Broken Sword имеет смысл делать с direct control, но я до сих пор думаю, что Grim Fandango работал бы неплохо с point and click интерфейсом. Играм, выполненным в 3D, не обязательно иметь

direct control, но и игры, выполненные в 2D, не обязательно должны иметь point and click. Будет это все работать или нет, зависит от дизайнера. Я все еще предпочитаю point and click, потому что мне больше нравится возможность подумать, возможность продвигаться вперед именно с той скоростью, которую я хочу, а не необходимость нажать кнопку в нужную долю секунды, чтобы успеть что-либо сделать.

- Вид от первого и третьего лица. Какой из них, по вашему мнению, лучше?

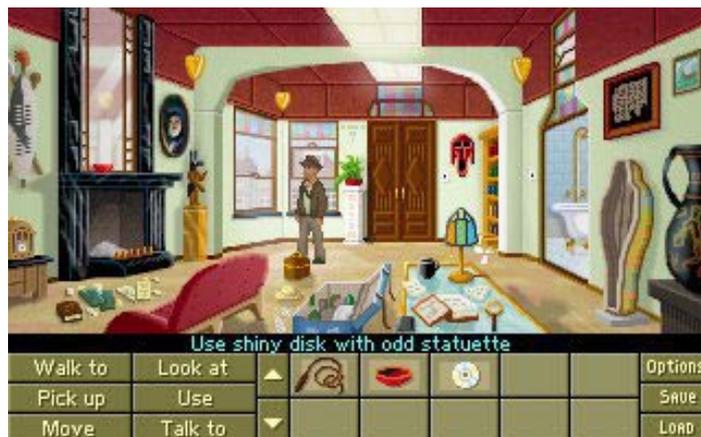
MvL: Здесь то же самое: все зависит от того, какого рода историю вы пытаетесь рассказать. Вид от первого лица – это вид “из глаз”, больше подходит, когда нужно напрямую столкнуться с противником. Вид от третьего лица, мне кажется, лучше предпочтительнее для “традиционного” повествования.

MJL: Мне больше нравится вид от третьего лица, хотя в начале своей карьеры разработчика адвенчур я ни разу не говорил “нет” на предложение сделать игру с видом от первого лица.

SG: Это действительно зависит от игры. Если главный герой представляет собой личность и четкую индивидуальность, тогда имеет смысл видеть его на экране. Вы хотите видеть героя... как бы это сказать... завершенным. Цельной личностью. Если же вы действительно хотите использовать вид от первого лица, вам лучше будет иметь сценарий типа “Вы подошли к дереву, и оно заговорило с вами”. Ударение в этом случае, конечно же, делается на “ВЫ”.

- AGS против AGAST. Какие преимущества и недостатки у этих двух систем?

MJL: Великолепно, я единственный человек, который отважился ответить на этот вопрос! Я предпочитаю AGS, но тут, как говорится, на вкус и цвет...



- Мы можем смело сказать, что фэн-революция началась. Число адвенчур, создаваемых фэнами, возможно, даже превысило число коммерческих адвенчур. Что ждет фэн-проекты в будущем?

MJL: Я думаю, мы увидим еще много адвенчур, сделанных фэнами. Основной проблемой подобных проектов является то, что многие из них прекращают свое существование. Я никогда не становился участником фэн-проекта до тех пор, пока не был абсолютно уверен в том, что дела в нем идут как надо, и что он соответствует оригиналу. Возможно, в будущем компании будут открыты фэн-фикшену, и я надеюсь, что так оно и будет.

SG: Я вижу в будущем больше коммерческих проектов наподобие "The Adventures Of Fatman". Качество таких продуктов растет, и игра стоит тех 10\$, что за нее просят. Возможно, многие со мной не согласятся, но таково мое мнение.

MvL: Появляется все больше и больше игр, сделанных фэнами, и я думаю, что это здорово. Программы, при помощи которых можно сделать свою собственную игру, становятся лучше, дружелюбнее к пользователю, доступнее. Хорошо, что как большие компании, так и маленькие используют эти возможности.

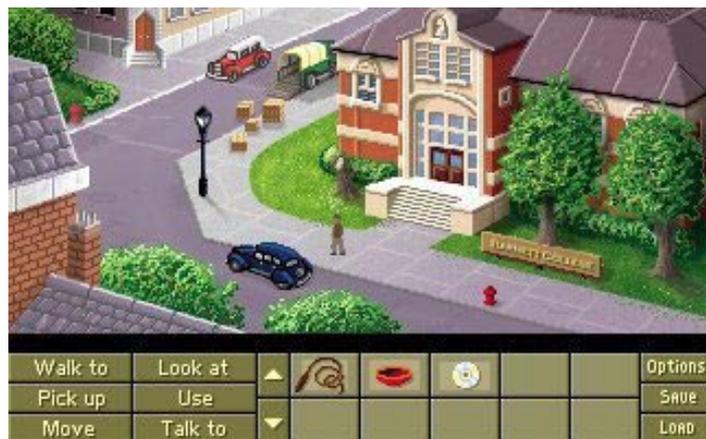
- Какой из фэн-проектов, находящихся сейчас в разработке, вы ожидаете больше всего (кроме FoY, конечно :))?

SG: Любой, лишь бы он был завершен и выпущен. (смеется)

MJL: Я очень жду игру под названием FoY и надеюсь, что разработчики постараются выпустить ее как можно скорее.

MvL: Мне очень любопытен проект "Indiana Jones and the Fate of Atlantis II", разрабатываемый AmberfishArts. Те фрагменты, что мне довелось видеть, выглядят неплохо!

MJL (снова): Я жду FoA II, потому что мне интересно посмотреть, как у них будет развиваться



сюжетная линия с того места, где закончилась предыдущая часть. Я также жду парочку римейков Space Quest. Кстати, считаю, что Tierra проделала грандиозную работу, создав римейки King's Quest, и было здорово узнать, что разработчики, наконец, встретились, чтобы продолжить работу над новыми играми. Мне бы хотелось того же, но, боюсь, от меня слишком сильно пахнет, чтобы кто-нибудь согласился ко мне приехать ;)

- Несмотря на то, что несколько последних лет назад жанр был в стадии застоя, сейчас появляется все больше адвенчур. Как вы считаете, адвенчуры к нам вернулись?

MJL: А что, они куда-то уходили? ;)

MvL: Я надеюсь на это. Я действительно считаю, что люди уже устали от всех этих бегалок-стрелялок и стратегий. В играх должен быть сюжет, и мне всегда нравились именно те, где он есть, а не те, которые лишь притворялись, что он есть.

SG: Я думаю, что рассчитывать на больших коммерческих разработчиков бессмысленно. Адвенчуры вернулись. И в этом заслуга фэнов.

- На вашем сайте анонсируется еще одна адвенчура Kinky Island. Не могли бы вы рассказать о ней поподробней?

MJL: KI это менее масштабный и более вялотекущий проект. У него свои проблемы, и это всего лишь игра, которой я занимаюсь в свободное время, главным образом, чтобы узнать побольше о движке, который мы используем для FoY - Adventure Game Studio (AGS).

- Каково будущее Screen 7 entertainment? Планируете ли вы создание коммерческих адвенчур?

MJL: Моя цель - превратить Screen 7 Entertainment в компанию, которая будет заниматься разработкой point and click адвенчур (возможно, и чем-то большим). И хотя я пока не могу себе этого позволить, но уже откладываю денежки в копилку, чтобы моя мечта стала реальностью. Я думаю, что создание коммерческой point and click адвенчуры под маркой Screen 7 Entertainment неизбежно.



Поможет ли это собрать деньги, чтобы создать компанию, или наоборот, это произойдет после того, как компания будет создана, я несомненно хочу работать над коммерческим проектом под этой маркой.

- Будет ли FoY последней авантурой о похождениях Инди, или вы собираетесь выпустить еще несколько игр с этим персонажем?

MJL: Лично я хочу сначала посмотреть, как FoY будет принята поклонниками. Только после этого либо я, либо вся наша команда будем решать, что делать дальше. Мне бы, конечно, хотелось сделать еще одну игру про Инди, но может случиться так, что клонов Инди разведется слишком много! ;)

- Вы уже думали, что будете делать после FoY?

MJL: У меня уже есть некоторые идеи. Надеюсь, что команда, делающая FoY – Мисья, Элан, Шон, Эмберли, Дэвид и другие – по окончании работ над FoY останутся работать со мной над новым проектом. Они великолепная команда, и я думаю, что с их усилиями и талантами можно далеко пойти в игровой индустрии. Жаль, у меня недостаточно денег, чтобы заманить их к себе на работу. ;)

- Планируете ли вы в будущих проектах использовать более высокое разрешение, или вновь выберете стиль ретро?



MJL: Для меня point and click всегда будет в разрешении 320x200, но я пока хочу сделать всего лишь одну игру. Наверняка когда-нибудь мы сделаем авантуру в более высоком разрешении, возможно даже в 3D, но в них всегда будет point and click интерфейс. Поживем – увидим. ;)

- Хотите что-нибудь добавить?

MJL: Ага. Мне интересно, как вам удастся ужать это интервью с 12 страниц до такого размера, чтобы оно влезло в The Inventory! Желаю вам и вашему журналу удачи – мы все читаем его с огромным удовольствием. И огромное спасибо за постоянную поддержку, оказываемую вами нашему проекту. ;)

- Спасибо за то, что приняли приглашение и посетили нашу гостиную. Ждем не дождемся того момента, когда наконец сможем поиграть в Indiana Jones and the Fountain of Youth, и надеемся, что получим от игры даже больше удовольствия, чем от Indiana Jones and the Fate of Atlantis.

MJL: Вам спасибо за интересные и глубокие вопросы. Надеюсь, мы удовлетворили любопытство ваших читателей ;)

AJ: А я побегу и расскажу своей маме, что меня назвали примечательной. Она будет так мною гордиться!



ПУСТЫННЫЕ ЗЕМЛИ: ГЛАВА I

"МНЕ СНИТСЯ СОН..."

"...СОН О ПЛОТИ, КРАСНОМ
ТУМАНЕ И ДРЕВНИХ СУЩЕСТВАХ,
ЗАШЕВЕЛИВШИХСЯ В БОЛОТАХ"

"НО ЭТО НЕ ОБЫЧНЫЙ
КОШМАР..."

СЛЫШАЕТЕСЬ, ЛОРД?

КОШМАР?

СНИТСЯ ВАМ НЕКОТОРЫЙ АСС

"НЕТ!"

"ЭТО ЧУДОВИЩЕ!"

"МЫ ИДЕМ, ПАРНИШКА...
ХА...
МЫ УЖЕ ПОЧТИ ПРИШЛИ"

"AAAAAAAAAAAAAAAA.....!!!"

"ЧТО-ТО ПРИБЛИЖАЕТСЯ"

29 МАРТА, 03:12:29 ПО ГРИНВИЧУ

МЕНЬШЕ ЧЕМ ЧЕРЕЗ ТРИ ДНЯ ЛОРД АЛБРЕХ ХОКСМУР, ГЕРЦОГ
ЛИОНЕССА ПОДВОДНОГО, БУДЕТ МЕРТВ



Run away прямо сейчас и покупайте (игра слов)! Этой авантуре потребовалось много времени, чтобы добраться до магазинных полок из-за препонов, созданных недальновидными издателями. Но вопреки всему, она вышла и тотчас же стала хитом, потому что искатели приключений со всего света страстно желали игры, сделанной в лучших традициях старой школы.

Такой успех сподвиг разработчиков, Pendulo Studios, задуматься о продолжении. Погляди́м же, что есть ценного в Runaway # 1.

Сюжет: Вы выступаете в роли студента Брайана Баско, чья мечта о поступлении в знаменитый университет Беркли наконец сбывается. Собираясь переехать в Беркли из Нью-Йорка, где он жил последнее время, Брайан решает забрать заказанную им книгу из магазина



Брайан Баско

на Манхеттене. Но то, что представлялось ему поначалу обычной поездкой, вскоре приведёт к величайшим событиям в его жизни.

Внезапно прямо из ниоткуда перед машиной Брайана на середину дороги выскочила очаровательная леди (одна из тех, что излучают опасность и приносят неприятности всюду, где бы ни находились - как Лив Тайлер в фильме One Night At McCool's). Выяснив, что девушка по имени Джина немного пострадала, он решил отвести её в ближайшую больницу.



Джина Гимминс

Оказывается, за Джиной охотится мафия. Уже в госпитале она рассказала Брайану, что произошло за несколько секунд до их встречи на дороге. Джина была певицей в баре Розовая Игуана. Её отец, работавший на правительство, той же ночью, чувствуя, что ему грозит опасность, вручил ей древнее распя-



Опасайтесь собаки? Какой еще собаки?

тие. Теперь, когда с отцом прямо на ее глазах расправилась мафия, нынешняя владелица священного артефакта сама стала объектом охоты.

Брайан, видя, как беспомощна (и прекрасна) Джина, решает помочь ей выбраться из этой передраги. С этой минуты вы руководите его действиями. Первая задачка - заставить бандитов поверить, что Джина мертва, а самому отвезти её в безопасное место.

Трудно выразить одним словом, в каком жанре написана история. Я бы описал её как дорожное приключение с примесью гангстерского кино, комедии и любовной истории. Безусловно, авторы ухитрились избежать стандартного набора идей, представленных в адвенчурах в последнее время (Атлантида, Тамплиеры и т.д.). Наконец хоть кто-то родил нечто новое и вдохновляющее.

В сюжете есть несколько изъянов, но нет ничего такого, что могло бы испортить удовольствие. Все персонажи, которые вам встретятся, обладают осо-



**Уиллиам Дастин.
Клевый парень... и многое может достать!**

бенной индивидуальностью, подобных им редко встретишь в играх. Среди моих любимцев Уильям Дастин, уборщик в музее Майя, знающий, как необычным способом делать деньги, Мама Дорита, индианка, которая разговаривает с духами, и Рутгер, ямайский житель Дугласвилля, большой поклонник природы. Брайан, главный герой Runaway, этакий типично-прилежный исполнительный студент, который мыслит по-своему, и иногда становится жертвой собственной наивности. Когда доходит дело до разговоров, можно сказать, что он - полная противоположность Кейт Уокер из Syberia, которая говорит столь мало, что иногда хочется заставить её делать это. Брайан же болтает без умолку, так и тянет заткнуть ему рот. Несмотря на это, реплики его остроумны и, кроме того, ярко обрисовывают его характер.

Pendulo не побоялись включить в игру несколько “взрослых” эпизодов, например, вы встретите 3-х трансвеститов, огромного вышибалу, потирающего свою промежность чаще чем нужно, и даже в определённый момент столкнётесь с наркотиками. Спасибо Pendulo за выбор реализма вместо “общественной приемлемости”. Хочется надеяться, что всё больше компаний последуют их примеру, и мы получим больше реалистичных адвенчур. Жанру необходимы новые концепции и идеи, чтобы привлечь более взрослую аудиторию.



Игра наполнена анимацией, которая придает ей кинематографичности

Графика: Игра устанавливает новый стандарт для двумерных рисованных фонов в комическом стиле. Они очень напоминают графику Билла Тиллера (Bill Tiller) и, определённо, вызовут улыбку у каждого, кто равнодушен к 2D адвенчурам. Используются, как обычно, тёплые и сочные цвета, представляющие уникальный стиль, который в наши дни нечасто встретишь в играх. Сами персонажи трёхмерны, но они вовсе не выглядят “пучками

полигонов”, характерными для 3D моделей. Края их на удивление гладкие, и вы все время будете задаваться вопросом, неужели это действительно трехмерные модели?

Анимация выше всяких похвал, она наполняет игру жизнью. Пока вы прогуливаетесь по экрану, NPC продолжают делать своё дело, кое-кто из них почёсывается, другие танцуют, кидают банки в корзину и т. п. Впечатляет игра света, а аккуратно падающие тени оживляют окружающую обстановку.

Ролики, однако, выглядят немного смазанными, а трехмерные модели в них не отвечают уровню своих аналогов в интерактивной части игры. Чтобы лучше понять, что я имею в виду под “смазанностью”, вспомните о растягивании картинки в портативном компьютере. Если изображение имеет меньший размер, чем позволяет монитор, оно обычно растягивается, чтобы занять весь экран, при этом теряет в качестве и немного расплывается.

Другая странность в том, что некоторые вставки выглядят лучше или хуже остальных. Иногда можно увидеть странные крупные планы. Странные, потому что показаны слишком близко... даже для “крупных планов”. Но, в основном, высококлассная графика игры затмевает эти недочёты во вставках, и сама игра по-настоящему радует глаз.



Этот нож определенно не для резки хлеба.

Звук: Музыка весьма хороша. В игре даже есть песня, специально записанная испанской группой Liqueor. Это смешение стилей поп, рок и ска, а голос немного напоминает Shakira. По ходу действия в первой и второй главах играет в основном эмбиент, а когда вы попадаете в пустыни Аризоны, звучание меняется на вестерн.

Озвучка неоднородна. Большинство NPC сыграны хорошо, и даже их иностранный акцент симитирован весьма успешно. Вместе с тем, неожиданно, что озвучка двух основных персонажей выполнена очень и очень посредственно. В особенности Джинны, которой явно не подходит её голос. Он должен



Интересно, выглядела бы игра Grim Fandango также, будь она сделана в 2D?



Игра света и тени заставляет почувствовать дрожь при виде этой огромной статуи.

быть томным и чарующим, а на деле он совершенно другой. Крик Джини даже вызывает неприятные чувства (хочется к чёрту вырубить колонки). Озвучание Брайана ничуть не лучше, но к нему, во всяком случае, ещё можно привыкнуть.

Лучше всех в игре озвучены Рутгер, с настоящим англо-ямайским говором, Мама Дорита, изображённая старой, мудрой и добродушной женщиной, и Суши, чей мягкий голос идеально подходит её внутреннему состоянию.

Геймплей: В этой части Runaway не удалось избежать серьёзных неприятностей. Основной изъян -



Shift - шаг в сторону...
э, погоди... это же адвенчура!

пиксель хантинг, в некоторых местах он чрезмерен. Даже имея под рукой прохождение, в нескольких случаях трудно отыскать нужную для решения задачи точку.

СПОЙЛЕР Я хорошо помню гвоздь, который должен был взять Брайан в 5-й главе, очень маленький и почти того же цвета, что и деревяшка, из которой он торчал. Если бы не прохождение, я бы никогда его не заметил. Представьте себе, я до этого избороздил курсором весь экран в поисках пропущенных мною объектов. Этот гвоздь - не единственный предмет, который в процессе игры останется незамеченным. Я так и не нашёл бы вход в салун, если бы не стал исследовать все экраны, на которых побывал. И был неприятно изумлён, когда углядел-таки, куда авторы поместили этот вход. Как будто они нарочно хотели его спрятать! ***КОНЕЦ СПОЙЛЕРА***

Вообще говоря, расстановка объектов и активных областей в игре выполнена ужасно. Разработчикам следовало уделить больше времени расположению некоторых предметов в частности и активных областей в целом. Тогда бы подобных проблем не возникало.

Управление - простой и понятный point'n'click. Когда курсор превращается в лупу, значит можно что-



Кто-нибудь считает это игровым персонажем?

то осмотреть, и Брайан выдаёт описание предмета. Курсор-рука - можно взаимодействовать (открыть-закрыть, поднять, использовать или толкнуть). Как только курсор поверху персонажа превращается в "говорилку", пора с ним побеседовать. В верхней части экрана можно перейти к своему инвентарю или настройкам. Двойной щелчок на границе локации позволит вам сразу покинуть её - весьма полезное свойство.

Обращаться к инвентарю придётся часто, поскольку многие задачки связаны именно с ним. Предметы можно комбинировать, но не совсем обычным образом. Решение некоторых головоломок может показаться натянутым. Большая часть решений действительно нелогична, и зачастую вам захочется спросить "почему так?".

С другой стороны, вас может приятно удивить изящное использование некоторых головоломок, тех что логичны и уместны. Они достаточно оригинальны, и их приятно решать. Другие же внедрены будто бы только затем, чтобы растянуть игровое время, и



У тебя неприятности в Дугласвилле? Суши всегда здесь, чтобы помочь!

Преступление издателей

Тот факт, что адвенчуре вроде Runaway потребовалось почти два года, чтобы достичь покупателя, ещё раз доказывает, что некоторые издатели не в состоянии мыслить свободно, а это необходимо, чтобы открыть дорогу на рынок новаторским и оригинальным играм. По слухам, Runaway трудно было найти издателя, потому что:

- а) это point'n'click адвенчура с 2D фонами;
- б) в ней есть некоторые спорные персонажи и события.

Если причина в а), полагаю, издатели, отклонившие Runaway, сожалеют теперь о своих сомнениях, видя, как неплохо игра продаётся, если же б) - благодарю, что помешали выходу игры с участием трансвеститов, зато подсобили поделкам в стиле "убей их всех" благополучно добраться до компьютеров наших детей. Тем не менее, я рад поздравить Tri-synergy, DTP, Focus и других издателей, поверивших в адвенчуру, предназначенную для взрослых людей. Да будут вознаграждены ваши усилия!

даже если это умные задачки, они никак не связаны с сюжетом. Этот вид задач обычно связан с добычей предмета или выполнением определённого задания, в результате чего персонаж, давший это задание, говорит, что с предметом нужно сделать что-то еще, или что нужно выполнить еще какое-либо задание, чтобы продвинуться дальше. Полагаю, это злоупотребление так или иначе призвано удлинить игру.

Другое упущение создателей загадок Runaway - невозможность подбирать предметы или даже понять их предназначение, пока они не станут совершенно необходимыми. ***СПОЙЛЕР*** Например, во второй главе есть статуя, перед которой лежит несколько горшков. Поглядев на них, Брайан скажет, мол, ничего интересного там нет. Позднее, в этой же главе, ему потребуется сделать кофе. Для этого нужно будет вернуться к статуе, снова поглядеть на горшки, и что же - Брайан заметит внутри несколько кофейных зёрен! ***КОНЕЦ СПОЙЛЕРА***

Обычно, если вы застряли в Runaway, есть два выхода. Во-первых, исследуйте каждый распоследний пиксел на экране - вдруг вы чего пропустили, а во-вторых, осмотрите всё то, что вы уже осматривали. Эти две неприятные особенности игры в целом



Дайте мне кофейных зерен! Зерен мне!

ухудшат ваше впечатление от неё. Несмотря на это, сюжет, графика и музыка в сочетании с дружелюбным интерфейсом возмещают страдания, вызванные несколько порочным геймплеем.

Общая информация: Игра пришла ко мне в обыкновенной dvd-упаковке, без излишеств. Однако я имел счастье видеть бокс, сделанный в Германии, и, надо сказать, полноценный бокс выглядит на полке куда приятнее, чем коробочка для dvd. Никаких багов мною замечено не было. Единственная техническая неполадка случилась, когда я сел за игру в первый раз. Ролики проигрывались вверх ногами, но тут дело оказалось в кодеке DivX. Как только я удалил драйвера, всё исправилось. Вам придётся вставлять первый из 3-х дисков игры каждый раз перед её началом, даже когда вы будете в последней главе, что несколько раздражает.

В нескольких словах: Может, кто-нибудь убедит LucasArts передать права на Full Throttle Pendulo, чтобы мы, наконец, увидели достойное продолжение серии? Runaway появилась как оазис в пустыне адвенчур, страдающих от отсутствия вдохновения. Он определённо не такой зелёный и освежающий как The Longest Journey, Syberia или римейк King's Quest 2, главным образом из-за несовершенного геймплея. Однако потрясающая графика, оригинальный сюжет, симпатичный саундтрек позволяют мне думать, что Runaway достоин того, чтобы его купить. Надеюсь, разработчики, когда будут делать продолжение, уделят больше внимания активным областям, а заодно и поплотнее займутся созданием головоломок. А теперь, как я и говорил в самом начале... бегом в магазин!

- **Dimitris Manos**
(перевод Lonesome)



Он делает именно то, о чем вы подумали.

Runaway: A Road Adventure

Информация об игре

Разработчик: Pendulo Studios

Управление: point'n'click

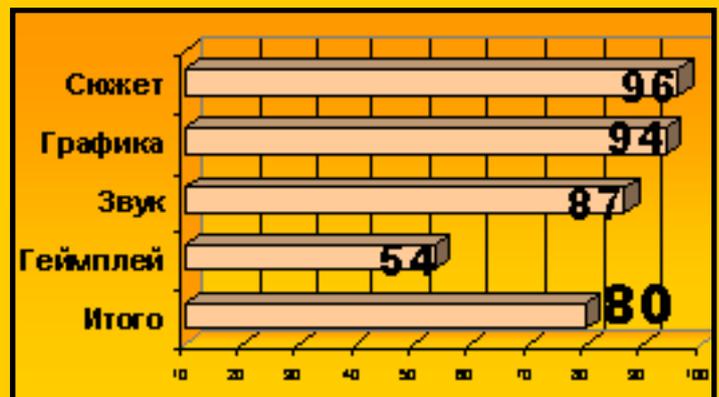
Вид: от 3-го лица

Сложность: средняя / высокая

Сайт: <http://www.pendulostudios.com/runaway>

Системные требования:

Win95/98/ME/2000/XP, Pentium 333Mhz,
32MB RAM, 4X CD-ROM, 631 MB на диске,
DirectX 8.0





Salammbô - адвенчура с видом от первого лица, изданная хорошо известной **The Adventure Company (TAC)**. Так назывался роман **Гюстава Флобера**, написанный в 19-м веке. В 20-м **Филипп Дрюлле** создал серию комиксов по мотивам **Флобера**, но в своей собственной художественной интерпретации. В свою очередь, игра основана уже на этом самом комиксе.

Дрюлле и **The Adventure Company** прежде уже работали вместе над **The Ring**, к тому же недавно **TAC** выпустила **Thorgal's Quest**, также основанный на известной рисованной серии. В 4-ом номере **The Inventory** вы могли прочесть интервью, где мы подробно беседовали об этом с издателем. Удалась ли попытка перенести **Salammbô** в компьютер? Сейчас узнаете.

Сюжет: События игры происходят вскоре после войны между Римом и Карфагеном. Вы выступаете в роли **Спендия**, карфагенского раба. Он достаточно натерпелся в неволе и решил бежать. Путь на свобо-

ду ему преграждает верховная жрица **Танит**, **Салам-мбо**. На удивление, она не призывает стражу, а просит оказать ей услугу. Покинув **Карфаген**, **Спендий** должен пробраться в лагерь наёмников и передать **Мато**, их лидеру, подарок - символ любви к нему **Салам-мбо**. Она не может это сделать сама, поскольку жрицы не имеют права покидать свой храм. История поистине грандиозного масштаба, полная волнующих и захватывающих дух событий. Мало-



Спендий



И приз за самые великолепные глаза, когда-либо виденные в адвенчурах, получает... Саламббо!!!

помалу Спендий своими действиями возвысит себя от положения жалкого раба до генерала, который поведёт своё войско к победе. К сожалению, в игре с видом от первого лица, мы не слышим, что говорит герой, и почти не видим его, поэтому весьма непросто ощутить все эти перемены. Вы заметите их лишь по изменению отношения к вам других персонажей.

С другой стороны, в Salamambo, в отличие от большинства адвенчур такого рода, изобилие персонажей и диалогов! Сами персонажи... эээ, по правде говоря, не совсем обычные люди. Мир Филиппа Дрюлле полон мужчин-бестий и вычурных женщин. У всех, кроме Саламббо, не просто глаза, а раскаленные огни. Уж не знаю, могло ли быть иначе, но это привносит в игру чувство нереальности.



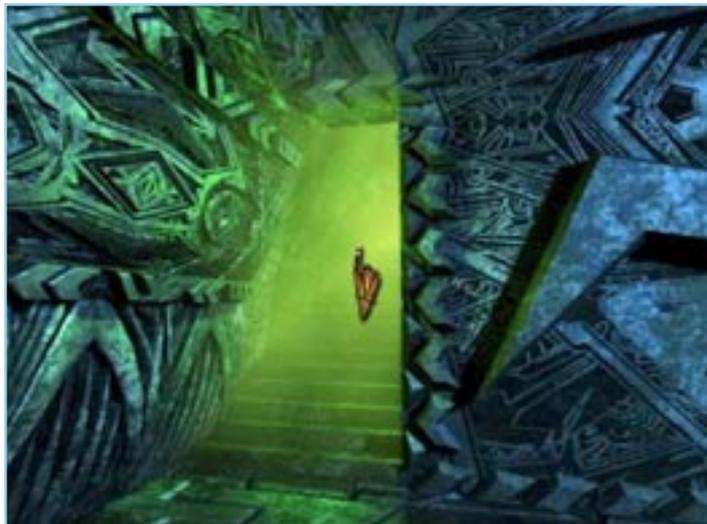
Фонтанчик

Помимо большого количества персонажей, основное отличие Salamambo от других адвенчур с видом от первого лица - кинематографичное развитие сюжета. Обычно в подобного рода адвенчурах сюжет используется лишь как заполняющий элемент между головоломками, здесь же вам придется разговаривать с персонажами, проникать на вражескую территорию, планировать заговоры, разжигать войну и изменять своими действиями историю. Начало и середина игры подарят вам несколько незабываемых минут, а вот концовка несколько разочарует своим неожиданным наступлением и некоторой скомканностью.

Графика: Отдадим должное Филиппу Дрюлле. Его художественное руководство спасло игру от полного провала, который мог случиться из-за ужасной системы навигации. Перемещение Спендия само по себе можно рассматривать как головоломку. Мало того, что перемещения из одного места в другое совершаются с разрывом в несколько “игровых метров”, система навигации после “прыжка” направляет ваш взгляд направо или налево без вашего участия, так что вы постоянно теряете ориентацию. Интересно, сколько игроков пострадает от этой устаревшей системы?

Вернёмся же к хорошему - блистательному искусству Филиппа Дрюлле. Думаю, вы и сами видите на скриншотах великолепие его работ. И персонажи, и фоновые рисунки черпают мрачное настроение из его замыслов. Персонажи немного похожи на таковых из фильма “Властелин колец”, тогда как

Фоновые рисунки мне лично напомнили работы Х. Р. Гайгера (H. R. Giger) в старушке Dark Seed и в фильмах про “Чужих”. Видно, что Дрюлле поклонник Г. Ф. Лавкрафта (подробнее об этом позже).



**Обратите внимание на стены.
Какая детализация!**

Трёхмерные модели сами по себе достойны внимания. Особенно Саламббо - одна из лучших, что когда-либо появлялись в играх. Плохо только то, что игровые персонажи практически неподвижны во время разговора. В противоположность этому, в самой игре немало анимации, которая оживляет мир. Бежит вода, прохаживаются стражи, двигаются животные и тому подобное.

Синхронизация движения губ с речью не идеальная, но вполне сносная. Цвета в игре по большей части мрачные, и в большинстве сцен преобладает либо голубой, либо красный, соответствуя двум лунам в воображаемом мире Дрюлле.

Некоторые ролики в игре настолько хороши, что вам может показаться, будто они из новейшего голливудского фильма. Плохо, что вставок очень и очень мало. Вместо этого есть серия комиксов, в которых излагается история. Они здорово смотрятся (даже будучи вставлены в дешёвые рамочки), но, если честно, я бы предпочёл видео-вариант. Я люблю комиксы, но когда есть возможность для анимации и видео, не понимаю, почему бы их не использовать. Если в игре много продолжительных роликов, она безусловно оценивается гораздо выше. А уж завершающее кино вообще уместилось в несколько секунд. Такое ощущение, что вас, словно карфагенского наёмника, забыли вознаградить за труды!

Звук: Саундтрек Salammbô один из лучших, слышанных мною. Несомненно, ТАС удаётся найти правильных людей для создания подходящей музыки для своих игр. Если бы музыку выпустили отдельно (что маловероятно), я непременно купил бы такой диск. По существу это смешение классики и эпической музыки, что придаёт игре высокий настрой. А песня жрицы, охраняющей сады Танит, просто потрясающа. Одна из тех серенад, которые надолго остаются у вас в голове.



Это вам не обычный гончар!

Озвучание сделано на высоком уровне и по качеству, и по актёрскому исполнению. Саламббо в точности соответствует своему зрительному образу. Ее голосу присущи загадочность, холодность и величавость. Актриса выполнила свою работу превосходно. Вообще, все актёры своей игрой старались передать эпический настрой, но без переигрывания, как это иногда бывает в некоторых играх и фильмах. Жалко, мы так ни разу и не услышали Спендия. Никаких нареканий к звуку, помимо этого, нет. Напротив, все выполнено очень здорово.



Там, откуда я родом, жрицы выглядят совсем по-другому



Отец Саламбо.
 Должно быть, глаза у нее от мамы.



Слепой орнитолог

Геймплей: Управление в Salammbo такое же, как и у всех игр от первого лица. Простое и интуитивное. Игра насыщена множеством различных типов головоломок. Иногда вам потребуется сказать нужную фразу в разговоре, в другой раз пройти куда-то незамеченным или использовать инвентарь, а под конец вас ждет парочка головоломок мистического типа (выставить несколько символов в правильном порядке, нажать нужные кнопки и т. д.), но загадок не так много и они не столь сложны, как обычно бывает в подобных играх.

Большой недостаток игры - слишком частые загадки на время. Тогда как некоторые из них действительно уместны, можно было бы давать побольше времени на их решение или просто сократить число таких пазлов. Всё-таки это адвенчура, и даже если вы после смерти тут же возвращаетесь в начало загадки, вам придется вновь и вновь выполнять одни и те же действия до тех пор, пока вы, наконец, не понравитесь хронометру. Это здорово утомляет. Две-три подобные головоломки в определённых

местах оживили бы игру, но в Salammbo с этим явный перебор.

В одной из мини-игр, где нужно кидать шлемы в раскачивающийся щит, не требуется победа (совсем наоборот!). Но даже несмотря на то, что сделано это кидание без изыска, оно вряд ли сможет вас разозлить.

Ближе к концу вы должны будете руководить своей армией в стратегическом сражении, но система его столь проста, что вряд ли вызовет затруднения, даже если вы прежде никогда в стратегии не играли. И ведь неплохо сделали, черти!

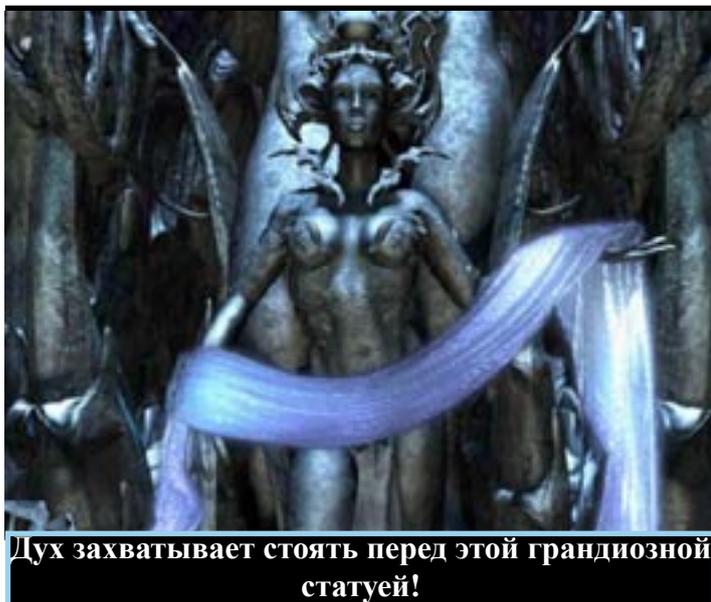
Общие сведения: Salammbo выпущена в DVD-боксе с руководством и 2-мя дисками внутри. Никаких глюков не замечено. Было бы по-настоящему здорово получить в довесок и книжку с комиксами Филиппа Дрюлле, но подобное в наш век невозможно. Вспоминаются былые времена, когда игровые компании нас баловали...



Маленький... песик - хорошая причина следовать указаниям Автарита.



Ну прямо как в Звездных Войнах...



Дух захватывает стоять перед этой грандиозной статуей!



Один из комиксов. Без уродливой рамочки.

В нескольких словах: Хорошая игра, которая могла бы стать одной из лучших, если бы имела совершенно иную систему навигации, меньше заморочек со временем, другую концовку и больше видеороликов. Тем не менее, игра достойна того, чтобы ее купить - за отменный саундтрек, интересную историю и невероятное барокко Филиппа Дрюлле. Приятно осознавать, что не перевелись ещё редкие таланты в жанре приключений. И действительно жаль, что система навигация и недостаток роликов не позволили мне поставить Salamambo более высокую оценку.

Филипп Дрюлле родился в Тулузе, Франция, 28 июня 1944 года. После создания всего лишь нескольких комиксов для французских фантастических журналов (Fiction, Galaxie, Pilote), Дрюлле,

при содействии Фракаса (Frakas), Жан-Пьера Дионне (Jean-Pierre Dionnet) и Мёбиуса (Moebius) решает основать собственный научно-фантастический журнал. Он получил название Metal Hurlant, и стал культовым изданием, которому суждено было изменить историю фантастики. Будучи большим поклонником творчества Х. Ф. Лавкрафта, Дрюлле иллюстрировал многие его произведения. Источник: <http://www.comic-art.com/>



Филипп Дрюлле

- Dimitris Manos
(перевод Lonesome)

Salamambo

Информация об игре

Разработчик: Adventure Company

Управление: point'n'click

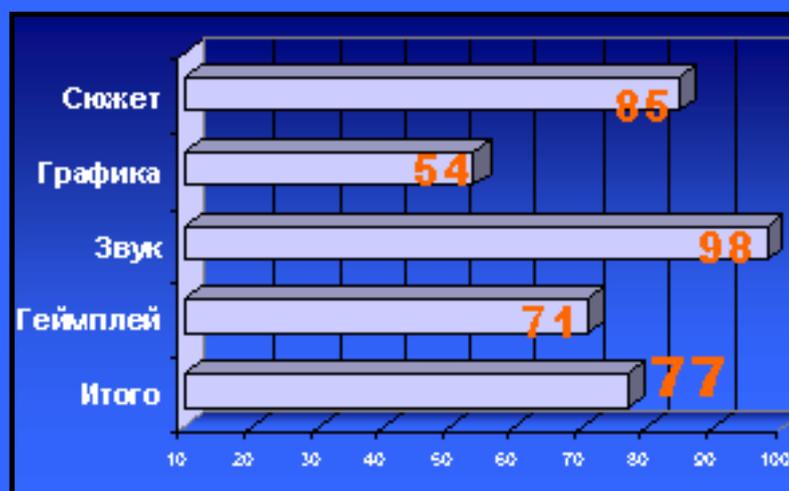
Вид: от 1-го лица

Сложность: низкая

Сайт: <http://salamambo.dcegames.com>

Системные требования:

Win 98/ME/2000/XP, P 333Mhz, 32MB RAM, 4X CD-ROM, 631 MB на диске, DirectX



The Adventures of

Fatman

Toxic Revenge

Он толстый, он ленивый, у него вечно нет денег, и он должен спасти мир... (Что?!) The Adventures of Fatman: Toxic Revenge – последняя point and click адвенчура, выпущенная Socko Entertainment. Фэтмен, без сомнения, пародия на великого супергероя Бэтмена, и она, на наш взгляд, удалась.

Игра мне показалась достаточно забавной. Иногда в репликах Фэтмена проскальзывают клише супергероев, и удержаться от смеха попросту невозможно. Заменены также имена объектов и локаций, например, Бэтмобиль стал Фэтмобилем, пещера Бэтмена стала пещерой Фэтмена... Определенно, эта игра не даст вам скучать.

Сюжет: История начинается со взрыва на химической фабрике, и Фэтмен берется за расследование этого дела (хотя никто его об этом не просил). Он прыгает в свой Фэтмобиль и отправляется на завод, превратившийся в гору мусора. Там Фэтмен и начинает следствие... Ну, конечно же, предварительно подкрепившись!

Очаровательный сюжет, который с легкостью может увлечь. Достаточно изобретательный, но было бы лучше, если бы он не был так похож на целую сотню подобных сюжетов. В игре полно клише, и не всегда пародийность оправдывает их наличие.



Фэткомпьютер, лучший друг Фэтмена (не считая пончиков, конечно же)

Графика: Графика похожа на старые игры LucasArts, такие как Monkey Island 1 & 2. Странно встретить игру с такой графикой в 21 веке, но я думаю, очень многие с удовольствием вновь окунутся в те дни, когда были молоды и только открывали для себя мир игр LucasArts... По крайней мере, это то, что произошло со мной.



Денег нет. Один лишь мусор.

Игра выполнена в 2D с видом от третьего лица. Разрешение 320x200, и это хорошо, поскольку в некоторых местах, где проходит путь нашего (супер)героя, легко совершить оплошность. Однако на фоне того, что другим 2D адвенчурам удалось добиться гораздо лучшей графики, игра Fatman выглядит более бледно.

Звук: Здесь все в порядке. Музыка иногда немного раздражает, местами в нее вплетена тема Бэтмена, что, в общем-то, было необязательно. А вот озвучка... Она великолепна! Наверное, это то, что мне больше всего понравилось в игре. Хорошо заметны юмор и ирония, особенно в голосе Фэтмена. Великолепная работа! Хочется поздравить актера, озвучивавшего эту роль.

Геймплей: Геймплей не слишком хорош. И вот в особенности чем. После того, как Фэтмен появляется на экране, делает все, что необходимо, и настает пора уйти на следующий экран, очень тяжело найти



Покажется и Мистер Суперзадавака, но Фэтман все еще король улиц!

выход! То есть, вам придется подвести курсор к самой левой границе экрана (если Фэтмен пришел оттуда) и пощелкать там мышью, чтобы найти наконец ту область, при попадании в которую Фэтмен таки покинет этот экран. Если бы в игре были иконки, показывающие выход (как это было в *The Longest Journey*), это намного бы упростило игру и не так бы раздражало.

Интерфейс неплох, но мог бы быть и поудобнее. Особенно это касается переключения с одного предмета на другой. Было бы лучше, если бы под предметы отвели больше чем 4 ячейки, из-за чего часто приходится щелкать стрелочками, чтобы вы-

брать из запасов толстяка нужный предмет. Кстати, у вас будет возможность выбрать уровень сложности игры, и это замечательно.

В нескольких словах: Я считаю, что игру нужно немного отполировать, чуть улучшить там и сям, но с другой стороны, она довольно забавна, и может понравиться, если закрыть глаза на недочеты. Игра недорогая, так что, думаю, ее стоит попробовать. Да, тем, кому нравились старые игры LucasArts, наверняка стоит обратить на *Fatman* внимание. Думаю, эта игра им придется по душе.

- Yngvil Runde

FATMAN

Информация об игре

Разработчик: Socko Entertainment

Управление: point'n'click

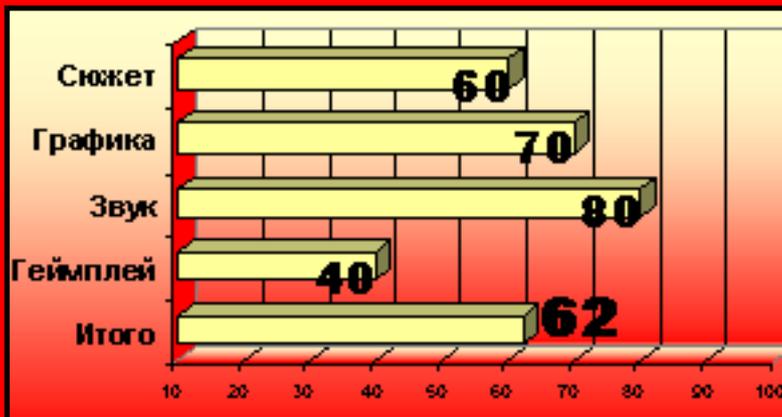
Вид: от 3-го лица

Сложность: низкая

Сайт: <http://www.socko-entertainment.com>

Системные требования:

Win 95/98/ME/2000/XP, P 100 Mhz, 32MB RAM, CD-ROM, 320x200 VGA монитор



Болтливый мертвец Искусственная Импотенция

Ну вот, я с большим удовольствием откинул крышку гроба и, скрипя суставами, вывалился из своего обиталища прямо на страницы The Inventory. Вы только не обращайтесь особого внимания на мою болтовню, а то она вам может испортить все удовольствие от прочтения этого воистину великолепного журнала, и если я вдруг начну нести всякую ерунду, то это целиком и полностью будет моя вина, поскольку меня попросту распирают эмоции от того, что мой бред теперь будет не только пропадать в пустых каналах IRC, но и оставаться на страницах этого высококлассного онлайн-журнала.

В каждом номере я буду говорить о разных случайных вещах. Не волнуйтесь, в той или иной мере моя болтовня будет связана с адвенчурами. Я долго думал, о чем бы таком поговорить сегодня и решил поговорить об этом... как его... об ИИ. Это буквы такие...

Почему во многих адвенчурах единственным персонажем, наделенным хоть каким-нибудь интеллектом, являетесь вы, игрок? Почему другие обитатели экранов не подходят к вам, не заводят разговор, не начинают танцевать или делать еще какую-нибудь подобную чушь? Видеовставки – это то, где дизайнеры отрываются по полной программе, когда перед ними встает вопрос “а не заставить ли нам персонажей, неподконтрольных игроку, сделать что-нибудь эдакое?”, а вот в игровом процессе наблюдается некоторая статичность. Некоторая пустота. Некоторая... Искусственная Импотенция.

Наверное, вы догадались, что я, бессовестный хвостун, неспроста завел этот разговор, и теперь стою тут перед вами и гну пальцы. Indiana Jones & The Fountain Of Youth (кстати, после прочтения статьи в этом номере The Inventory сокращение FoY прочно прижилось в команде разработчиков) не приветствует Искусственную Импотенцию. Слово “не приветствует” я выучил пару недель назад, когда Cold Fusion, во время изучения на работе XHTML, непрестанно ругался и говорил, что почти каждый HTML тэг, использованный мною, либо “не приветствуется”, либо находится в процессе присвоения ему статуса “не приветствуется”. Это означает, использование прекращено. Удалено. Выкинуто. Так что теперь это мое любимое слово (наряду со словом “принудительно”), и команде FoY еще не раз доведется его услышать от меня. А если им это не понравится, это будет не приветствоваться.

Итак, как же нам убрать ИИ и сделать вместо этого ИИ? Представьте себе пивнушку, бар или ресторан, короче, любое место, где можно выпить, и где рядом с вами может оказаться какой-либо подвыпивший клиент. Какова вероятность того, что если вы проявите к нему хоть маломальский интерес, он начнет с вами говорить?

Очень большая, отвечу я вам, особенно, если это та пивнушка, где люблю посидеть я. Так вот, я никак не могу вспомнить такой адвенчуры, где бы шла пустая беседа. У нас есть пустая анимация, во время которой персонажи ковыряют в носу, чешут себе задницу или просто моргают (до этого аниматоры доходили целую вечность), но ни разу не было такого, чтобы другие персонажи заинтересовались вами. В FoY будет такая штука, что если вы будете стоять на одном месте, то сможете стать центром внимания. Когда кто-либо будет проходить мимо вас в парке, он пожелает вам доброго утра. Такого не было даже в Beneath A Steel Sky.

Хоть я и не хочу вдаваться в подробности, думаю, вы поняли, что правом взаимодействия не должен быть наделен только сам игрок. Даже в фильмах главный герой не все делает сам. Так что сегодня мое послание простое:

Разработчики всех стран, не приветствуйте Искусственную Импотенцию!

AdventureX

Прошло много лет с тех пор, когда point and click адвенчуры демонстрировались на какой-либо компьютерной выставке. Именно поэтому Марк Лавгроув решил организовать свою, целиком посвященную этому жанру.

“Point and click нынче имеет неплохие шансы на будущее, и AdventureX призвана это доказать, а также показать людям, что point and click теперь живее всех живых. Количество независимых разработчиков постоянно растет, да и некоторые крупные компании все еще не прочь выпустить какую-нибудь адвенчуру. Это здорово, и это следует показать всем, чтобы все посмотрели и прониклись. AdventureX надеется, что это ее миссия“.

AdventureX – превосходная возможность любительским, независимым и коммерческим разработчикам показать создаваемые ими игры, как распространяемые свободно, так и коммерческие.



Вы можете зайти на наш предварительный сайт <http://screen7.adventuredevelopers.com/adventurex/> и узнать более подробную информацию об AdventureX. Если вас это заинтересовало, черкните команде AdventureX пару строк.

Mark Lovegrove

The Inventory рад представить вам создателя легендарных игр про Larry, одного из самых веселых разработчиков в истории авантюрного жанра, Эла Лоу (Al Lowe). К несчастью для нас, он больше не занимается созданием игр, а все свободное время посвящает своему юмористическому сайту <http://www.allowe.com>. Эл также ежедневно рассылает по два анекдота в день подписчикам Cyberjoke 3000, а теперь еще и будет составлять подборку самых удачных анекдотов для *The Inventory*. Итак, добро пожаловать на шоу Эла Лоу!



Если в первый раз у вас ничего не получилось, значит прыжки с парашютом не для вас!

Жена была обеспокоена тем, что муж слишком много курит, и в конце концов уговорила его курить только дома и только после того, как они закончат заниматься любовью. Через неделю ее подруга спросила, как у них идут дела. “Неплохо”, - ответила она. - “Он стал курить меньше, лишь пачку за ночь”.

Женщина, беременная первым ребенком, пришла на прием к акушеру. “Доктор, мой муж очень просил узнать у вас...” - “Знаю, знаю, - ответил доктор. - Меня все время об этом спрашивают. Вы можете заниматься сексом вплоть до поздних сроков беременности.” - “Нет, не это”, - перебила его она. - “Он хотел спросить, можно ли мне еще подстригать газоны”.

Эмми Лу отошла в мир иной, и Бубба вызвал 911. Дежурный спросил, где они находятся. Бубба ответил: “В конце Эвкалиптус Драйв”. Дежурный спросил: “Не могли бы вы по произнести это слово по буквам, чтобы я его записал”? Последовала пауза. “А что если я оттащу ее на Оак Стрит, и вы нас там заберете?”

Директор взял на работу новую секретаршу. Прошло несколько дней, прежде чем он сделал ей недвусмысленное предложение. Секретарша с готовностью согласилась, и они приятно провели время. Однако где-то через неделю секретарша стала опаздывать, хамить клиентам, терять сообщения, откладывая на потом работу. В конце концов директор вызвал ее к себе в кабинет. “Послушай, детка, возможно, мы несколько раз покувыркались с тобой в постели, но кто тебе сказал, что после этого ты можешь так наплевательски относиться к своей работе?” Она одарила его хитрой улыбкой и промурлыкала: “Мой адвокат!”

Зачем терять время на всю эту суету со свадьбами? Проще найти женщину, которую вы больше всего ненавидите, и купить ей дом!

По дороге домой с ужина в Белом Доме супружеская пара Горов разговорилась в лимузине. Эл сказал
Сентябрь 2003

Типпер: “Ну как я могу убедить американский народ в том, что мы действительно собираемся сократить расходы на содержание аппарата, когда Билл купил себе золотой писсуар?” - “Что?” - сказала Типпер, - “Ты шутишь!” - “Нет. Я видел его своими глазами, когда пошел в уборную!” - “Здесь, наверное, какая-то ошибка. Приедем домой, я позвоню Хиллари, и мы все узнаем”. Так она и сделала. “Хиллари, это правда, что у Билла в уборной стоит золотой писсуар?” Хиллари прикрыла телефон рукой и крикнула мужу: “Билл! Я знаю, кто помочился в твой саксофон!”

Молодая красивая студентка переступила порог кабинета профессора, закрыла дверь и села напротив его стола так, что короткая юбочка перестала прикрывать ее аппетитные бедра. Затем она взглянула ему прямо в глаза и промурлыкала: “Профессор, я готова на все, чтобы получить зачет”. “Действительно?” - спросил он. Она наклонилась над его столом, откинула назад волосы, поиграла верхней пуговицей своей блузки и прошептала: “Да, на все.” Он поднялся со стула, подошел к ней сзади, наклонился над ней и мягко спросил: “На все?” - “На все”. Тогда он прошептал: “Идите и учите!”

Бабушка решила помочь внучке выучить цвета. Она показывала на разные предметы и спрашивала, какого ни цвета. Каждый раз она получала правильный ответ. Через некоторое время внучке это надоело. Она пошла к двери, обернулась и сказала: “Бабушка, тебе столько лет, пора бы уже выучить цвета самой!”

После того, как самолет набрал нужную высоту, капитан произнес: “Дамы и господа! Говорит капитан. Погода за бортом отличная, полет должен пройти нормально, поэтому откиньтесь на спинки ваших кресел и... О, БОЖЕ МОЙ!” Повисла тишина. Весь самолет затаил дыхание. Потом вновь щелкнул интерком. “Дамы и господа! Прошу прощения, если я вас ранее немного напугал, но пока я говорил с вами, помощник принес мне чашку горячего кофе и нечаянно опрокинул ее прямо на меня. Видели бы вы, какого цвета у меня стали штаны спереди!” Один из пассажиров не выдержал и закричал: “Да? Видел бы ты, какого цвета у меня стали штаны сзади!”

Рад сообщить вам, что с момента выхода последнего номера мы получили огромную кучу писем. Хочу заверить тех, кто потратил свое драгоценное время на то, чтобы написать нам, что мы ответим на **каждое** из них на страницах данного раздела. В этом месяце мы опубликуем два письма, полученных сразу же после выхода седьмого номера, и оба они отдадут должное усилиям разработчиков KQIX. Тем из вас, кто еще не читал седьмой номер, рекомендуем взглянуть на превью KQIX. Этим проектом восхищаются не зря!

Так что все, кто хочет поделиться своими мыслями об адвенчурах в целом и о нашем журнале в частности, могут писать нам по адресу theinventory@yahoo.com. Мы постараемся, чтобы ваши письма были напечатаны в разделе “Почта”, и их смогли прочесть тысячи любителей адвенчурного жанра по всему миру. Теперь перейдем к нашему первому читателю, Никодемусу Кейну (Nicodemus Caine) из Южной Африки, лишь недавно открывшему для себя наш журнал. За ним последует Эрик, сам выпускавший некоторое время назад бюллетень, посвященный адвенчурам, и завершит этот раздел harmensz, возжелавший установить истину.

Во-первых, спасибо за великолепный журнал. До этого я не читал ни единого номера, так как не был уверен в том, что это именно то, что мне нужно. А прочитанный мною обзор о журнале на Just Adventure не вызвал у меня достаточного интереса. Но вы напечатали скриншоты из King's Quest IX, и я все же решил скачать номер и посмотреть, что журнал из себя представляет.

*Должен сказать, я был приятно удивлен – чем-то он мне напомнил (и это было реальное ощущение) времена *моей* молодости, когда я каждый месяц читал развлекательные компьютерные журналы (особенно разделы, посвященный адвенчурам), чтобы узнать, что творится в адвенчурном мире. Я верил (с того самого момента, когда спустя несколько лет стал вновь интересоваться адвенчурами) и вижу, что жанр постепенно возвращается к жизни, а вместе с ним постепенно появляются и новые игры. Такой журнал, как The Inventory, становится все более и более востребован.*

Что касается статьи о King's Quest 9, опубликованной в седьмом номере журнала, то первая страница обзора сразу же мне напомнила рисунок на коробке Final Fantasy, и это вызвало у меня странные чувства. Опубликованное вами превью меня заинтересовало, так что хотелось бы посмотреть, что же в конце концов у ребят из kq9.org получится.

В конце концов, как вы уже подметили, я думаю, что наше (как сообщества) будущее сейчас находится где-то в стане фэнов, которые делают игры для людей, и если мы сами не примем это и не начнем в этом участвовать, то будем еще в течение долгих лет размышлять, что же творится с жанром. Конечно, приятно слышать, что Джейн Дженсен (Jane Jensen) вновь взялась за работу, но, надеюсь, это не отпугнет небольшие коллективы, и они продолжат делать новые (или переделывать старые) игры. Лично я думаю (и я это уже писал на форумах Tierra), что такие небольшие компании, как Tierra и Space Quest 7 project великолепно подходят для того, чтобы вернуть жанр к жизни, и мне не остается ничего больше как надеяться, что по каким-либо причинам ветераны жанра вновь вернуться и обнаружат, что их аудитория никуда не делась.

Пару слов о журнале. Во-первых, думаю, неплохо бы было давать какие-то комментарии к скриншотам. Во-вторых, неплохо было бы добавить раздел с прохождениями. Вот, в общем-то и все замечания. Считаю этот журнал великолепным начинанием, и надеюсь, что из номера в номер вы будете лишь расти. Приятно вам провести лето. Читайте, что с этих пор я стал вашим постоянным читателем.

*Спасибо,
Никодемус Кейн (Nicodemus Caine), Южная Африка*

The Inventory: Спасибо, Никодемус (хорошее имя, кстати, знаете ли вы, что оно имеет древнегреческие корни?), за ваши теплые слова. Я рад, что вы были приятно удивлены нашим журналом. Надеюсь, мы сможем также приятно удивлять вас и в будущем. Я согласен с вами, на данный момент фэны являются

самым ярким лучом света в адвенчурном сообществе. Мы уже видели, что они смогли сделать (Tierra), и были заинтригованы тем, что нас ждет (KQ9, опять же Tierra, SQ7, Indiana Jones FOY и т.д.). С другой стороны я бы все же не стал сбрасывать со счетов коммерческие компании. Так, Microids, Pendulo, Razbor и Future Games, похоже, остаются лояльными нашему жанру, туда же стоит добавить новую компанию Джейн Дженсен. Да, мы пока не получили никакой конкретной информации о новой игре Джейн, но в своих недавних интервью она ясно определила свое негативное отношение к играм-гибридам и т.д.

Боюсь, мы не станем добавлять раздел с прохождениями в наш журнал, поскольку людям будет гораздо проще найти прохождение в Интернете, чем выискивать его среди номеров журнала. Что же касается

Димитрис,

Помню, где-то в 1992 я сам выпускал небольшой местный бюллетень, посвященный адвенчурам, и магазины, торговавшие компьютерными играми, позволяли мне оставлять его неподалеку от стойки, чтобы люди могли его бесплатно брать и читать. Я был настолько увлечен графическими адвенчурами, что это было моим хобби. Я только что провел целое утро, читая свежий номер The Inventory, и решил написать вам пару строк, чтобы выразить свою благодарность. Спасибо! Очевидно... у вас такая же любовь к графическим адвенчурам.

Я помню, когда люди брали с собой мои бюллетени, мне было очень приятно. Поэтому я хочу просто поблагодарить вас. Продолжайте начатое дело!

Да, и King's Quest IX выглядит достаточно занятным!

Эрик (eriq)

The Inventory: Здравствуйте, Эрик. Спасибо вам за теплые слова. Уверен, в 1992 году наверняка было здорово выпускать бюллетень, посвященный адвенчурам, ведь именно тогда и Sierra, и LucasArts делали свои потрясающие игры. Рад сообщить, что спустя 11 лет также здорово выпускать журнал, посвященный адвенчурам, потому что в данный момент в разработке находится много игр.

King's Quest IX выглядит потрясающе, так? Я определенно уверен, что это будет великолепная адвенчура, и источником этой уверенности является тот факт, что игра эта – плод любви, а не просто работа.

Надеюсь, вам понравятся и следующие наши номера.

Привет, theinventory,

Не могли бы вы пояснить фразу, напечатанную в TI #7 на странице 34. Возможно, там опечатка.

Харменс (Harmensz)

(письмо слегка урезано редактором русской версии)

The Inventory: Привет, Харменс. Да, вы были правы, там опечатка. Теперь, когда журналом занимается большой коллектив, я постараюсь уделить большее внимания проверке текста. Не то чтобы я этого не делал прежде, но когда уже поджигает время, и нужно прочесть порядка 40 страниц текста, не мудрено пропустить пару-тройку опечаток. Надеюсь, этого больше не случится.

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 -

Кампания “НЕТ ПИКСЕЛЬ ХАНТИНГУ!”

Я всегда считал, что пиксель хантинг является эдакой колючкой на стебле адвенчурного жанра, но именно Runaway заставил меня сказать ХВАТИТ! Жаль, что игра, которая могла бы стать классикой, страдает такой малоприятной болезнью. Ни разу в жизни ни в одном обзоре я не читал “В этой игре реализован великолепный пиксель хантинг. Я получил столько удовольствия, охотясь за бедными маленькими пикселями”. Напротив, большинство авторов ворчат, жалуются, плачут и кричат об этом ужасном явлении, и их реакция абсолютно оправдана. Кстати, если кто-то из вас любит пиксель хантинг, напишите нам, пожалуйста. Было бы любопытно обнаружить, что такие люди существуют, ибо до сего момента я таких людей не встречал.

И вот что я хочу спросить: почему в 2003 году до сих пор появляются адвенчуры с пиксель хантингом? Не должны ли к настоящему моменту все адвенчуры быть свободными от этого явления? Возможно, кто-то скажет, что решением является прямое управление с клавиатуры, но с другой стороны, такой способ управления может как положить конец пиксель хантингу, так и дать рождение объекту хантингу (то есть, поиску столов, стен и т.п.), что будет таким же трудным делом, и будет выглядеть ужасно. Так что же могут сделать разработчики, чтобы предотвратить появление пиксель или объекта хантинга?

Что ж, для начала разработчикам бы не помешало повнимательней отнестись к компоновке каждого экрана игры. Они не должны бросаться рисовать красивые фоновые рисунки, не заботясь о том, что пользователю придется как-то взаимодействовать с объектами, на них находящимися. Не нужно прятать маленькие предметы по темным углам или под неинтерактивными предметами. Если вы поступаете таким образом, значит вы попросту потешаетесь над игроком. Планируя конкретный экран, проверьте, чтобы игроку были видны все предметы с выбранной вами позиции.



Другой возможный подход был реализован в Shadow of Memories при помощи системы, использованной в The Longest Journey. В Shadow of Memories была возможность подсветить те предметы, с которыми игрок может взаимодействовать или взять. Если вы использовали эту опцию, необходимые места подсвечивались зеленым светом. В The Longest Journey при нажатии на клавишу X (если я не ошибаюсь) показывались все возможные выходы.

Таким образом, разработчики могут дать возможность игроку подсветить все необходимые объекты и выходы нажатием специальной клавиши. Кстати, если кто-то любит пиксель хантинг, ему достаточно просто не нажимать на эту кнопку, а остальные (и я думаю, что говорю за большинство игроков) смогут ее нажать и обнаружить то, что им нужно, а не останавливать игру и пускаться на Поиски Прохождения.

- Dimitris Manos

Эпилог

Вот и подошел к концу The Inventory 8, и мы вновь готовимся к холодной зиме. Новость о том, что выход Syberia 2 задерживается, разрушила наши планы на зимние каникулы, но, черт, если игра от этого станет только лучше, мы подождем.

Приятно вновь писать для The Inventory. Как бы то ни было, адвенчурный жанр сейчас чувствует себя гораздо лучше, чем пару лет назад. Вчера я зашел в самый популярный магазин, торгующий компьютерными играми у нас в городе, и рядышком с игрой Enter the Matrix, которая занимала самые лучшие полки, увидел несколько коробок CSI!!! Чуть ниже (но все еще среди хорошо продающихся игр) стояли коробки Syberia и Runaway. Жизнь-то, похоже, налаживается!

В следующем номере мы опубликуем обзор Thorgal: Odin's Curse и еще парочки игр, два интересных интервью (как обычно), следующий эпизод комикса, основанного на разрабатываемой адвенчуре, новые шутки от Эла Лоу, пару превью готовящихся к выходу игр и многое другое. И, поскольку Word начал все больше меня доставать своими ограничениями, возможно, в связи с переходом на новое программное обеспечение, мы опять сменим дизайн. Правда, я пока не совсем в этом уверен, поскольку такой переход усложнит жизнь нашим переводчикам, но поживем – увидим.

Знаете ли вы, что через два месяца (в ноябре) The Inventory отметит свой первый день рождения? Мы хотели бы подготовить к этому событию несколько сюрпризов, и, хотя у нас для вас кое-что уже припасено, вы можете нам помочь. Если у вас есть какие-нибудь мысли по поводу того, что бы вы хотели видеть в праздничном номере, напишите нам.

Как вы уже наверное прочитали в разделе “Слухи”, мы ищем автора. Быть может... *отдаленные раскаты грома* ... *типичный голос из рекламных роликов*... ВЫ ИЗБРАННЫЙ? Если вы хотите нам помочь чем-либо помимо написания статей, имейте в виду, что нам, возможно, понадобится координатор локальных версий The Inventory, а также кто-нибудь разбирающийся в дизайне/ верстке. Если вам это интересно, напишите нам письмо, и если вы претендуете на место автора, приложите к нему два обзора (один – любимой адвенчуры, второй – нелюбимой). Если же стезя автора не для вас, то просто напишите нам о себе.

А еще вы наверняка заметили, что мы ищем спонсоров. Если вы хотите представить вашу игру в нашем журнале, не стесняйтесь обращаться к нам. Если мы найдем спонсоров, журнал станет лучше, поскольку мы получим еще один (помимо нашей и так очевидной любви к жанру) стимул работать над The Inventory в режиме 24/7.

Если вы владеете или работаете в компьютерном/игровом журнале и хотите включить наши прошлые выпуски The Inventory в приложение на CD, напишите нам, и мы договоримся Уважаемые разработчики, если вы хотите, чтобы о вашей игре напечатали в нашем журнале, напишите нам, и мы приложим все свои усилия к тому, чтобы привлечь к вашей игре достойное внимание. А если вы заинтересованы в создании комикса по мотивам разрабатываемой/выпущенной вами игры, обязательно с нами свяжитесь.

Ну и наконец, дорогие читатели The Inventory, если вы хотите пожаловаться на глупости, которые мы написали, если вы хотите поблагодарить нас, что-то предложить, или просто скоротать время, напишите нам пару строк, и мы ответим вам на страницах раздела “Почта”. (Если вы писали нам летом и не увидели пока в нашем журнале ответ на свое письмо, не волнуйтесь, он будет опубликован в одном из наших двух следующих номеров). Ну а теперь пора собрать все статьи в кучу и пропустить их через дистиллер. До встечи через месяц!

Главный редактор

Dimitris Manos

ROGER
WILCO

in

SPACE QUEST



Стань частью проекта

s7q™



Проект S07 ищет таланты для создания полностью пререндеренной в 3D, озвученной, многоплатформенной приключенческой игры. Создаваемый совместными усилиями на основе сериала Space Quest, проект S07 должен стать свободно распространяемой и забавной для всех игрой.

Поклонниками для поклонников!

У нас есть интересный сюжет, великолепный композитор, удивительные программисты, но нам не хватает вас!

- S07.org

Если вы хотите помочь проекту S07.org,
посетите наш сайт <http://www.sq7.org>

"Space Quest" - зарегистрированная торговая марка Children's Museum of Indianapolis, Inc. Эта игра сделана любителями и не является официальным продуктом Sierra Online или Vivendi Universal. Да хранят боги уборщиков ваши полы чистыми. При создании этой игры ни один из Сусликов не пострадал.