

# The Inventory

Журнал только об адвенчурах

МЕГА-ИНТЕРВЬЮ С АВТОРАМИ  
ЗНАМЕНИТОГО FLASH-СЕРИАЛА И  
РАЗРАБАТЫВАЕМОЙ АДВЕНЧУРЫ



## BROKEN SAINTS



IN MEMORIAM  
интервью с Эриком Вьенно



ОБЗОРЫ  
THORGAL, AGON



ПРЕВЬЮ  
URU, JTTCOTE



QUEST FOR GLORY  
интервью и обзор

# The Inventory

**Редактор:** Dimitris Manos  
**Авторы:** Dimitris Manos  
Carla Melloni  
Justin Peeples  
Al Lowe  
**Хостинг:** www.justadventure.com  
**Обложка:** Broken Saints

## Русская версия:

**Ответственный редактор:** Alex ASP  
**Переводчики:** Alex ASP  
Lonesome  
Student  
**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  
**Греческая:** www.gamecity.gr

*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](mailto:theinventory@yahoo.com)*

# Содержание

**Пролог** 1

**Превью** 2

Journey To The Centre Of The Earth 2   
URU: Ages Beyond MYST 5

**Слухи** 9

**Broken Saints** 11

**Гостиная** 14

Broken Saints 14   
Eric Viennot 24  
(In Memoriam)  
Lori Cole and Mishell Baker 30  
(Quest for Glory)

**Обзоры** 38

Обзор месяца: 38   
Thorgal: Odin's Curse  
AGON 42  
Quest for Glory 1 44  
Полная труба 48

**Шоу Эла Лоу** 50

**Почта** 51

**Гидра** 54

**Эпилог** 55

## Особые благодарности:

*Broken Saints Developers, Lexis Numerique,  
Lori Cole, Mishell Baker*

# Пролог

В следующем месяце мы отпразднуем первую годовщину The Inventory, в связи с чем и хочется отметить, что адвенчурный жанр за последние 5 лет опять встал на ноги. В 9-ом номере журнала вы сможете прочитать 3 свежих интервью, превью, обзоры, слухи. Пару недель назад мы взяли на работу Джастина Пиплза (Justin Peeples), и теперь он также будет писать обзоры и превью.

В разделе “Превью” Карла Меллони (Carla Melloni) расскажет вам о последних новостях, касающихся ожидаемого проекта “URU: Ages Beyond Myst” от компании Ubisoft, который должен сказать новое слово в геймплее игр-мистификов. Также в разделе “Превью” вы сможете посмотреть на новую игру компании Frogwares “Journey to the Center of the Earth”, которая вполне может стать первым клоном Syberia.

Изюминка этого номера – Broken Saints! Что это такое, спросите вы? Прочитайте наш специальный обзор, размещенный сразу же после раздела “Слухи”, и после того, как узнаете, что это за проект, перейдите в нашу “Гостиную”, и там прочитайте, что могут вам рассказать авторы этого проекта о самом сериале и о готовящейся по его мотивам адвенчуре! Авторы постарались ответить на все интересующие нас вопросы, в том числе и об этой находящейся на ранней стадии разработки игре.

Если вы решили, что создатели Broken Saints – единственные гости, побывавшие в нашей гостиной, то вы немного поторопились. В этот раз она не пустовала. Так, например, там побывал Эрик Вьенно (Eric Viennot). Вы, наверное, поинтересуетесь, кто это такой. Так вот, он автор готовящегося (а если вы живете в Европе, то и уже завершено) проекта In Memoriam, в котором тесно переплелись Интернет, оцифрованное видео и игра, создавая нечто, доселе невиданное. При погружении в этот мир, вас не покидает ощущение того, что все события происходят на самом деле в нашей реальности. Станет ли эта игра эдаким Blair Witch Project в адвенчурном жанре, покажет время, а пока послушаем, что расскажет нам Эрик.

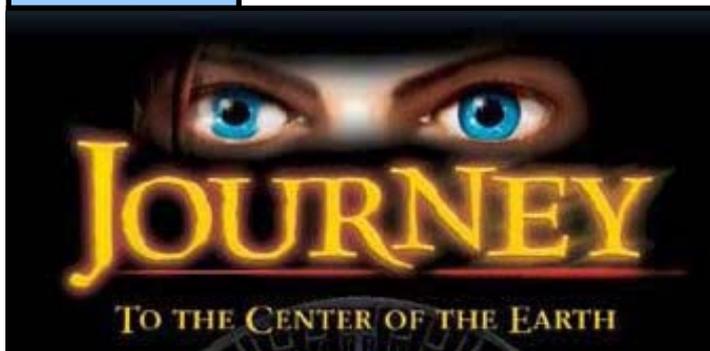
Ну и еще один наш весьма именитый гость – Лори Энн Коул (Lori Ann Cole), автор потрясающего сериала Quest for Glory. Она пришла не одна, а с Мишель Бэйкер (Mishell Baker), соавтором грядущих романов по мотивам вышеупомянутого сериала. Они будут рассказывать о героях, романах, старушке Sierra и об адвенчурах. Среди обзоров вы также найдете ревью Quest for Glory. Нам показалось уместным рассказать об этом сериале в дополнении к интервью. Также среди обзоров мои размышления о Thorgal: Odin’s Curse и впечатления Джастина о первом эпизоде нового сериала Agon.

Вновь появится Эл Лоу (Al Lowe) и повеселит вас новыми шутками. Если вам еще не довелось познакомиться с его замечательными играми, то вам непременно следует заглянуть в раздел “Слухи” и прочитать небольшую заметку об одной из его игр – Freddy Pharkas.

К сожалению, в этом номере не будет комиксов, потому что Emerald City Games так и не вышла с нами на связь. Будем надеяться, мы узнаем продолжение их истории в следующем номере. Ну а теперь перейдем собственно к материалам.

Главный редактор

*Dimitris Manos*



Journey to the Center of the Earth – вторая игра не так давно образованной компании Frogwares. Основанная на знаменитом одноимённом романе Жюль Верна, игра, тем не менее, имеет собственный сюжет. На момент выхода этого номера журнала, она уже появилась на прилавках магазинов в некоторых частях света (не без помощи Viva Media, ранее известной как Tivola, в Америке, и очень скоро с заводов Micro Application во Франции). Лишь пару дней назад на сайт JTTSCOTE (возможно, самая длинная аббревиатура для адвенчуры) <http://www.journey-earth.com> выложили демоверсию, и мы хотим поделиться впечатлениями от неё.

Сравнение JTTSCOTE с Syberia неизбежно. В них обеих главные героини женщины, путешествующие в выдуманных мирах. И в одном, и в другом вы встречаетесь с механическими головоломками. Ариан (Ariane) из JTTSCOTE даже говорит почти как Кейт Уокер (Kate Walker) и бегаёт столь же грациозно! Так что не удивляйтесь, если мы станем частенько сравнивать эти две игры. В 3-м номере мы опубликовали интервью с разработчиками Journey, где они говорили о **сюжете** игры так: *“Ариан, молодой фотограф из крупного журнала о путешествиях, снимает виды Исландии с высоты птичьего полёта. Над вулканом Снайфедльс вертолёт теряет управление, захваченный*

*жестоким смерчем: Ариан вываливается из машины, как раз перед тем, как вертушка со всей силы врежется в землю. Влекомая мощным потоком и не в силах ему противостоять, девушка буквально вливается в подземные чертоги... Она приходит в себя на отмели, в самом “Центре Земли”. Ариан исследует затерянный мир, где пытаются выжить две когда-то высокоразвитые цивилизации. Невероятный, восхитительный мир скрывает ужасную тайну, и Ариан очень скоро узнает её...”* Они также заявили, что путешественнице встретится более 30 персонажей.

Демо-версия, однако, не даёт возможность оценить сюжет игры – для этого она слишком короткая. И всё же в ней происходит несколько исключительных событий, подобных тем, что описывал Жюль Верн. Судя по скриншотам и тому, что мы видим в демо, **графика** в игре очень хороша, а разрешение можно увеличить до 1280x960 в 32-битной палитре. В JTTSCOTE реализован вид от третьего лица. 3D модель Ариан великолепно детализована, и я, признаться, восхищен её джинсами! Да, это не опечатка. Джинсы Ариан действительно выглядят как настоящие. Анимация её движений довольно плавная, а черты лица прорисованы очень неплохо. Немного удручает некоторая скованность остальных персонажей. Они, конечно, жестикулируют во время разговоров, но в остальное время ведут себя как статуи. Не могу сказать наверняка, будет ли так и в самой игре, но если да – что ж, игра будет менее реалистичной. Динамические тени от Ариан зависят от источника света, и это здорово.

Фоны, может быть, не столь экстравагантны и очаровательны как у Бенуа Сокаля (Benoit Sokal), но весьма приятны взгляду. Правда, иногда каме-



Маленький шаг для Ариан, но большой скачок для нас, искателей приключений



Черты лица Ариан неплохо прорисованы

ра зависит слишком далеко от происходящего, и бывает трудно нащупать на экране столь необходимый героине мелкий предмет. Но это не доставит вам особых неприятностей. Общая продолжительность видеовставок, согласно ранним заявлениям, составит 15 минут. В демо помещился лишь один из роликов, и весьма достойный. Звук в игре немало удивил. Замечательно сыграна Ариан (не говоря о том, что её голос очень напоминает Кейт), да и музыка впечатляет не меньше. Другие голоса вряд ли получают Оскара, но и не раздражают.

Теперь перейдём к геймплею – фактору, более всего влияющему на отношение игрового сообщества к JTTCOTE. Как я уже упоминал, демоверсия довольно коротка, так что она всего лишь даёт возможность мельком взглянуть на грядущую игру. Однако она ясно даёт понять, что ненавистникам Syberia JTTCOTE вряд ли придётся по вкусу. Если вас не раздражает, каким аллюром Кейт минует “пустые экраны”, приготовьтесь к тому, что Ариан будет прогуливаться по ним схожим образом. JTTCOTE с успехом сможет заполнить паузу между Syberia’ми и войти в ваш список “каникулярных развлечений”.

В игре использован удобный point’n’click интерфейс, и овладеть им – дело нескольких секунд. Кликнешь раз – и Ариан направится в указанную точку, два раза – и она туда побежит... правда, не скажешь, что она понесётся как Роберто Карлос из Риал-Мадрид, поэтому особо не обольщайтесь.

Правая клавиша мыши управляет появлением инвентаря в нижней части экрана, тут же исчезающего, если вы кликните снова. Некоторые объекты



Видали, какие джинсы?

Ариан может использовать, как – подскажет всплывающая надпись. Например, если у Ариан есть пара тёплых рукавиц, курсор пробудит к жизни ярлычок с их названием (“рукавицы”) и действием, которое с ними возможно произвести (“надеть”). Но лишь определённые предметы наделены таким свойством. Остальные же Ариан сможет применить по назначению лишь по мере исследования миров. В игре нет традиционной возможности “осмотреть” объект, как, например, в играх от LucasArts, и Ариан маловато комментирует то, что она видит вокруг. Но кое-что о месте, событии или встреченном ею персонаже мы всё-таки услышим, если она, конечно, сочтёт это интересным. Головоломки, если судить на первый взгляд, будут, в основном, не очень сложными. Хотя в демо-версии есть одно исключение, когда Ариан необходимо выставить несколько символов в правильном порядке. Головоломка эта не то чтобы сложна, но сделана несколько неудачно, так как нужные для её решения подсказки совершенно невняты. Игра линейна, и в демо нет других путей к цели.



У ворот диктаторской столицы



Внушительная грибница – не заметить невозможно



Так как насчёт того, чтобы прокатиться на моем новом птерозавре?

Подводя итог, скажу, что Journey to the Center of the Earth, может быть, не самая оригинальная адвенчура в истории, и, возможно, ничего нового не преподнесёт, но вполне может понравиться, если там будет не слишком много головоломок, похожих на “загадку с дверью” в демо, а история будет хорошо и интересно написана.

Если уж начистоту, JTTCOTE далеко ушла от первой игры Frogwares про Шерлока Холмса, и, если качество их игр будет улучшаться такими темпами, можно многого ожидать от этой компании, столь благостно расположенной к адвенчурному жанру. Как только мы получим игру целиком, непременно поместим ее обзор в The Inventory. Ну а пока ступайте на (<http://www.journey-earth.com>), качайте демо и сами щупайте мир, где скоро окажется Ариан.

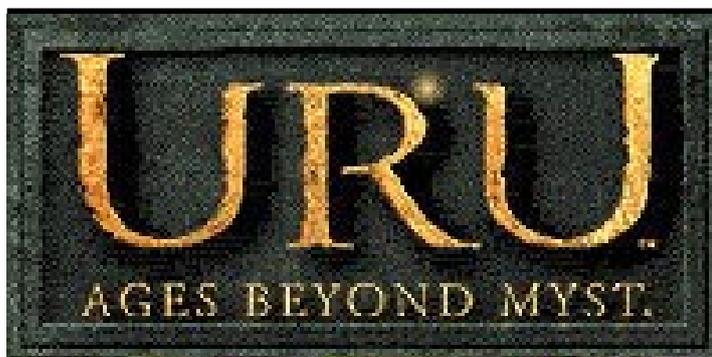
- Dimitris Manos  
(перевод Lonesome)

*Примечание. Есть некоторые разночтения в названии вулкана. Создатели игры называют его Sneffles, но вулкан с таким названием находится*

*не в Исландии, а в Колорадо, и был назван в честь исландского вулкана. У Жюль Верна вулкан носит имя Sneffels. Исландцы же называют его Snaefellsjokull. Слово “ёкуль” означает вулкан. Снайфедльс – его русское название. Расположен вулкан на 64.8° северной широты и 16.1° западной долготы. Его высота – 1833 метра.*



Так вот он какой...



Десять лет назад вышла игра, навсегда переменявшая отношение многих людей к компьютерным играм. Нравится вам это или нет, но этот факт придется признать. Имя той Игры было MYST. Потом выходило много похожих игр, некоторые из них являлись прямыми клонами шедевра. Позже были выпущены Riven и MYST III, в которых Суап, а затем и Presto Studios безуспешно старались превзойти оригинал, но им все время чего-то не хватало. И вот пришла пора очередной попытки скинуть царя с трона. Грядет “URU: Ages Beyond Myst”.

Итак, что же нас ждет? Сами разработчики обещают: “захватывающую дух атмосферу, интереснейшие головоломки и запутанный сюжет, возможность игры как в одиночку, так и по сети, и все это в полном 3D, что позволит вам полностью погрузиться в мир MYST как никогда до этого”.

А вот что ребята из Суап говорят насчет происхождения самого слова Уру: “Исторически так получилось, что Уру (произносится как У-ру, почти как Гуру) оказалось первым словом на Шумерской клинописи, которое удалось прочесть. В Месопотамии, колыбели человечества, это слово означало “глубокий” и “город”. В Шумерских мифах им называли “Подземный Рай”. Также это название



Взаимодействие между персонажами будет играть большую роль при онлайн-игре

жителей дрейфующих островов озера Титикака, вероятных потомков жителей Атлантиды. Заодно это название божества земли у одной из древнеамериканских цивилизаций, а также одного их племен Инков. Кстати, одно из древних названий Иерусалима это Урусалим, уру в данном случае означало “заложить основание” или “установить”. А с японского уру переводится как “приобрести”.

Но что более существенно, именно это слово употребляли Д’ни (произносится как “данни”, почти как “сани”) – древняя и, наверное, единственная цивилизация, жившая в огромном городе под поверхностью земли, чтобы объяснить древним людям, Месопотамии откуда они пришли. С языка Д’ни это можно перевести как “большое собрание людей” или “великое сообщество” – это понятие было неизвестно людям в те времена. Они стали употреблять это слово позже, когда начали появляться города”. По словам Рэнда Миллера (Rand Miller), лидера команды, создавшей MYST, Угу будет продолжением, “наиболее точно следующим корням Myst, чем все, что мы выпускали до этого”.



мУРУморы

“MYST показал вам лишь малую часть цивилизации Д’ни. В URU же вы увидите ее во всей красе,” – говорит Миллер. – “В URU будет сделан упор на то, что культура Д’ни была частью Земли, они жили под поверхностью планеты и умерли сотни лет назад. Но их города все еще там. Во время раскопок люди обнаружили часть подземного города, начав его исследовать, они обнаружили такие вещи, о которых до этого и подумать не могли”.

Перейдем непосредственно к игре. Хотя она будет и не такой сложной, как Riven, но, тем не менее,

слишком легкой она вам тоже не покажется. Как и в предыдущих играх серии, в начале игры вам почти не дают информации о том, что вам предстоит сделать. Действие начинается в наше время – в первые годы 21 века. Вашего персонажа просят помочь в исследовании настоящего клада для археолога – руин древней цивилизации, недавно найденных Советом Восстановления Д’ни (СВД). После коротенького вступительного ролика вы окажетесь посреди пустыни, обладая минимумом информации. Вся мощь сюжета должна открыться вам непосредственно в процессе исследований. Фанатам серии MYST будет легче осознать происходящее, особенно тем, кто читал романы и в свое время прошел предыдущие части.

Как и в MYST, главный персонаж в начале игры просто “появляется ниоткуда”. Тем не менее, впервые в играх серии вы сможете увидеть своего аватара и отредактировать его по своему вкусу, даже если вы не собираетесь играть по Интернету. Модель персонажа стала необходима, потому что исследовать мир URU вы будете с видом от третьего лица. Возможность игры от первого лица пока рассматривается, но разработчики думают, что именно при игре “со стороны” вы получите намного больше удовольствия. Они твердо уверены в том, что приняли правильное решение. *“Это даст вам лучшие прочувствовать окружающий мир”,* и подчеркивают, *“а также позволит правильно оценить истинные размеры вещей”*.

Геймплей также подвергся изменениям. Хотя экшен-элементов и стрельбы не будет, небольшое развлечение для спинного мозга найдется – например, расставить ящики или выполнить какое-нибудь задание на время. Также к новшествам можно



Мост из Эпохи Садов

отнести и то, что действие игры происходит в пустыне, а не на островах, утопающих в зелени, как это было в предыдущих частях. И еще одно отличие, увеличивающее пропасть между нынешней игрой и предыдущими частями серии – все действие игры происходит здесь и сейчас, в нашем мире, в наше время. Поэтому не удивляйтесь, если в ходе своих приключений встретите вещи из нашего «реального» мира.

Вся сущность MYST была в исследовании детально созданного интерактивного окружающего мира, и URU даст возможность испытать эти ощущения всем желающим при игре в одиночном режиме. Но, конечно, вся соль URU в игре по сети. В этом случае (естественно, за дополнительную плату) игрок получит аватара в специально созданном и регулярно обновляемом мире, в котором постоянно будут открываться новые Эпохи для исследования. Игрок сможет теперь не только поиграть в одиночку, но и продолжить путешествие онлайн вместе с тысячами таких же искателей приключений, как



МИСТическая архитектура



Впечатляющая лестница



**Применение 3D дает разработчикам возможность использовать различные ракурсы**

он. Нет, Угу не станет еще одним миром массовой многопользовательской игры, где основная задача – поднятие своего уровня. Угу станет миром, который люди смогут свободно исследовать, как это было с MYST.

Игра создана для прохождения небольшой группой людей. Причем выбор товарищей по путешествиям оставлен за игроком, и вы сможете сами подобрать себе компанию по вкусу. Также можно будет создать общину или присоединиться к уже существующей. Община будет выполнять ту же функцию, которую в других онлайн-играх выполняют гильдии - место, где вы сможете пообщаться с единомышленниками. Кроме общения там можно будет, например, поиграть в различные мини-игры с товарищами. Община также является основой социума, этакий постоянно перенастраивающийся механизм Д'ни. Его настройка определяется действиями членов общины и отражается на ее статусе, повышая значимость в мире URU.

Игра пытается привнести некоторую умиротворенность в мир онлайн-игр. Все должно решаться

мирным путем. Например, посетители могут находиться у вас дома, только если вы их пригласили. Даже Эпохи, которые вы сможете посещать в URU Online, могут являться чьей-то собственностью, и без приглашения вы в них не попадете. Таким образом, если вы не слишком общительны, URU Online станет для вас обычным продолжением однопользовательской игры. Можно создать общину, состоящую из одного человека, исследовать эпохи в одиночку и преуспеть в этом. Но в игре будут и головоломки, решить которые одному просто невозможно. Будут встречаться даже головоломки состязательного типа. Например, в одной из эпох есть головоломка «преследование», в ней одному человеку надо будет совершить цепь неких действий, чтобы избавиться от преследования со стороны других игроков.

По сведениям разработчиков, древняя цивилизация Д'ни изобрела волшебную технологию «искусство письма». Именно с ее помощью было создано множество самых различных миров, а MYST и Riven были лишь некоторыми из них. «Связующие книги» (это понятие лежит в основе игр серии MYST)



Фото из Эпохи Садов

были созданы для путешествий в различные эпохи и миры. Однажды Д'ни совершили путешествие в Нью-Мехико, создав книгу для путешествий в наш мир.

Связующая книга и Нью-Мехико будут служить отправной точкой всех ваших путешествий. В городе у вас будет свой дом, во дворе которого вы сможете выставлять сувениры, добытые в странствиях. Также в доме будет библиотека, в которую вы сможете добавлять книги по мере нахождения. Кстати, при игре онлайн число книг значительно возрастет. Когда вы получите в свое распоряжение связующую книгу, одна из эпох станет «вашей». Вы сможете даже немного изменить ее, подредактировав книгу. Довольно интересная концепция. Так как книги от одной эпохи могут быть у нескольких игроков, получится как бы несколько параллельных версий мира, и в каждую можно попасть, воспользовавшись соответствующей книгой. Так что если вы услышите различные мнения о какой-либо эпохе, знайте, эти люди просто могли посетить различные ее версии. Таким образом, игру можно описать как первую «массовую однопользовательскую игру».



Спорим, вы не ожидали увидеть это?

Многие игры поднимают уровень 3D графики на новую высоту, и URU не исключение. Игра полностью выполнена в 3D, и окружающая среда варьируется от огромных пустынь до подземного города Д'ни. Играть придется от третьего лица, таким образом, это будет первая игра серии, в которой вы сможете видеть своего аватара. И не только видеть. Как и во многих других играх, вы сможете изменить его внешний вид как вам будет угодно. Также режим игры от третьего лица позволит разработчикам пустить в ход различные кинематографические трюки для лучшего эффекта. Заодно это даст ощущение перспективы и размеров окружающего мира.

И вместе с видом от третьего лица появился новый (для игр серии MYST) тип головоломок – физический. Путешествие по различным эпохам и решение некоторых головоломок будут включать в себя небольшой элемент экшена – прыжки, тяни-толкания и т.д. Причем иногда вам придется действовать на время. Но при этом Суан, зная свою аудиторию, все эти головоломки сделаны так, чтобы их смог пройти любой игрок, даже весьма ленивый.

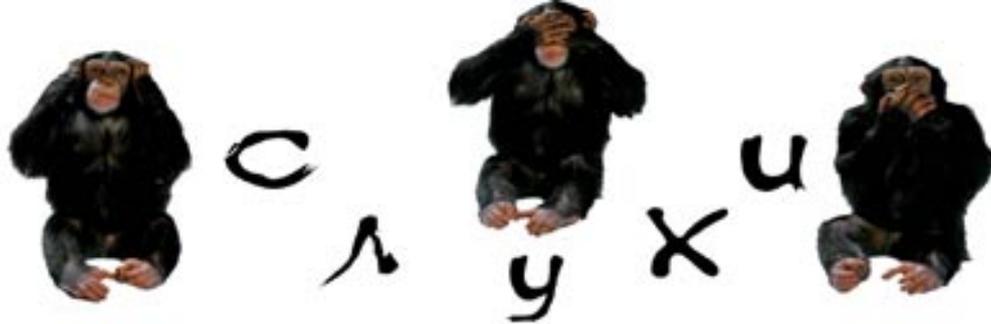
В отличие от MYST в свое время, URU не выдвигает непомерных системных требований. В игре не будет особых визуальных эффектов, которые могут потребовать самое лучшее и самое современное оборудование. Примечательной игру делает появление онлайн-составляющей. Голосовой чат и постоянное обновление сделают времяпрепровождение интересным и приятным.

URU: Ages Beyond Myst должна появиться в продаже в ноябре, так что скоро вы сами сможете начать исследование Эпох и древних городов Д'ни.

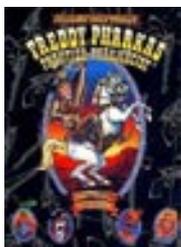
- Carla Melloni  
(перевод Student)



“Ну же, помоги нам решить эту головоломку”



### Скачай Фредди Фаркаса бесплатно!



“Добро пожаловать на основной источник информации по одной из лучших из когда-либо созданных графических приключений!”

Вот такими теплыми словами встречает вас Эл Лоу (Al Lowe), один из самых остроумных создателей компьютерных игр и ведущий юмористической колонки нашего скромного журнала, при посещении сайта, посвященного игре “Фредди Фаркас” (Freddy Pharkas). Классическая игра, поднявшая на новый уровень приключений, теперь доступна для бесплатного скачивания на сайте <http://www.freddypharkas.com/>.

В игре забавнейшая графика и сложные головоломки. Прибавьте к этому великолепную музыку, персонажей, юмор Эла Лоу и получите игру, которую обязательно должен пройти каждый уважающий себя квестоман.

### Открылся сайт Syberia 2

Microids запустила официальный сайт Syberia 2. Попасты на него можно по адресу <http://www.syberia2.info/>. На сайте имеются изумительнейшие скриншоты и громадное количество информации о готовящемся к выходу продолжении Лучшего Квеста 2002 года. Здесь вы найдете обои для рабочего стола, информацию по персонажам, обзоры игры, контактную информацию, информацию о создателях и много чего еще. Также на сайте работает форум, где вы сможете

пообщаться с другими фанатами игры. Одна из интересностей сайта - Syberia II Club, зарегистрируйтесь в нем, и будете получать рассылку о всех изменениях, происходящих на сайте. Сайт доступен на английском, французском и итальянском языках.

### Еще одна созданная любителями игра “Apprentice” доступна для скачивания

Первая часть игры “Подмастерье” (Apprentice) была создана во второй половине весны 2003 года. В ней вы выступали в роли совсем не похожего на героя человека Мортимера “Пиб” Пибсворта (Mortimer “Pib” Pibsworth). Сейчас эта игра числится среди лучших квестов, созданных при помощи Adventure Game Studio. При сравнении игры с “Dark Ages” от Pleughburg выяснилось, что в игре присутствуют великолепные юмор, головоломки, геймплей и графика. Графика, кстати, выполнена в забавном мультяшном стиле. Хотя продолжительность игры была не очень большой, но по всем остальным параметрам она, как говорится, попала в яблочко.

На рождество этого года намечен выпуск «Подмастерье: Продолжение» (Apprentice: The Continuation), второй игры серии. Она начинается сразу после окон-

чания первой. В ней будет рассказано, как ученичество Пибса сделало его мишенью для вербовки в армию, и сделало необходимым получение звания волшебника.

В игре вам предстоит исследовать землю Уиллоубин, лежащую за Холмами Волшебников. Во время этого исследования вам придется и совершить погружение в пучины океана, и принять участие в гонках. Игра будет примерно в два раза длиннее первой части, в ней будет около 14 новых локаций. И замечательная новость для тех, кто уже прошел первую часть: в продолжении игры будут присутствовать настоящие заклинания!

Скачать первую часть игры можно с <http://www.sonic.net/~schlaeh/herculeaneffort/apprentice.html>. Ждите новостей о продолжении.

### Хорошие новости под конец года

Помните о трех разрабатываемых приключениях, о которых мы вам рассказывали несколько месяцев назад? Мы еще называли их Троицей. Первая оказалась новой игрой от Джейн Джансен (Jane Jansen), ко второй мы напечатали комикс в прошлом выпуске журнала. Что же насчет третьей?

Так вот, ходят слухи, что эта третья приключение (с point'n'click интерфейсом, один из создателей которой весьма известен в игровой индустрии) выйдет до конца года, скорее всего в декабре.



**Legacy Interactive** делает игру по сериалу **“Скорая помощь”** Warner Bros. дала Legacy Interactive права на создание первой игры по одному из своих лучших сериалов **“Скорая помощь”** (ER). Игрок возьмет на себя роль молодого врача, чьей целью будет сделать себе карьеру, принимая участие в драмах, разворачивающихся в отделении скорой помощи. В игре будет все, что сделало сериал популярным – решения о жизни и смерти, этические дилеммы, постоянное напряжение, и, конечно же, любовная линия. Сериал был создан одним из самых продаваемых авторов Майклом Крайтоном (Michael Crichton) (Парк Юрского периода).

К работе над игрой будут привлечены актеры из сериала. Legacy Interactive уже обладает подобным опытом (Law&Order), так что скоро все фанаты фильма смогут на сами почувствовать все то, что их любимые персонажи испытывают каждый день.

Со-издателем игры будет Take 2 Interactive. Выход запланирован

на осень 2004 года, чтобы совпасть с премьерой 10-го сезона сериала. Дополнительную информацию можно найти на официальном сайте Legacy Interactive <http://www.legacyinteractive.com/>.

**Broken Saints** станет **адвенчурой**

*“Broken Saints это онлайн-Flash-новость, в которой рассказывается жуткая история, заставляющая задуматься. Авторы считают, что в сети достаточно много развлекательных проектов, но нет ничего такого, что заставило бы читателей действительно увлечься персонажами и сюжетом,”* – говорят создатели сайта, и тем самым дают понять, что представляет собой Broken Saints.

За довольно короткий промежуток времени Broken Saints приобрел большое количество поклонников, дело дошло до подпольных продаж и передаваемых из уст в уста рассказов. Это произведение было признано многими профессионалами и даже получило приз на Sundance Film Festival.

Автор сценария и режиссер Брук Бурже (Brook Burgess), иллюстратор Эндрю Вест (Andrew West), дизайн и программирование Ян Кирби (Ian Kirby). Эти люди поведали нам мрачную, волнующую и очень убедительную историю о четырех людях “из различных тихих уголков земного шара”, которых объединил опыт, темные видения и тяжкое противостояние ужасной угрозе. Это немного напоминает сюжет The Longest Journey - четыре человека из разных мест собираются вместе, чтобы спасти мир (это все что я могу сказать, не испортив вам удовольствия от просмотра).

Изначально Broken Saints была графической повестью. Она уникальна. Она волнующа. И все это бесплатно. Вы можете скачать все части или посмотреть их онлайн на <http://www.brokensaints.com/>. Всего в истории 24 части. В настоящее время полным ходом идет разработка игры по мотивам flash-сериала. Комбинация такого сценария, дизайна, графики, музыки и кинематографии позволяет предположить что Broken Saints будет новым словом в жанре адвенчур от третьего лица.

**Питер Гэбриел пишет музыку для URU**

Питер Гэбриел (Piter Gabriel), музыкант, известный своими оригинальными видеоклипами и музыкальными проектами, напишет песню для новой адвенчуры от Ubisoft **“URU: Ages Beyond MYST”**. Она будет называться **“Burn You Up, Burn You Down”**. Кроме того, он напишет музыку для следующей игры саги, находящейся на ранней стадии разработки.

**- Carla Melloni**  
(перевод Student)

**Runaway** получила титул Лучшей игры года для PC на Digital Awards

Все трудности работы над игрой Runaway были недавно оценены на мероприятии, организованном компанией Samsung. Из Pendulo нам прислали письмо следующего содержания:

*“Это был приятнейший сюрприз – признание игры столь профессиональной публикой. Runaway – адвенчура, созданная испанской студией Pendulo, была награждена титулом Лучшая игра года для PC на недавней церемонии Digital Awards, приуроченной к Samsung World Cyber Games Championship. Жюри состояло из журналистов различных специализированных изданий, членов ассоциации производителей мультимедиа (APOM), Бертрана Амара с Canal J и Жан-Клода Ларю, президента SELL.*

*Приключения самой игры все еще продолжаются, Runaway стала большим сюрпризом среди игр 2003 года, и сейчас, благодаря тысячам игроков, его практически невозможно найти в продаже во Франции.”*



# BROKEN SAINTS



Легендарный Flash-сериал вскоре станет адвенчурой. Чтобы отпраздновать эту новость, мы решили рассказать вам об одной из самых потрясающих историй, что когда-либо появлялись на свет. Узнайте же, что это за проект, овладевший умами более 2 миллионов людей! "Что вы готовы отдать, чтобы узнать правду?"

Многим из вас, наверное, интересно, что же это такое, Broken Saints? Наверное, самый лучший ответ может дать сам flash-сериал, посмотреть который можно на <http://www.brokensaints.com>, причем все это удовольствие бесплатно. Самых недоверчивых мы постараемся убедить, что посещение сайта стоит затраченного времени.

Перед тем как начнем, я бы хотел задать вам несколько вопросов. Давно ли вы читали книгу или смотрели фильм, который бы подверг сомнениям не только ваши убеждения, но и всю окружающую действительность? Хотели бы вы увидеть нечто такое, по сравнению с чем вся последняя продукция Голливуда показалась бы "мыльной оперой"? Вам понравилась сюжетная линия Gabriele Knight, в которой реальные факты тесно переплетены с вымыслом, и вы хотели бы узреть нечто подобное? Интересуют ли вас политика, философия, мифология, теория заговоров? Хотите ли вы увидеть нечто такое, что абсолютно захватит вас, заставив забыть об окружающем? Если вы ответили "Да" хотя бы на один из этих вопросов, значит вам стоит посмотреть Broken Saints.

"Но почему вы решили написать о flash-сериале в The Inventory?" – спросят некоторые из вас. Отвечаю: **а)** недавно было объявлено, что Broken Saints станет адвенчурой; **б)** его сюжет настолько интересен, что мы бы написали о сериале, даже если были бы журналом о футболе или садоводстве; **в)** это сериал распространяется бесплатно. Итак, дорогие искатели приключений, оставайтесь с нами, и вы не пожалеете о том, что дочитали статью до конца.

Что такое flash-сериал? Разработчики описывают Broken Saints как графическую литературу, и это довольно точное определение. Можете считать это "ожившей" книжкой комиксов, в которой самосто-

ятельно переворачиваются страницы, герои могут ходить, и во время чтения играет потрясающая музыка. Все, что вам нужно сделать, это лишь пару раз щелкнуть мышью.

Сюжет Broken Saints разворачивается в наше время и поделен на 24 главы. Продолжительность каждой главы от 8 минут до 1,5 часов! Вы можете смотреть каждую серию как он-лайн, так и скачав ее на свой компьютер, не беспокоясь о том, что в один прекрасный момент соединение разорвется. Действие развивается медленно, и вы практически ничего не будете понимать на протяжении первых 7-8 эпизодов. Вам придется ознакомиться с четырьмя различными под-историями о четырех героях, находящихся в разных точках земного шара.

Первую героиню зовут Шандала (Shandala). Это 18-летняя девушка, живущая на маленьком острове Фиджи среди язычников. Второго героя зовут Оран (Oran), он наемник из Ирака, убежденный последователь мусульманства. Третий персонаж – Рэйми (Raimi). Ему 24 года, он канадский хакер, работающий в США на крупный конгломерат. Четвертый и последний персонаж – Камимура (Kamimura), синтоит из Японии. Что же объединяет всех этих людей? Ответа на этот вопрос вы не найдете в этой статье. Я не хочу раскрывать сюжет и портить вам





все удовольствие. Вы можете считать эти первые серии “вводной частью”, где вашему взору предстанут лишь небольшие кусочки головоломки, которая кажется на тот момент бессмысленной. Тем не менее, в этом будет чувствоваться какая-то тайна, нечто уникальное, и вам захочется продолжить путешествие в мир образов и звуков.

После 9 главы кусочки понемногу начнут собираться вместе, и история приобретет некий смысл, поскольку фрагменты головоломки окажутся связанными друг с другом, и медленно, постепенно они начнут выстраиваться. Еще немного, и вы окажетесь в вихре событий, происходящих в этой одной из наиболее сложных sag 21 столетия. В сюжете использованы религиозные материи, исторические события, философские размышления, и даже имеются такие моменты, когда у вас будет так выделяться адреналин, как не выделялся уже много лет (конечно, если вы не занимаетесь прыжками с парашютом). Даже юмору нашлось место в сюжете, особенно в первых эпизодах. Можно без преувеличения сказать, что если бы по Broken Saints сняли фильм, он бы заткнул за пояс Матрицу (The Matrix).

**Графика** сериала уходит корнями в мангу. Цвета и очертания так переплетены, что дают ощущение ожившего сна. В некоторых местах используются



лишь два цвета (чаще всего одним из них является черный) для создания сюрреалистического эффекта, но в основном используется широкая гамма цветов. Не ждите от сериала трехмерной графики. Все, что вы увидите, выполнено в 2D, и выглядит это очень стильно, чего не получилось бы в 3D.

Хочу посоветовать всем, кто будет смотреть Broken Saints, уменьшить разрешение до 640x480, чтобы окно оказалось растянутым на весь экран, иначе все будет слишком мелким. И еще один совет (хотя, наверное, некоторые и так сделали бы это) – перед началом просмотра выключите свет.

Одной из лучших составляющих Broken Saints является **звук**. Музыка просто восхитительна! Эмбиент и трип-хоп придают “андеграундную” атмосферу, а прогрессивный транс усиливает остроту момента в экшн-сценах. Некоторые композиции вы можете послушать прямо на сайте, но разработчики Broken Saints уже выпустили компакт-диски с саундтреком, которые можно приобрести там же. В сериале озвучки нет. Разработчики упомянули, что никогда не возьмут непрофессионалов на озвучивание, а нанять профессиональных актеров им не позволяют средства. Поэтому было решено вообще не озвучивать сериал и дать возможность тем, кто смотрит, самостоятельно домысливать голоса персонажей. В конце концов, это же графическая **литература**.

Последнюю главу можно с легкостью сравнивать с фильмом. Это целых 82 минуты высококачествен-





ного повествования! Финальный эпизод дает ответы на многие возникшие вопросы, и я, конечно же, не буду здесь об этом рассказывать. Грандиозность сериала не осталась незамеченной на Sundance Film Festival 2003, где Broken Saints получила приз зрительских симпатий за лучшую онлайн-анимацию. Сериал также был отмечен как одно из самых потрясающих визуальных повествований многими СМИ, такими как CNN, USA Today, Tech TV, The Guardian и Entertainment Weekly.

Если вы доберетесь до финала, то поймете, почему мы в таком восторге от того, что Broken Saints станет адвенчурой. Бросить первый взгляд на то, что получится, можно, скачав деморолик с официального сайта Broken Saints. Вы сможете увидеть четырех главных героев игры и знакомые места.

Более подробную информацию об игре можно получить на сайте <http://www.gnosisgames.com>. Компания Gnosis занимается разработкой игры по мотивам Broken Saints. Вот что мы нашли у них на сайте:

*“Истинные поклонники сериала а также настоящие игроки не только смогут стать свидетелями “саги о святых”, но и смогут повлиять на ее исход. Адвенчура/экишн с видом от третьего лица Broken Saints построена на исследовании мира и общении, примером чего могут служить игры серий Myst и King’s Quest, и в то же время ней будут “взрослые” темы и экишн, как в играх Resident Evil и Eternal Darkness. Игрокам придется управлять четырьмя главными героями: буддийским монахом, наемником-мусульманином, программистом-католиком и загадочной девочкой-сиротой с островов Фиджи, при помощи своих способностей исследующих богатые ландшафты,*

Октябрь 2003



*загадочный мир грез, а также пугающую паутину техномагической интриги, которая может изменить судьбу всего мира.*

*Преодолейте всё нарастающие по сложности препятствия и разгадайте загадки при помощи сюрреалистических экишн-интерфейсов и развивающихся способностей персонажей! Используйте глубокие мистические способности ставших культовыми героев Broken Saints: шпионаж и взлом, эмпатическая проекция, гиперсознание и атака мыслью.”*

Такое описание может навести на мысль, не лишком ли много в игре будет экишна, но Брук Бурже (Brooke Burgess), автор, сценарист и режиссер сериала Broken Saints, а также исполнительный продюсер разрабатываемой адвенчуры успокоил нас в интервью для нашего журнала (читайте в разделе “Гостиния”).

Создатели планируют привлечь также неигровую аудиторию. В планах создание мультипликационного сериала или телеигры, а также выпуск комиксов.

Вот на этой ноте мы и завершим обзор Broken Saints. Надеюсь, я достаточно убедительно рассказал о сериале, чтобы вам захотелось взглянуть на этот шедевр. Напоследок я хочу дать один маленький совет: не расстраивайтесь, если ничего не будете понимать в самом начале. По замыслу вы ничего и не должны понять! Дайте сюжету развиваться, и постепенно вы сообразите что к чему. Представьте это себе маленькими кусочками головоломки – это, наверное, самое подходящее сравнение. Ну а пока мы на этом поставим точку и поспешим в нашу “Гостиную”, где нас ждут авторы сериала.

# Интервью с создателями Broken Saints

*Broken Saints* – это графическая повесть, состоящая из 24 эпизодов, увидеть которую можно на сайте <http://www.brokensaints.com>. Сериал получил много наград, среди них приз зрительских симпатий за онлайн-анимацию на *Sundance Film Festival* 2003. Новость о том, что разрабатывается адвенчура по мотивам этого сериала, наверное, самая лучшая со времен объявления о новой игре Джейн Дженсен (*Jane Jensen*).

*The Inventory* рад представить вам создателей *Broken Saints*, давших нам пространное интервью как о flash-сериале, так и об игре. Если вы хотите больше узнать о сериале, прочтите предыдущую статью, а также зайдите на официальный сайт проекта, где можно бесплатно скачать все эпизоды сериала. Итак, обратимся к самим создателям, тем, кто знает *Broken Saints* лучше других.

## О себе

**- Не могли бы вы рассказать немного о себе?**

**Брук Бурже (Brooke Burgess, автор/сценарист/режиссер):** после четырех лет обучения в университете в области искусств, я переехал на западное побережье Канады, чтобы начать карьеру в театре и кинематографии. В тяжелые времена я жил за счет своего небольшого магазина по продаже компьютерных игр. Это была великолепная возможность погрузиться в хобби, а заодно и понять, что делает некоторые игры выдающимися в плане дизайна и геймплея. Удачное совпадение привели меня ко встрече с исполнительным продюсером Electronic Arts в Канаде, и после нескольких весьма оживленных дискуссий на тему прошлого и будущего компьютерных игр (он занимался играми еще со времен Atari 2600!), он предложил мне работу в EA. Я проработал 4 года в кабинках-загончиках, оттачивая навыки в производстве, дизайне, программировании и менеджменте... пока летом 2000-го не покинул это место и не ушел с головой в укрощение весьма строптивого, но и приносящего огромное удовлетворение проекта *Broken Saints*. Теперь я работаю над переносом вселенной BS в другие форматы медиа (комиксы, телевидение, и, конечно же, игра!), а также преподаю интерактивный дизайн и теорию кино в Институте Искусств в Ванкувере.

**Ян Кирби (Ian Kirby, технический директор):** Я самостоятельно изучал пакеты Maya, Photoshop и Illustrator с 12 лет, надеясь потом заниматься созданием визуальных эффектов. В начале 2000 года я игрался со Flash как раз перед тем, как меня взяли на работу в качестве творческого директора одна весьма уважаемая дизайнерская фирма в Ванкувере. Вскоре в моей жизни появился BS, и следующие три года произвели на свет то, что вы сейчас можете видеть. Сейчас я занимаюсь созданием интерактивных меню для DVD и пытаюсь вспомнить программы для монтажа и спецэффектов, которые будут использоваться для дебютного фильма Брука.

**Эндрю Вест (Andrew West, художественный руководитель):** Я большой поклонник аниме и манга, и рисовал в этом стиле с раннего возраста. Когда Брук пришел ко мне с идеей создать *Broken Saints*, я ухватился за возможность создания своих персонажей и детальных рисунков. После того, как я изучил Photoshop и Corel Painter (не такая простая задача для меня, ведь я даже не умел включать компьютер), а также обзавелся планшетом от Wacom, меня уже было от этого дела не оттащить. Теперь я рисую комиксы и надеюсь когда-нибудь создать оригинальных персонажей для игр, а также поработать сценаристом в настоящем фильме.

**- Как вы встретились? С чего начался проект Broken Saints?**

**Брук:** Как я уже говорил, у меня с 1993 по 1996 был небольшой магазин компьютерных игр в Северном Ванкувере. Именно тогда я повстречал Эндрю, и у нас быстро завязалась дружба. Мы подолгу могли обсуждать любимые игры, телевизионные программы, комиксы и мультфильмы. Однажды мы даже подумывали о выпуске комикса своими силами. Когда я перешел в EA, я поддерживал связь с Дрю и рассказывал ему о взлетах и падениях в игровой индустрии.

Весной 2000 г. я покинул компанию, и когда вернулся из путешествия по южной части тихого океана в поисках своей души, то сначала хотел написать роман о столкновении технологии и спиритуализ-



ма в современном обществе. Пока не встретился с Эндрю, я не совсем представлял, с чего начать, и должен ли этот роман быть автобиографичным. Из беседы с ним я почерпнул несколько идей, и мы начали обсуждать сможем ли протолкнуть нашу графическую повесть в какую-нибудь компанию, занимающуюся изданием комиксов. Я даже подумывал о создании рекламного ролика для Интернет... и вот тогда Эндрю познакомил меня со своим другом Яном.

Ян немного знал Flash, и после демонстрации этой технологии и того, что при помощи нее делают люди, мне показалось, что это именно то, что нужно для моего романа. У меня также был огромный каталог самой крутой музыки, который подарил мне двоюродный брат, работавший в берлинском филиале Cirque De Soleil. Ян предложил толкнуть мою идею в дизайнерскую компанию, где он тогда работал (<http://www.switchinteractive.com>), поскольку они хотели позиционировать себя на рынке как интерактивные рассказчики и крутые дизайнеры. После успешных переговоров они согласились оказать нам поддержку на время создания первых шести серий – мы их делали с октября 2000 по май 2001, ну а после этого мы стали работать самостоятельно.

**- Играете ли вы сами в адвенчуры? Если да, то назовите самые любимые.**

Поскольку у меня в детстве был С64, а у друзей были тогда еще не ставшие столь популярными РС, меня, наверное, можно считать старым фанатом адвенчур. Мне нравилось все: от текстовых адвенчур Infocom, до сьерровских Quest'ов. Мне особенно понравились King's Quest и некоторые части Monkey Island. Конечно, мимо меня не проскочил и Myst со своей красотой и новизной, а сейчас я играю в продукцию, распространяемую Dreamcatcher (Syberia и Broken Sword). В то же время, на мой вкус оказали влияние такие инновационные игры как Shadowrun (SNES), Snatcher (Sega CD), а из недавних – Eternal Darkness (Gamecube).



Октябрь 2003



**- Брук, мы прочитали на сайте Gnosis Games (<http://www.gnosisgames.com>) что вы принимали довольно активное участие в разработке игр, особенно в компании Electronic Arts. Не могли бы вы назвать некоторые из них?**

- Need for Speed III
- Beetle Adventure Racing
- Need for Speed: Porsche Challenge
- 007 Racing
- Kessen
- SSX Tricky

Со временем мне хотелось перейти к играм с сильной сюжетной линией (RPG, адвенчуры, исторические стратегии). Работа над Broken Saints позволила мне соединить все свои способности в производстве, менеджменте, маркетинге и режиссуре и проверить их на прочность на реальном продукте. Теперь, если позволят звезды, я вернусь в интерактивную сферу и создам что-нибудь интригующее, бросающее вызов и поистине уникальное!

## Broken Saints – Flash-сериал

**- Сколько шла работа над сериалом?**

Мы начали подготовку к созданию Broken Saints летом 2000, а закончили сериал финалом из 7 частей общей продолжительностью 90 минут в июле 2003. Теперь эти три года кажутся мне туманным сном.

**- Наверное, вы уже отвечали тысячи раз, но все же... почему вы сделали все это безвозмездно?**

Все просто: мы рассказывали историю, где тесно переплелись политические, культурные и духовные темы... и я не мог себе представить, что все это будут серьезно воспринимать, если у нас будут крупные спонсоры или порнобаннеры по всему сайту. Это был случай применения на практике того, что мы проповедовали, и раз уж мы пытались подвергнуть сомнению людей их выбор в жизни или показывали людям воздействующие факторы технологии, экономики и морали, нам казалось верным предоставить им для этого “свободное” (бесплатное) место.

И, конечно же, я не хотел заморачиваться с возможной цензурой или с предложениями все немного уп-

ростить для того, чтобы это было доступно массам. В *Broken Saints* есть совсем недетские вещи – это и своеобразная лексика, и откровенные картинке, и сцены насилия, которые могли ужаснуть неподготовленного зрителя/читателя. Если бы нам пришлось держать ответ перед спонсорами, нам бы не удалось оказать такое эмоциональное воздействие на нашу аудиторию.

**- В *Broken Saints* много отсылок к различным книгам, фильмам, песням (например, “Бойцовский Клуб” (*Fight Club*), “Затерянный рай” Джона Милтона (*John Milton’s Paradise Lost*), *Donnie Darko*, *Rage Against the Machine*, *Alice in Wonderland*, *Radiohead*, и т.п.). Это все вдохновляло вас при работе над *Broken Saints*?**

Я считаю, что любое творчество всегда чем-нибудь вдохновлено. Поскольку мы работали со сравнительно новой уникальной средой, я хотел показать те книги, образы и музыкальные стили, что обострили мои чувства.

Как написано в разделе FAQ нашего сайта, вот список авторов/произведений, оказавших влияние на создателей *Broken Saints*:

**Фильмы:** Terry Gilliam’s *TIME BANDITS*, *BRAZIL* и *THE ADVENTURES of BARON MUNCHAUSEN*. David Lynch’s *ELEPHANT MAN*, *ERASERHEAD*, *BLUE VELVET* и *LOST HIGHWAY*. David Cronenberg’s *NAKED LUNCH*. Atom Egoyan’s *EXOTICA* и *THE SWEET HEREAFTER*. Bergman’s *THE SEVENTH SEAL*. Ах, да... еще *AKIRA*, *GHOST in the SHELL* и *STREET FIGHTER*.

**Телесериалы:** *THE PRISONER*, *THE TOMORROW PEOPLE*, *DOCTOR WHO*, *BATTLE of the PLANETS*, *ROBOTECH*, *STRANGE PARADISE*, *X-FILES*, *THE MAXX*...а также великолепный неподражаемый и меняющий всю вашу жизнь сериал *TWIN PEAKS*, автор которого David Lynch.

**Комиксы:** *DARK KNIGHT RETURNS*, *WATCHMEN*, *V for VENDETTA*, *SANDMAN*, *THE INVISIBLES*, *THE SPECTRE*, *GREEN LANTERN*, *ARKHAM ASYLUM*, *CRISIS ON INFINITE EARTHS*, *THE MAXX*, а также бесчисленное количество других сериалов, просто комиксов и дешевых книжечек в мягкой обложке.

**Музыка:** *PINK FLOYD*, *RADIOHEAD*, *RAGE AGAINST THE MACHINE*, *YES*, *PETER GABRIEL*, *GODSPEED YOU BLACK EMPEROR*, *PHILIP GLASS*, *ANGELO BADALAMENTI* и *TOBIAS TINKER*.

**- В сериале используется множество исторических фактов, а также религиозные темы.**



**Насколько глубоко вы проводили исследования при работе над сериалом?**

Весьма глубоко. Я хотел быть настолько точным, насколько это возможно, особенно когда это касалось науки, культуры и мировых религий. Все от квантовой механики и теории суперструн до теории переноса низкочастотного излучения и сотовых транзисторов, от даосизма и ислама до буддизма и скандинавской мифологии, погружение в коллективное бессознательное по Юнгу, размышления Ницше и Платона, напыщенные речи Чомски и Бодрийара. Все, что можно было включить, БЫЛО включено в сериал... если оно помогало сюжету развиваться

**- *Broken Saints* критикует стиль жизни западного мира (то есть, материализм, нездоровый образ жизни и т.п.), касается вопросов религии и философии, а также обсуждает недавние военные события и современные международные монополии. Хотели ли вы донести какое-то послание до вашей аудитории, или вы просто решили, что эти события хорошо впишутся в сюжет?**

Конечно, в сериале содержалось “послание”, но мне не хотелось бы тратить слишком много времени и энергии на то, чтобы проповедовать и учить (хотя иногда в сериале случалось и такое). Мне казалось, что глобальность сюжета, да и Интернета в целом, требовала тем, на которые можно было сослаться, и которые бы вдохновили глобальную аудиторию. Именно сейчас, когда социальное, политическое и экономическое состояние во всем мире весьма печально, должен найтись тот, кто принесет надежду во мрачные закоулки и напомнит людям о том, что нельзя вечно закрывать глаза на накопившиеся проблемы. Если в моем повествовании и была одна доминирующая тема, которую я стремился развить, то это была старая как мир мысль, что все мы находимся в одной лодке, что никакие действия и события не проходят бесследно и могут коснуться даже самых маленьких, незначительных, незаметных людей, и потому мы должны найти в себе силы дотянуться до других людей, чтобы дать им надежду.

Не важно, католик ты, мусульманин, буддист, еврей или индус – у всех нас одни и те же мечты, страхи и находящаяся под всем этим суровая правда нашей действительности.

**- Кто из главных героев вам больше всего нравится и почему?**

Честно говоря... это все равно, что спрашивать у гордящегося своими детьми отца, кто из них получит самый лучший подарок на Новый Год. Если откровенно, в каждом из главных героев есть частичка меня – проекция веры, надежды, разочарований или страхов, которые я испытывал в своей жизни. У меня цинизм Рэйми, его наклонности и что-то от его растрченного впустую интеллекта. Мне трудно примирить духовные верования с ревностью, злобой и склонностью к осуждению – как и Орану. Я часто пытаюсь отстраниться от мира и затеряться в своих мыслях и воспоминаниях, как Камимура. И, да, Шандала представляет собой мою женскую сторону, и отчаянную потребность выразить весь спектр эмоций весьма экстремальным способом – чтобы излечить себя и других.

**- Помимо серьезного тона сериала, в нем довольно много юмора, заставляющего аудиторию буквально кататься по полу от смеха (например, комментарии Рэйми о современной жизни, разговор Камимуры с продавцом яиц). Насколько тяжело вносить юмористическую составляющую в истории такого рода?**

В нашей повседневной жизни полно юмора, и мне хотелось, чтобы Broken Saints были этакой “усиленной” версией мечтательной составляющей жизни. Поэтому создание таких “разгрузочных” моментов на уходящей вниз спирали сюжета имело смысл. Это напоминало бы зрителям/читателям, что все это происходит в мире, населенном ЛЮДЬМИ – том самом мире, где живем мы с вами. То же самое наблюдалось и в фильмах, в которых я черпал вдохновение (Twin Peaks и Sandman). Юмор в них был как некоторая точка отсчета для зрителей, наивысшая



Октябрь 2003

точка, прямо как на американских горках, с которой начинался крутой и захватывающий спуск вниз.

**- Сколько людей посмотрели ваш сериал?**

У нас нет точных цифр, сколько человек посмотрело каждый эпизод, поскольку многие из них были выложены на другие сайты. Однако можно сказать, что с момента открытия нашего сайта 3 года назад нас посетило 2.5 миллиона человек.

**- Можно ли ждать появления Broken Saints 2?**

Возможно... но, не в онлайн-варианте. У меня есть неплохой сюжет, но я думаю, что на этот раз лучше будет сделать роман или комикс... а быть может, и адвенчурную игру ;)

**- Какого рода поддержку оказывала вам Switch Interactive и что дало вам это сотрудничество?**

Как упоминалось ранее, Ян изначально работал дизайнером в Switch и помог протолкнуть туда нашу идею весной 2000. Они согласились оплатить трафик и основные затраты на производство первых шести эпизодов, и это помогло нам во время начала работ. После мы решили расстаться друзьями: Switch продолжает говорить хорошие слова о BS, а мы продолжаем благодарить их за поддержку, ведь без них у нас бы ничего не вышло!

**- Broken Saints получил приз зрительских симпатий за онлайн-анимацию на Sundance Festival 2003, его также хвалят популярные онлайн- и печатные издания, такие как USA Today, Time.com и TechTV.com. Думали ли вы о том, что Broken Saints станет настолько популярным, когда начинали над ним работать?**

Нет, конечно. Я вначале думал, что мы выпустим 6-12 эпизодов, а потом, когда интерес спадет, будем делать что-нибудь другое. Было удивительно оказаться свидетелем нарастающей популярности проекта среди людей и СМИ, и каждый день, когда мы получали положительные отзывы от прессы или добрые слова от наших поклонников, мы понимали, как далеко мы зашли.

**- Есть какие-либо закулисные истории, которыми вы бы хотели поделиться с нашими читателями? Персонажи или события, которые менялись в последнюю минуту перед выпуском очередного эпизода в сеть, или что-либо не вошедшее в финальную версию сериала?**

Хм... о большинстве подобных историй рассказано на нашем сайте. У нас есть раздел “За кулисами” (BTS), огромный FAQ, несколько редакторских

статей и огромный Форум с большим количеством информации о процессе работы. У нас есть даже раздел о концертах для сбора денег, где мы даем жару, пытаясь изобразить из себя рок-звезд. ;)

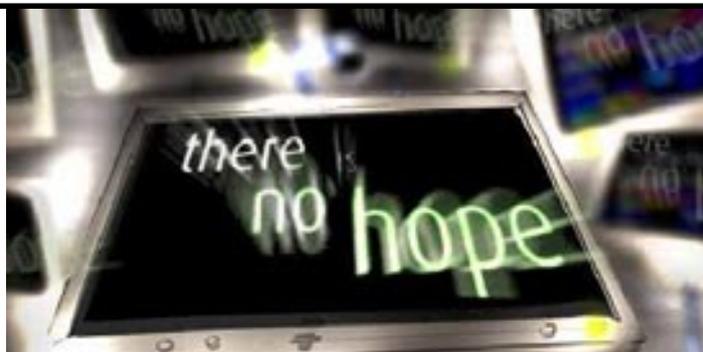
Но помимо этого, я думаю, самая трогательная история связана с перепиской с одним парнем из Детройта. Он написал нам письмо где-то на третьей главе (весна 2001) и просил нас завершить сериал как можно скорее, поскольку умирал от рака. Мы все были потрясены тем, что этого совершенно незнакомого нам человека, у которого, очевидно, должны быть другие проблемы, так тронула наша работа. После нескольких первых писем мы потеряли с ним связь, и предполагали худшее, пока где-то в конце июля этого года он не прислал нам короткое письмо, в котором поблагодарил нас. Вот это именно то, что оказывает на нас большое воздействие... Мы удерживали внимание людей всех возрастов и слоев населения со всего мира нашей Интернет-историей на протяжении довольно ДОЛГОГО периода. И это придавало нашей работе смысл!

Если говорить о том, что не попало в BS... мы редко делали больше, чем было необходимо, поскольку занимались этим втроем. Я давал Эндрю список необходимых картинок, и мы вместе писали раскадровку. Немного было сделано нами напрасно – и кое-что из этого вы можете увидеть в нашей онлайн-галерее.

### **- Что больше всего понравилось поклонникам вашего сериала, и на что они жаловались?**

У нас есть несколько “групп” фанатов – некоторые больше смотрят на графику, другие на Flash-эффекты, на сюжет, на раскрытие характеров. Но если бы мне нужно было выбрать что-то одно, я бы отдал предпочтение использованию музыки. Похоже, люди действительно оценили звуковой дизайн Broken Saints – в частности старания Тобайаса (Tobias). Саундтрек начали хвалить буквально с самого начала, и мы решили выпустить несколько дисков на продажу для сбора средств – и они очень здорово раскупились! Сейчас можно купить три диска (<http://www.brokensaints.com/shop>), а четвертый и последний выйдут в конце ноября.

На что жаловались? Ну, некоторым не нравилось то, что им приходилось ЧИТАТЬ сериал – им хотелось, чтобы игра была озвучена, хотя мы неоднократно делали ударение на то, что Broken Saints – графическая ЛИТЕРАТУРА. Другие жаловались на то, что история достаточно медленно развивалась в



самом начале, но на мой взгляд так и начинают развиваться самые интересные эпосы. Ну и наконец, многие недоумевали, почему в наших длинных эпизодах не было возможности приостановить фильм! Надеюсь, в DVD-варианте эта возможность будет присутствовать. ;)

### **- Накладывал ли Flash какие-либо ограничения на сюжет или на способ повествования? Были ли такие случаи, что вы хотели что-либо сделать, а Flash вам этого не давал?**

Одним из главных ограничений Flash (помимо той самой проблемы с паузой, которую мы не могли сделать из-за способа наложения звука) был размер выходящего файла. Мы по большей части не занимались векторизацией графики, что значительно уменьшило бы объем файла, но и придало бы вид “заливочной анимации”. Вместо этого мы использовали растровые изображения, поскольку они обогащали наши рисунки, особенно в последних эпизодах. Проблема появилась с увеличением объема наших серий. Мы использовали все больше и больше рисунков. В конечном итоге 15-минутную серию приходилось делить на два 7-минутных акта, чтобы размер файла не превышал той границы (обычно около 4 Мб), когда Flash5 иногда вылетает.

Да... Flash 5 помотал нам нервы, но мы научились обходить эту проблему, и создавали маленькие завершенные сцены. Но потом Macromedia выпустила Flash MX, и проблема сама по себе отпала. В финальный эпизод нам даже удалось включить небольшие видеофрагменты!

### **- Если бы вы сейчас заново начали работу над сериалом, сделали бы что-нибудь по-другому?**

Во-первых, я бы больше времени уделил художественному оформлению и компоновке первой трети сериала (мы планируем сделать это, работая над DVD-версией в следующем году). А во-вторых, я бы объединил эпизоды 2-5 в один мегаэпизод! Это позволило бы выделить чуть больше времени на работу над финальными эпизодами, и тогда эта работа не заняла бы три-четыре месяца, заставив наших поклонников пребывать в мучительной агонии!

## Broken Saints – адвенчура

**- Почему вы выбрали адвенчурный жанр для игры по мотивам Broken Saints?**

Без сомнения, Broken Saints построена на сюжете. Да, у сериала крутой дизайн и потрясающие эффекты, запоминающаяся и оригинальная музыка, но именно сюжет захватывает разум и сердце. Отсюда лишь один шаг, чтобы понять, что лучшим способом передать историю и постепенное исследование нового странного мира посредством игры является адвенчурный жанр.

**- Насколько сильно будут совпадать сюжет игры и сериала? Будут ли в игре какие-либо сюрпризы для тех, кто смотрел сериал?**

Сюжет игры будет повторять наш фильм, но основной идеей будет углубление. Это не означает лишь добавление новых локаций и ситуаций, хотя главным образом это-то и произойдет. Но вместе с тем мы дадим игроку возможность более детально исследовать вселенную Broken Saints и глубже проникнуться эмоциями главных героев сериала. Мы узнаем много нового о Шандале, Камимуре, Рэйми и Ороне: их прошлом, секретах, мечтах, а также станем свидетелями некоторых событий, которые не вошли в финальную Интернет-версию BS из-за ограничений по времени.

**- Думали ли вы о введении новых персонажей?**

Конечно! Я хочу задействовать некоторых персонажей, от которых мы отказались в исходной версии, а также добавить новых, с которыми святые смогут пообщаться. Ну а для настоящих поклонников мы также немного разовьем сценарную линию второстепенных героев. Я знаю многих людей, которые будут ужасно рады тому, что смогут побольше узнать о Гассане (Hassan, друг детства Орана), Чиелль (Cielle, гадалка на картах таро) и Масаюки (Masayuki, продавец яиц)!



**- Даже после окончания сериала остались некоторые вопросы. Попытается ли игра дать ответы хотя бы на некоторые из них?**

В моих любимых историях всегда оставались висящие концы... это давало людям повод для обсуждения еще на некоторое время, а также простор для фантазии. Считайте, что на некоторые вопросы поклонники сериала найдут ответы в игре, и я, в общем-то, не против этого.

Вопрос в другом... а не появятся ли в результате новые вопросы?

**- Насколько и как мы сможем оказывать воздействие на сюжет? Что вы сделаете для того, чтобы разработчики не создали нечто, весьма отдаленно напоминающее Broken Saints, и насколько вы контролируете проект?**

Сейчас я совместно с Gnosis занимаюсь разработкой проекта и буду выпускающим продюсером. Основной моей задачей будет сделать так, чтобы ничего не осталось за бортом только из-за того, чтобы успеть к очередному поставленному сроку.

**- Ну а теперь я задам, наверное, наиболее интересующий наших читателей вопрос. На сайте говорится следующее: “Адвенчура/Экшн с видом от третьего лица, Broken Saints построена на исследовании мира и общении, примером чего могут служить игры серий Myst и King’s Quest, и в то же время ней будут “взрослые” темы и экшн, как в играх Resident Evil и Eternal Darkness.”**

**Первая часть этого предложения ласкает слух искателей приключений, а вот вторая может заставить вздрогнуть. Какая часть будет отведена экшену, и что под этим словом будет подразумеваться? Будет ли в игре больше исследования и взаимодействия с персонажами, или главной составляющей все же станет экшн? Придется ли нам бегать, прыгать и отстреливать врагов, или же шевелить серыми клеточками? Не могли бы вы разъяснить, каково будет процентное соотношение экшена и адвенчуры?**

Не хочу раскрывать всех секретов, поскольку мы собираемся смешать экшн и адвенчуру очень интересным способом... но могу заверить, что в игре больше будет уделяться внимания исследованию, взаимодействию с персонажами, решению головоломок и ПРИКЛЮЧЕНИЯМ. Broken Saints все же пицца для ума, поэтому и игра будет чем-то в этом роде. Что же касается процентного соотношения адвенчуры/экшена... Что ж, считайте, что это будет

75/25... ну а в конечном итоге соотношение будет такое, что наилучшим образом будет соответствовать дизайну и общему впечатлению от игры.

**- Игра в основном будет рассчитана на поклонников Broken Saints или на игроков со стажем?**  
Поклонники Broken Saints И ТАК являются игроками со стажем... нам в этом плане гораздо проще.

**- А в общем, игра будет простой или сложной?**  
Игра не будет “сложной” лишь потому, что мы “решили увеличить продолжительность геймплея”... но вот задачки в ней будут не очень простые, да и экшн-элементы НЕ БУДУТ тупыми. Скажем так, прохождение игры доставит вам ни с чем не сравнимое удовольствие.

**- Есть ли сейчас такие игры, на которые будет немного похожа Broken Saints?**  
Если говорить кратко, в игре будут элементы Eternal Darkness, Broken Sword, и Shadowrun... а вот экшн-составляющая нашей игры – the Vision Mode – пожалуй, уникальна. Она нам очень нравится, но я пока не буду ничего о ней рассказывать. Подождем, пока настанет нужное время...

**- Вы уже думали об интерфейсе? Можете о нем что-нибудь сказать?**  
И опять промолчу. Мы стараемся ничего не рассказывать об игре, но могу вас заверить, что интерфейс будет классный и дружелюбный к пользователю. ;)

**- На просмотр всего сериала Broken Saints уходит где-то 10 с половиной часов. Какова, на ваш взгляд, будет продолжительность игры?**  
Каждый крупный проект игры должен быть масштабируемым, чтобы его можно было подогнать к срокам и промежуточным этапам, но целью проекта является создание интерактивного повествования, которое бы захватило бы игрока эмоционально и дало бы ему ощущение, что он не зря потратил свои деньги. Что из этого следует – решайте сами...



**- Как у вас будет реализована камера? Будем ли мы наблюдать за действием с какой-либо статичной точки, или вид будет переключаться в зависимости от того, где находится игрок? А быть может, камера будет следовать за ним?**  
Наличие нескольких видов и управление ими является одним из основных факторов при создании современного проекта, пытающегося завлечь публику. The Broken Saints является как раз таким проектом. Игра будет дополнять и углублять сериал. Поэтому здравый смысл подскажет ответ на ваш вопрос.

**- Будет ли графика игры отличаться от той, что была в рекламном ролике? Если да, то чем?**  
Что вы видели в ролике, то будет и в игре. Мы не станем уподобляться Шигеру Миямото (Shigeru Miyamoto), хоть он нам и симпатичен, и ни с того ни с сего переходить на заливочную анимацию. Изюминка Broken Saints в создании “настроения”, и графика, как это можно было увидеть в ролике, поставлена служить этой цели.

**- Во flash-сериале была потрясающая музыка. Для игры вы будете использовать музыку оттуда, или для нее будет написан свой саундтрек?**  
Любимый мною кузен и талантливый композитор Тобайас Тинкер (Tobias Tinker), автор музыки Broken Saints, напишет новые темы специально для игры. Мы также проведем переговоры с Quentin Grey и Godspeed You Black Emperor на предмет использования их песен из flash-сериала для игры.

**- В игре будет озвучка. Наверное, нелегко будет подобрать актеров, которые соответствовали бы образам, сложившимся в головах у поклонников сериала (а образы эти могут весьма отличаться, поскольку flash-сериал был “немым”). Будете ли вы принимать участие в подборе актеров?**  
Я лично буду руководить кастингом и контролировать всю озвучку. В Ванкувере находится самый лучший в северной Америке рынок актеров озвучания. Практически все аниме, предназначенное для западного рынка, было локализовано здесь. И мне довелось работать с лучшими актерами для таких игр как Kessen и Need for Speed.

Тем не менее, я до сих пор считаю, что Broken Saints не нужна озвучка. Мне нравится то, что вселенная BS берет начало в комиксах – литературной среде, поскольку именно это дает читателю/зрителю возможность испытывать свои собственные эмоции. Мы планируем озвучку, но если мне вдруг покажется, что игра будет лучше без нее... что ж, по крайней



мере никто мне не будет выворачивать руки, если я решу оставить ее текстовой.

**- В ролике говорится, что игра будет доступна для “консолей следующего поколения” в 2006 году. Что это за консоли, поскольку к 2006 году существующие ныне модели X-box и Playstation уже устареют. Будет ли игра выпущена для PC? Мы планируем выпустить версии для PC и для следующего поколения консолей, которые появятся к рождеству 2005. Что это будут за консоли, все еще обсуждается, так что заглядывайте к нам на сайт!**

**- Как произошла ваша первая встреча с компанией-разработчиком (Gnosis Games)? Вы их нашли, или они обратились к вам?**

Gnosis Games была основана группой талантливых ребят из Ванкувера, с которыми я познакомился во время преподавания игрового дизайна в институте искусств: центре цифрового изображения и звука. Они поделились со мной своими весьма интригующими планами, и мы обсудили возможности совместной работы. До этого некоторые издатели уже предлагали мне заняться разработкой игры по мотивам Broken Saints, но все они хотели немного пригладить игру или внести изменения, которые бы ослабили общий сюжет.

Gnosis будет заниматься игрой. Ребята рвутся в бой. И это позволяет мне вновь напялить на себя шляпу продюсера и начать работать с командой, начинающей дело с нуля. Это чертовски здорово, это дает свободу для творчества и возможность финансового вознаграждения для обеих сторон. Ну а от сотрудничества ничего больше и не требуется. :-)

**- Разработка игры займет более двух лет. Поскольку flash-сериал Broken Saints уже завершен, как вы планируете держать ваших фэнов в курсе событий? Собираетесь ли вы чем-либо занять их до того момента, как выйдет игра?**

Непременно! В ближайшем будущем мы планируем выложить фрагменты нашего сентябрьского концерта, а также несколько ретроспективных материалов.

Октябрь 2003

Как я уже говорил, последний диск с саундтреком должен выйти перед новогодними праздниками, а вместе с ним должны появиться еще некоторые сувениры в нашем магазине. Ну а о самом большом сюрпризе, касающемся будущего BS, мы объявим в конце декабря... и если все пойдет как надо, поклонники смогут изрядно резвиться в нашем “тихом уголке земного шара” еще долгое время.

**- Очевидно, не все поклонники Broken Saints привыкли играть в компьютерные игры. Планируете ли вы каким-либо образом привлечь эту неиграющую аудиторию к вашей игре?**

Если вы заглянете на наш форум, вы увидите, что большинство поклонников BS – игроки со стажем. Черт возьми, у нас там каждую неделю такие дебаты проходят по поводу игр! Тут один человек на форуме высказал следующую умную мысль сразу же после того, как мы объявили о начале работ над игрой: “Им нужно было не игру из BS делать, а игру превращать в BS”.

Наши поклонники понимают это. Они понимают, что любое художественное произведение должно в первую очередь опираться на сюжет, в отличие от многих других вещей, творящихся вокруг. И поскольку неиграющая аудитория тоже понимает этот принцип и ценит то, что мы сотворили нашим сериалом, я уверен, большая часть их все же наберется храбрости и в 2006 году сделает свое первое погружение в мир компьютерных игр.

**- Какова приблизительно стоимость проекта по созданию игры Broken Saints?**

Об этом я умолчу. Скажу лишь, что в отличие от flash-сериала, компьютерная игра не может разрабатываться в условиях самофинансирования.

**- Какой уровень продаж смог бы вас удовлетворить?**

Черт возьми... Если бы дело касалось flash-сериала, я был бы рад, что BS привлек внимание хотя бы





одного человека, но ведь с точки зрения видеоигр такой подход неправильный, верно? С финансовой точки зрения, хотелось бы, чтобы продукт успешно продавался, чтобы потом было больше возможностей для самовыражения. В моей голове уже некоторое время крутится цифра 500 000, и я думаю, что она вполне реальна. Но мне больше по душе тот факт, что у меня появилась возможность развивать свою любимую тему еще несколько лет. Вот почему я буду работать до последнего вздоха, чтобы наш новый проект удался – мы, команда, работавшая над BS, потратили на него три года жизни, и я ни за что не прощу себе, если из всего этого не выйдет что-либо путное. Наша история затронула тысячи сердец, и я чувствую, что совершу тяжкий грех, если попросту дам ей умереть.

**- Будет ли Gnosis Games издавать игру, или это лишь разработчик?**

Они являются разработчиками. Кто будет издавать игру, мы объявим, когда придет время.

## Обо всем

**- В пресс-релизе, опубликованном на вашем сайте, говорится о том, что может последовать за окончанием flash-сериала. Среди прочего упоминаются комиксы, телесериал с живыми актерами, игра, мультипликационный сериал, книги. Вы уже начали работу над игрой, а что с остальным?**

Вы уже спрашивали о том, как мы планируем удерживать нашу аудиторию теперь, когда сериал закончен. Все то, о чем мы говорили в пресс-релизе по поводу побочных продуктов BS, имеет смысл... и, похоже, серьезный для некоторых “серьезных” людей. И опять же могу лишь посоветовать оставаться с нами. Это одна из основных изюминок Broken Saints – мы любим делать сюрпризы!!!

**- Если бы по мотивам Broken Saints стали снимать фильм, то кого из актеров вы бы пригласили?**

(смеется) Не припомню, сколько раз поднимался этот вопрос и в письмах, и на форуме, так что ответ у нас уже готов. Конечно, все зависит от того, какого типа это будет фильм: телесериал, мини-сериал или полноценный фильм. Если бы этим занимался я, то для пущего интереса я бы пригласил малоизвестных актеров. Интересно было бы задействовать арабского актера на роль Орана и японца в годах на роль Камимуры, поскольку тогда бы получился в действительности интернациональный и затрагивающий разные культуры фильм. Но если вас интересуют имена, то вот вам небольшой список:

- Jake Gyllenthal, Wes Bentley в роли Рэйми
- Vin Diesel, Billy Zane в роли Орана
- Ben Kingsley в роли Камимуры
- Jena Malone в роли Шандалы
- Sir Ian McKellan, Donald Sutherland в роли Лира
- John Malkovich, Kevin Spacey в роли Палмера
- Patrick Batemen, Jude Law в роли Гэбриела
- Bob Hoskins в роли Марса
- James Earl Jones в роли вождя Туи
- Julianne Moore в роли гадалки
- Anthony Hopkins в роли генерала Бриггса

Можете присылать свои варианты – а вдруг в киностудии прислушаются к нашим пожеланиям?!

**- Какая судьба уготована flash-сериалам на коммерческом рынке? Как вы считаете, многие ли пойдут по вашим стопам и будут создавать графическую литературу?**

Мне кажется, немногие решатся пойти нашим путем, стоит лишь осознать, что это занятие, требующее больших затрат времени и средств. Тем не менее, я считаю, что у анимированных комиксов, положенных на музыку, есть будущее, либо онлайн-новое, либо на DVD, по крайней мере у больших компаний, таких как DC, Marvel и Dark Horse. И поскольку Flash наилучшим образом приспособлен для подобных вещей, я не удивлюсь, если начиная со следующего года более-менее регулярно будут появляться проекты, похожие на Broken Saints.

**- Что вы можете посоветовать тем, кто рискнет сделать что-либо похожее на Broken Saints?**

- Планируйте все.
- Соберите вокруг себя хороших/талантливых/увлеченных/всепрощающих/терпеливых/немного сумасшедших людей.
- Сохраняйте видение готового продукта на протяжении всех этапов работ.
- Не ждите, когда СМИ найдут вас... лучше придите к ним сами.
- Смириться с мыслью о потере веса и бессонных ночах.
- Веруйте.

**- Какие возможности открывают игры для рассказчиков? В чем разница между разработкой интерактивных продуктов типа игры Broken Saints и разработкой неинтерактивных продуктов типа flash-сериала Broken Saints?**

Это то, чему я учу моих студентов каждый семестр. Неинтерактивный или “линейный” продукт, такой как flash-сериал BS, телесериал или фильм, позволяет создать четко определенную “сюжетную линию”, по которой будет двигаться зритель. И поэтому если история хорошо построена, а персонажи четко определены, в конце можно ожидать эмоциональную отдачу.

С играми и интерактивными развлечениями все гораздо сложнее. Если ваш продукт будет костным и линейным во благо сюжета, игроки будут думать, что вы водите их за нос – им нужно будет выполнить задания от А до Я лишь для того, чтобы получить следующий кусочек сюжета. Более всего этому подвержены RPG. С другой стороны, если вы предоставите игроку слишком много свободы, они не смогут проследить “сюжетную линию” и будут бесцельно блуждать. В результате все сведется к процессу “победил/получил”. Этим известны симуляторы и MMORPG. Есть еще игры из разряда “мочить или мочить” – различные драки, стрелялки, которые тренируют ваши рефлексы и способности к быстрому распознаванию объектов.



Важнее всего на стадии разработки игры создать систему, которая заставит игрока провести персонажа и повествование через всю игру. Мы можем создать широкую тропу, по которой пойдет игрок (иллюзию свободы действий), но этот путь неизменно приведет к глубокому завершению, дающему эмоциональный резонанс. Именно поэтому игры не считают “искусством” в массовом социальном масштабе – они не могут воздействовать на наше эмоциональное состояние последовательно. Нужно найти то хрупкое равновесие между “свободой” (разветвлениями сюжетных линий) и “направлением” (линейным повествованием), которое вызовет желаемый отклик. И именно это мы планируем сделать с Broken Saints.

**- Windows против Linux. Я знаю, что бы ответил Рэйми... А что бы ответили создатели BS?**

**Ян:** Мой брат, гуру программирования, с которым мы консультировались по вопросам, связанным с компьютерами во время работы над BS, фанат Linux – поэтому и мне бы в те ряды. Но я – ребенок, рожденный и выросший в эпоху Windows. Это все, что я знаю... хорошо это или плохо.

**Эндрю:** Все равно, лишь бы выводило графику на экран. Если бы внутри моей коробочки бегали тараканы и вращали маленькие колеса, и это позволяло бы мне рисовать, мне бы и это было хорошо.

**Брук:** Я пытаюсь научиться включать и выключать этот чертов ноутбук. Спросите через годик.

**- Какие у вас планы помимо работы над игрой? Отдохнуть. Перегруппироваться. Вернуться.**

**- Хотите еще что-нибудь добавить?**

Вроде нет... Разве что поблагодарить вас за предоставленную возможность! Надеюсь, те, кто прочитает эту статью, найдут время зайти к нам на сайт и очутиться в нашем маленьком уголке киберпространства. Напомните им только выключить свет, прибавить звук, глубоко выдохнуть и вдохнуть – это будет захватывающее приключение. Да, и если вам понравится, расскажите об этом друзьям. :-)

**- Спасибо большое за то, что приняли наше приглашение, поделились своими знаниями, и самое главное, за то, что создали одну из лучших историй, не важно при помощи чего рассказанных. Команда The Inventory желает удачи вам и вашей игре, и надеется, что вы не разочаруете своих поклонников.**

# Интервью с Эриком Вьенно

*In Memoriam* – новаторский интерактивный фильм, до сих пор остававшийся в тени, а между тем он уже вышел в Европе! *In Memoriam* сочетает в себе видео, игру и Интернет, являя в мир новый способ повествования. На самом деле, интервью не планировалось в этот номер, но новая концепция игры и её доселе невиданные возможности заставили нас выделить несколько страниц, чтобы доставить вам последние новости об игре напрямую от её творца, Эрика Вьенно. Поприветствуем же Эрика в нашей гостиной и попробуем выяснить, станет ли *In Memoriam* “Blair Witch Project” от адвенчур.

## О себе

**- Добро пожаловать в нашу гостиную, Эрик. Может быть, расскажете о себе немного?**



Привет ;-). Родился я в 1960 году в Лионе, во Франции. Учился изобразительному искусству и в 80-х работал фотографом, художником, снимал кино. С группой **Equipage 10** я участвовал в нескольких выставках, имел случай предста-

вить свои работы во Франции, Германии, Италии и Дании. Пять лет я преподавал в Парижском Университете (Сорбонне). Затем, в 90-м, я основал **Lexis Numérique** вместе с Мари Вьенно (Marie Viennot) и Хосе Санчис (José Sanchis). В 98-м я сделал первую часть “Uncle Albert Adventures”, за которую нам дали целую кучу международных призов. (Мы продолжаем развивать эту тему в книгах, играх, а также в выходящей очень скоро серии мультяшек).

Для меня видеоигры это новый способ рассказать историю, притом совершенно особенный. Мне интересен, прежде всего, интерактивный рассказ, потому что я уверен, что столетие спустя после зарождения кинематографа именно видеоигры станут новой формой повествования, богатой эмоциями и дающей простор для фантазии.

**- Сами-то играете? И что нравится?**

Во-первых, не сказал бы, что я заядлый игрок. Многие в моей команде по-настоящему хардкорные игроки, но я больше предпочитаю кино и книги, чем игры. Одной из первых моих адвенчур был **Myst**. Он очаровал меня своим пространством и образами. Правда, для меня он оказался сложноват ;-). И всё же я рекомендовал эту игру многим друзьям.

Вообще говоря, в сегодняшних приключенческих играх я не нахожу того, что мне нужно. Хотя мои ребята настоящие фанаты старой доброй классики (**Monkey Island**, **Fate of Atlantis** и др.), и даже несмотря на то, что мне лично нравятся игрушки вроде **Zelda** (за погружение и поэтичность) или

**Silent Hill** (за атмосферу и ритм), должен сознаться, удовольствия от открывания дверей, поиска ключей и собирания золота я больше не испытываю. Единственная причина, по которой я решил делать **In Memoriam**, кроется в том, что я так и не смог найти в сложившемся жанре то, что мне было нужно, и кроме того, в ощущении, что последние пять лет адвенчуры совсем не развивались.

## In Memoriam

**- О чём ваша игра?**

История эта происходит в наши дни в полностью реалистичной обстановке. Расследуя серию странных убийств, происходящих на всём пространстве Европы, журналист Джек Лорски вместе со своей молодой спутницей бесследно исчезают. Несколько недель спустя агентство, где он работал, получает CD-ROM, содержащий фрагменты его кинодневника, а также мешанину странных сведений. Агентство решает опубликовать этот диск. Он – единственная улика, которая может помочь в поисках. CD-ROM сделан как игра, придуманная сумасшедшим эстетом, который, тем не менее, лишён всяких моральных устоев. Убийца действует под именем “Феникс”. Он забавляется с игроком, направляет его, кормит его клочками улики, уводящих его в прошлое, чтобы пролить свет на загадку.

**- На сайте говорится, что для игры нужен выход в Интернет. Расскажите, как это работает?**

Интернет обязателен, но **In Memoriam** не онлайн-игра. В ней используется Диск, созданный убийцей, но чтобы продвигаться по сюжету, игроку через Интернет придется искать сведения, необходимые для завершения некоторых миссий. Информация может быть найдена на настоящих или фальшивых сайтах, общим числом более 300. Например, вы можете найти поддельные статьи, связанные с игрой в настоящем крупном онлайн журнале, “проникнуть” в сеть известной компании и т.д.

В ходе игры вы также получаете письма от второстепенных персонажей. Кроме того, в определённые моменты вы получаете фрагменты фильма,



которые убийца забрал у Лорски. Эти кусочки позволяют восстановить ход событий, приведших Джека и Карен в лапы маньяка, и спасти им жизнь. Улик очень много...

**- Сможем ли мы руководить в игре персонажем, который будет ходить, исследовать пространства и беседовать с другими персонажами, или же игра состоит лишь из не-интерактивной видеосъёмки, копания в Интернете, а главный герой – это я/он/она, сидящие перед экраном компьютера?**

В большинстве адвенчур есть некто, находящийся между вами и игровой вселенной – это основной персонаж. Вы вовсе не Гайбраш, не Индиана Джонс и не Лара Крофт, вы просто играете за них. В **In Memoriam** ВЫ – герой, единственный, кто может спасти похищенного журналиста и его подругу. ВЫ тот, кто разыгрывает партию с серийным убийцей. Вы, должно быть, смотрели “Молчание ягнят” (“Silence of the Lambs”). Если провести сравнение, многие игры, где есть подобные злодеи, позволяют вам играть за Кларис Старлинг (Clarice Starling). **In Memoriam** даёт вам возможность забыть о Кларис и САМОМУ выступить против Ганнибала (Hannibal).

Вы используете те же инструменты, что и настоящий сыщик: Диск, который прислал маньяк, интернет, ваш почтовый ящик, приспособления для анализа (снимков и звуков) и т.д. Я бы не стал говорить, что **In Memoriam** – интерактивное кино с добыванием улики из интернета. Отрывки фильма лишь часть игры, как и улики. Большая часть **ИМ** находится на CD-ROM, созданном серийным убийцей. Диск разбит на несколько уровней (Вода, Земля, Ветер, Огонь). На каждом уровне – миссии, которые необходимо выполнить, чтобы перейти на следующий. Миссии, выдуманные убийцей, очень разные (на ловкость, 3D игры, “дрессировка жу-

ков”, и т.п.). Но все они взаимосвязаны, как шестерёнки огромного механизма.

**- На сайте также сказано, что игроки смогут посылать письма на другие настоящие адреса, что поможет им продвигаться по сюжету. Будет ли e-mail отправляться одновременно всем игрокам/подписчикам, или же это некая автоматическая функция, встроенная в игру, чтобы в определённый момент он/она получили сообщение, необходимое для развития сюжета?**

С каждым игроком по-разному. Он не только будет получать письма, когда это необходимо в рамках сценария (когда он что-то исследует, что-то делает и т.д.), остальные игроки также будут получать их, но отнюдь не те же самые! В зависимости от вашей игры, вы либо получите определённое послание, либо нет. Например, игрок, который застрял на одном из уровней, может получить письмо, о котором более удачливый его коллега никогда и не узнает.

**- А что если игрок не получит подсказку из-за технической ошибки (например, его почтовый ящик переполнен, и письмо вернётся к отправителю). Будет ли возможность получить это послание снова, или всё – игра проиграна?**

В этом случае письма скапливаются на сервере и будут отправлены, когда вы снова подсоединитесь.

**- Сайт игры также сообщает, что ИМ основана на реальных фактах. Значит ли это, что мы станем участниками настоящего дела о серийном убийце, которое специально для игры было немного изменено? Что за факты вы использовали?**

Упс... нет ;-). На самом деле, нет, по этическим соображениям, мы не стали так делать. Несмотря на то, что сведения об убийце и его страшных деяниях очень подробны, это всё фикция.



Но вся историческая подоплёка о тайных учениях и событиях настоящая. Мы даже провели целое расследование о реальных персонажах, связанных с тайными учениями, и обнаружили подробности, о которых знали очень немногие. Поэтому те, кто интересуется эзотерикой, разочарованы не будут.

**- Мы также знаем, что игроку придется посетить как настоящие, так и фальшивые сайты. Те, что реальны – обычные коммерческие сайты, с которыми вы просто договорились? Приведите пример такого ресурса, который будет связан с игрой. Что игроку нужно будет с ним делать?**

Да, будут использоваться реальные коммерческие сайты. Например, вы сможете найти поддельные книги в крупном онлайн-магазине или статьи, имеющие отношение к расследованию Джека Лорски на официальных сайтах газет. Вы уже можете поискать “Jack Lorski” на <http://www.liberation.com> (одна из известнейших французских газет), там вы найдете кое-что неожиданное.

**- Сможем ли мы докопаться до истины, если не станем читать писем и посещать сайты, или это неотъемлемая часть игры?**

Очень советую читать письма. Хотя не обязательно все, лишь несколько, в которых содержатся очень важные сведения. После того, как закончите игру, перечитывая послания, вы узнаете о второй истории, заложенной в сценарий.

**- У игры много концовок? Мы не потеряемся?**

Как и в кино, сценарий и финал один. Но миссии на одном уровне можно выполнять в любом порядке. Все игроки будут располагать разными данными в один и тот же момент игры, и каждый из них по-своему будет воспринимать её.

**- Есть ли какие-то книги, фильмы, другие игры, вдохновлявшие вас при создании In Memoriam?**

Само собой, я прочитал немало современных триллеров о серийных убийцах – в особенности, романы Джеймса Элроя (James Ellroy), одного из первых авторов, занявшихся этой темой. Часто меня поражает та дьявольская сила, которую будто излучают эти злодеи. Ведь они убивают без какого бы то ни было разумного мотива, словно насмехаясь над сыщиками. И они не боятся попасться. Я также немало почерпнул у Майкла Коннелли (Michael Connelly) и Мориса Ж. Данте (Maurice G. Dantec).

**- Концепция игры, попытки создать впечатление, что история происходит на самом деле,**

**умные игры со зрителем и использование реальных источников вымышленных сведений, напоминают мне The Blair Witch Project. Вы замечаете сходство между этими проектами? Повлиял ли на вас BWP и думаете ли вы, что In Memoriam может стать таким же неожиданным хитом, каким был Blair Witch Project?**

Нам действительно нравится идея Blair Witch Project. Насчёт возможного успеха In Memoriam, ещё пока рано говорить об этом ;-). И всё же мы очень рады, что так много людей ждут игру (мы получаем тонны писем со всего света).

**- Псевдоним убийцы наряду с некоторыми картинами, мелькающими в видеоролике, явно указывает на тайные общества. Будет ли сюжет игры углубляться в эту тему? Будет ли он касаться исторических событий и вопросов религии?**

Определённо. Игра основана на реальных эзотерических фактах, и религия – основа сценария.

**- Что за головоломки мы встретим в игре? Приведите пару примеров.**

Ответить на этот вопрос очень сложно, ведь я действительно пытался показать игроку все разнообразие, как это делали другие игры различных жанров (например, GTA, Zelda). Пример этого – миссия “Tetima”. На Диске Феникс просит вас отыскать место, где находится убийца (то есть он сам). Первый шаг – собирание картинки из кусочков. Скоро вы сообразите, что эта мозаика – на самом деле фотографии, которые можно напечатать. Напечатав их, вы вспомните о пленке, присланной хакером. Пленку можно исследовать специальным инструментом (например, увеличивать любые участки). Основная подсказка на пленке – название улицы. Если вы поищите его в Интернете, узнаете название места. Но есть и много других задачек, таких как дрессировка жуков, необычный пинболл и т.д.



- Опять же, на сайте сказано: “У убийцы на руках все карты. Вы должны общаться с ним, чтобы разгадать тайну исчезновения Джека Лорски”. Как игрок будет общаться с убийцей? Как и Ганнибал в “Молчании ягнят”, Феникс станет просить вас делать то, что вам может не понравиться... Вы не всегда будете знать, что делаете по собственной воле, а что по его. Более того, Феникс часто будет с вами говорить, а в заключительной части вы встретитесь лицом к лицу.

- Нужно ли будет платить за интернет-составляющую игры, или достаточно купить игру, а остальное бесплатно?

У нас очень простая бизнес-модель. Вы покупаете коробку, и всё ;-) Никаких доплат не нужно.

- Очень многие FMV-адвенчуры страдали от плохой актёрской игры – плода низкого бюджета. Что вы можете сказать об актёрах в In Memoriam? Сколько их там? Расскажите немного об актёрах, занятых на главных ролях.

Полностью с этим согласен, и именно поэтому мы снимали фильмы почти 2 года. Мне очень хотелось добиться наилучшего качества: главный оператор прежде работал с Диан Керис (Dian Kuris) и Майклом Ханеке (Michael Haneke), главная героиня – с Джеймсом Айвори (James Ivory), а исполнитель роли Джека сейчас снимается в новом фильме Жан-Пьера Жанэ (“Чужой 4”, “Амели”).

Кроме того, в этом году In Memoriam награждена премией SACD (французского Общества Драматургов и Композиторов) за лучший интерактивный продукт, наряду с Жан-Пьером Жанэ (Лучший Фильм) и Питером Бруксом (Лучшая Театральная Постановка). Всего в нашей игре занято 25 актёров.

- На сайте говорится, что пока шли съёмки, у актёров не было четкого плана действий. Как это было? Что вы говорили актёрам перед съёмкой? Был ли сюжет, которому они следовали?

Сценарий очень чёткий (я потратил на него целый год), и я точно знал, что я хочу. Но мне не хотелось писать дубовые диалоги. Поэтому я позволил актё-



рам быть естественными. Ребята очень постарались и сумели сделать диалоги интересными.

- Какие страны вам удалось посетить в ходе съёмок In Memoriam?

Не хочется раскрывать секретов, игрок должен сам это выяснить. Но, как вы уже знаете, мы снимали в Греции, Италии, Франции, ну и в других местах...

- Были ли интересные истории на съёмках?

О да :-). Был один забавный случай. Мы снимали убитого священника (замученного и задушенного) в выставленном на продажу доме. После обеда кто-то позвонил в дверь. Актёр, игравший священника, совсем позабыл, что он весь в гриме и в крови. Он открыл дверь, и... потенциальный покупатель бросился наутёк...

- В игре английская или французская озвучка?

Английская (Джек француз, а Карен – голландка. Друг с другом они общаются по-английски).

- В видеоролике звучит изумительный эмбиент, который иногда сменяется трип-хопом. Именно такой музыкой будут сопровождаться видеоролики в игре? Какова длина саундтрека к вашему интерактивному фильму?

Спасибо, что отметили это ;-) Музыка в In Memoriam играет важную роль, и мы ОЧЕНЬ серьёзно отнеслись к саундтреку. Музыка будет примерно 45 минут.

- Как вы решились делать игру, которой необходимо взаимодействие с Интернетом? Почему было не сделать обычную адвенчуру?

Замысел игры родился из личного опыта. Однажды мне прислали сценарий. Я залез в Интернет, чтобы найти сведения об авторе, и наткнулся в конечном итоге на закрытый сайт – почти как если бы я был настоящим хакером. Постепенно я отыскал немало информации о парне, у которого, как говорится,



оказалось много тёзок. Через несколько часов я стал ощущать, что участвую в настоящей детективной истории. В результате мне пришло в голову, что использование Интернет в игре может добавить ей увлекательный художественный размах. В наше время большинство детективных героев используют Интернет в расследованиях. Теперь то же смогут делать и игроки, оказавшись в шкуре сыщика.

**- Некоторая часть материалов в Интернете доступна только на французском. Останется ли так и после выхода игры, или тогда всё будет переведено на английский?**

На сайте мы это скоро поправим. В игре же весь интерфейс (сообщения, инструменты и т.д.) будет на английском. Тем не менее, согласно сценарию, некоторые веб-сайты будут на других языках (французском, итальянском, испанском...). Например, вы бы удивились, если бы испанец сделал свою личную страничку на английском?.. Для этих сайтов не нужно будет знать язык: вам нужно будет только найти картинку, образ, дату и т.п.

**- Есть ли адвенчуры, похожие на In Memoriam?**

Насколько я знаю, **In Memoriam** первая игра, которая сегодня экспериментирует, смешивая игры, Интернет и кино.

**- Есть ли в In Memoriam сцены секса и насилия? На какой минимальный возраст рассчитана?**



Соль игры – в атмосфере. Мрачные картины (убийства и пр.) – как раз то, что вы ожидаете от триллера. Тем не менее, мне не хотелось демонстрировать откровенное насилие или секс. Всё показано либо намёками, либо очень быстро. Как говорится, детям до 16 лет...

**- Какая программа потребуется для просмотра видеороликов (Windows Media Player, Quicktime, Flash, Real Player...)? Вы включите её на диск, или придётся выкачивать самим?**

Всё (QuickTime, Flash...) включено в поставку ;-)

## Обо всем

**- Как сказано на сайте, разработка In Memoriam отняла у вас 4 года. В наши дни, игровые компании пытаются продвигать свои игры с самого начала разработки, чтобы создать вокруг них как можно больший ажиотаж. Почему вы скрывали своё детище до сих пор?**

Это было трудное решение, но мы чувствовали, что оно было единственно верным. Мы серьёзно поработали за эти 4 года, чтобы создать персонажей, в которых можно поверить, и вдохнуть жизнь в фальшивые сайты вокруг них. В прошлом году люди на самом деле пытались купить картины Карен Жийман (Karen Gijman, подружка Джека), было немало родителей, желавших вступить в детское общество, которое мы создали...





Это было бы невозможно, имей мы обычную связь с прессой. В итоге, когда мы сообщили, что всё было подделкой, то получили превосходную и быструю реакцию ;-)

**- Разезды вашей команды по разным странам и съёмки в каждой из них стоили немалых денег. Кто финансировал ваш проект все эти 4 года? Были ли у вас во время разработки финансовые затруднения?**

Мы создавали игры для детей, которые очень хорошо принимались публикой. Серия **“Uncle Albert”** стала #1 во Франции. Мы также делали игры для **Ubisoft, Disney** и других издателей. Это дало нам возможность самостоятельно финансировать игру. Не скажу, что это не было рискованно, но мы действительно поверили в себя ;-)

**- Как началось ваше сотрудничество с Ubisoft?**

Уже два года, как мы работаем с ними. Сначала нас попросили сделать пару компьютерных игр по мотивам знаменитого фильма **“E.T. - Инопланетянин”**. Результат им понравился, пошли другие проекты. Когда мы узнали друг друга получше, они заинтересовались, нет ли у нас собственного проекта. Мы показали первую демо-версию **In Memoriam**, и им она понравилась. Пользуясь возможностью, хочу поблагодарить их за то, что в эти трудные для индустрии времена они не испугались пойти на риск.

**- Вы думаете, интерактивные фильмы станут в будущем популярным развлечением?**

Не знаю, можно ли считать **In Memoriam** “интерактивным кино”, но я уверен, что игры будущего будут представлять собой эдакий коктейль из раз-

личных медиа-компонентов. Индустрия игр ещё только в самом начале пути, как это было с кино на самых первых порах. Я верю, что технология в самом ближайшем будущем станет менее важной, чем чувства и атмосфера.

**- Собираетесь порадовать нас новыми интерактивными фильмами? Может, какой-нибудь уже в разработке?**

Подумываю о продолжении **In Memoriam**. Уже вступил в контакт с продюсерами, которые разделяют мои идеи, и скоро смогу рассказать об этом поподробнее ;-)

**- Если вы спросите у людей, живущих в нашем мире “что есть игры?”, многие, возможно, вспомнят Tetris, Pacman, Fifa и Doom, но многие и не догадываются о существовании адвенчур и интерактивного кино, и что это новая форма повествования, нацеленная на взрослую аудиторию. Может, у вас есть какая-то стратегия, как дать этим людям знать о вашей работе?**

Да. Я твёрдо уверен, что нам, скорее, нужно работать с аудиторией основных СМИ, чем с игровой прессой. В **In Memoriam** у нас есть возможность показать людям то, к чему они привыкли (настоящие актёры, кино и т.п.), и рассказать о чём-то таком, что люди знают мало, но их это завораживает (вселенная Интернет).

Как видите, это работает. **In Memoriam** очень высоко оценивается кинопрессой, а также женскими журналами. Ну и словно вишенке на торте, мы очень рады, что и игровой прессе наше детище пришлось по душе ;-)

**- Большое спасибо, что нашли время ответить на вопросы о вашей игре. Ждём недождёмся поиграть в In Memoriam и желаем вам и вашей компании больших успехов!**

**- Dimitris Manos**  
(перевод Lonesome)



# Интервью с Лори Энн Коул и Мишель Бэйкер

“Итак, ты хочешь стать Героем”. Многие из нас впервые прочитали эту фразу еще в далеком детстве, и тогда она поневоле привлекала к себе внимание. Это было название игры, которая вскоре должна была стать одной из самых популярных серий в истории адвенчур. Конечно же, мы говорим о Quest for Glory, наверное, единственной игре в которой столь удачно сочетаются элементы адвенчуры и РПГ.

Как вы наверное уже знаете, “теперешняя” Sierra не имеет почти ничего общего с легендой 80-90-х годов. Игра Quest for Glory была одним из многочисленных адвенчурных сериалов, замороженных по причине смены политики компании. Шансов на возобновление игр серии QfG практически нет, но Лори Энн Коул (Lory Ann Cole) и Мишель Бэйкер (Mishell Baker) нашли способ продолжить захватывающие приключения. Так что не удивляйтесь, если, зайдя однажды в книжный магазин, вы рядышком с книгами о Гарри Поттере увидите романы Quest for Glory. Мы предложили Лори Энн Коул, одной из двух создателей серии QfG, и Мишель Бэйкер, соавтору готовящихся к выходу книг QfG, поделиться с нами своими воспоминаниями об одной из лучших адвенчур. Что ж, приступим...

## О себе

### - Лори, расскажите немного о себе.

**Лори:** Практически всю свою жизнь я была большой почитательницей фэнтези и мифологии. Я также любила играть, в том числе и в ролевые игры. (Я встретила Кори на Science Fiction Convention, когда он вел модуль Dungeons&Dragons). Я была рассказчиком, художником, аниматором, учителем, всегда завидовала актерам озвучания. Миллиарды кусочков моей личности сложились в одно целое в процессе работы над Quest for Glory.

### - Как вы начали создавать игры? И как вы попали в Sierra On-line?

**Лори:** Я писала сценарии для ролевых игр, но до знакомства с Кори ни разу не пользовалась компьютером. Он познакомил меня с “Adventure”, этой глупенькой игрой про “проклятые пещеры”, и я была ею очарована. Кори всегда хотел работать над компьютерными играми, мы вместе придумали игровую механику и концепции многих игр. Я даже посылала несколько предложений в компанию, выпускающую видеоигры. Игры – это было именно то, чем я хотела заниматься. И не без помощи друзей мы смогли найти работу в игровой индустрии.

### - Сможете ли вы припомнить все игры, над которыми вы работали?

**Лори:** Если считать не только компьютерные, мы с Кори придумали систему для настольной ролевой игры “Fantasy Guild”. Кое-что из нее вошло в QfG. Кроме пяти игр серии QfG, я участвовала в создании детской “Mixed-up Fairy Tales”, мы также основали Far Productions для выпуска Shannara по мотивам книг Терри Брукса (Terry Brooks).

### - Мишель, теперь вы. Что расскажете о себе?

**Мишель:** Я была писателем: сочиняла пьесы, сценарии и рекламные материалы, но художественная литература всегда была моей самой большой любовью, особенно фэнтези. Я лишь ждала того момента, когда меня посетит правильная идея, чтобы начать свою собственную великую фэнтезийную сагу... и однажды я поняла, что эта идея уже существует. Она только и ждет того, чтобы кто-нибудь ее положил на бумагу.

### - Как вы начали сотрудничать с четой Коул?

**Мишель:** По мне так это лучшая часть истории. Когда я поняла, насколько велик потенциал QfG в качестве книжного сериала, я была настолько возбуждена, что вообще не заботилась о каких-либо приличиях. До этого я ни разу не общалась ни с Лори, ни с Кори. Но я нашла Лори при помощи Интернет и послала ей письмо, в котором рассказала о своей идее. Когда я сейчас вспоминаю то письмо, мне становится стыдно. Но, очевидно, оно убедило их обоих в моей искренности и серьезности намерений, потому что через несколько недель Кори приехала в Лос-Анджелес, чтобы побеседовать со мной за обедом. И за ужином. И за еще одним обедом. И снова за ужином. К концу недели мы обдумали основных персонажей и набросали план большей части первой книги.

### - Играли ли вы в QfG? Что вы о них думаете?

**Мишель:** Я прошла каждую из них как минимум дюжину раз, это должно вам сказать, что я думаю о них. От QfG4 просто невозможно оторваться. Еще до начала официального сотрудничества с Лори я нашла несколько интересных тем в играх, например русалки и люди-леопарды, которые снова и снова

появляются в моих сюжетах и рассказах. Кстати, первую награду за короткий рассказ я получила за историю о людях-леопардах!.. Думаю, можно сказать, что я всегда сотрудничала с Лори, но теперь я это делаю официально.

## Quest for Glory - игры

**- Давайте перенесемся назад во время самого начала работ над первой частью QfG (или как его тогда называли – Hero Quest). Как вы пришли к мысли о создании игры, сочетающей в себе элементы РПГ и адвенчуры? Это было запланировано с самого начала, или эта идея пришла к вам во время работы над игрой?**

**Лори:** Я была большой поклонницей ролевых игр и ни разу не играла в адвенчуры до того, как начала работать в Sierra. К сожалению, в то время все компьютерные RPG представляли собой одну большую драку с монстрами, и в них почти не было ролевых элементов. Мне же хотелось игру с проработанным сюжетом и персонажами. Sierra хотела сделать очередную Ultima и наняла меня для создания РПГ. Но их движок больше подходил для адвенчур. Поэтому я создала игру, которая использовала всю мощь движка Sierra и включала в себя то, что я считала лучшим в РПГ. Во время работы над игрой первоначальные замыслы претерпели весьма сильные изменения, но получилось очень даже неплохо.

**- Обычно люди довольно бурно реагируют, когда адвенчуры пытаются смешать с другими жанрами. Однако QfG была тепло встречена даже самым заядлыми квестоманами. Были ли протесты против смешения жанров в QfG?**

**Лори:** Таких пуритан было очень немного. Не думаю, что на смешение жанров сильно сетовали. Больше жаловались на переход от командной строки к point'n'click интерфейсу, многим казалось что это сильно упрощает игру. Тем не менее, мне больше нравится управление мышью. Мне кажется,



что набирание каждой команды неестественно и отвлекает от самой игры. Ведь, в конце концов, все игры перешли к такой системе.

**- Уже в первой части QfG есть упоминания о персонажах и местах, которые появляются только в следующих играх серии. (Например, продавец карт в Shapeir и Silmaria). Планировали ли вы всю сагу с самого начала?**

**Лори:** Я подавала QfG как серию из четырех игр. В Wizardry есть возможность играть следующие части персонажем из предыдущей, но при этом они немного смошенничали: у этого персонажа отнимаются все навыки, наработанные ранее, так что в таком переносе героя нет смысла. Я хотела создать игру, изначально ориентированную на развитие персонажа от игры к игре. К тому же, если вы играете за одного персонажа, вы действительно начнете верить в его существование и историю. Вам не захочется, чтобы история заканчивалась. Поэтому сериалы – это самый правильный путь создания игр.

**- Без сомнения, QfG самая нелинейная за всю историю игра, с тремя различными вариантами прохождения в зависимости от персонажа и с головоломками, которые можно решать в произвольном порядке для выполнения основной задачи. Сложность создания таких игр просто потрясает. Можете рассказать о трудностях, с которыми вы столкнулись?**

**Лори:** Оглядываясь назад, я думаю, что QfG была очень сложным проектом. Одной из причин огромного количества ошибок в QfG4 было то, что надо было отследить слишком много различных факторов. Это просто, если у вас большой штат тестеров. Как выяснилось, моих способностей хватает на то, чтобы отследить всех персонажей и развитие сюжета. Так что для меня не было проблем в написании сюжета подобной сложности, проблемы возникли у программистов при написании кода.

**- В QfG2 появился новый персонаж – паладин. Чья была идея, и почему вы на это решились?**

**Лори:** В Ultima был паладин, но они никак не обыгрывали его особенности. Это был просто еще один класс бойцов. В Dungeons&Dragons также были паладины, но в том мире они строго подчинялись законам. Мое видение паладина несколько иное. Паладин – это тот, кто поступает правильно независимо от законов или мнения других людей. Эти люди имеют врожденное чувство понимания, что такое добро, и должны действовать в согласии со своей совестью, чтобы быть тем, кто они есть.

Паладины как бы имеют контакт с высшей Силой и космическим понятием Добра. Это то, что я считаю истинным, и я хотела, чтобы игрок смог заработать этот класс в результате своих действий. Этот класс нельзя выбрать, вы должны осознать сущность Паладина перед тем, как стать им.

**- Игра QfG3: Wages of War не должна была стать частью QfG (QfG4: Shadows of Darkness планировалась как третья игра серии). Но все-таки она стала частью сериала, и некоторые поклонники даже считают ее лучшей. Также это была первая игра сериала, использовавшая point'n'click интерфейс. Облегчил ли новый интерфейс вашу работу? Как фанаты восприняли это нововведение?**

**Лори:** Римейк QfG1 вышел немного раньше Wages of War, поэтому он стал первой игрой с новым интерфейсом. Мне такой интерфейс нравится больше. Когда я играю, я хочу полностью находиться под впечатлением от игры. Я не хочу думать о том, как выполнить что-нибудь на компьютере. Поэтому, чем прозрачнее интерфейс, тем лучше. Игрокам старой закалки нововведение, действительно, не понравилось, но большинство игроков приняли его.

**- QfG4 была намного мрачнее своих предшественников. Почему вы решили в четвертой части сгустить краски? Также это была одна из игр Sierra с самым большим числом ошибок. Почему так получилось?**

**Лори:** Я с самого начала хотела сделать мрачную игру в духе историй о вампирах Трансильвании, игру в стиле произведений Эдгара Алана По и Говарда Филлипса Лавкрафта. Мне хотелось передать завораживающую и жутковатую атмосферу Хэллоуина. В Wages of War герой – чужак в незнакомой стране, но и там есть и друзья, и просто дружелюбные люди. В Shadows of Darkness вы начинаете совсем один в жутком и пугающем месте. Как будто вам рассказывают страшилки в темноте.

Причина такого количества ошибок кроется в том, что из-за различных задержек проект был запущен поздно, программисты оказались перегружены работой, что не способствует написанию чистого кода. Не могло не сказаться и то, что это была самая сложная из игр Sierra. Но настоящая причина проблем с QfG4 в том, что игра была выпущена в первую неделю декабря, полностью вымотанной командой, после одной недели отладки. Моя самая любимая игра всей серии была выпущена практически неиспользуемой, это был сильный удар.

**- Ходили слухи, что вы прошли через большие трудности, для того чтобы начать работу над QfG5. Можете нам рассказать, почему решение Sierra о запуске игры пришло так поздно?**

**Лори:** После кошмара с QfG4, Sierra сообщила нам, что все-таки хочет выпустить QfG5. Кори и я приступили к работе, однако выяснилось, что бюджет игры будет меньше, чем у QfG4. Тогда мы считали, что не сможем создать игру на такие деньги. Поэтому Sierra разорвала с нами контракт. К тому времени, как мы выпустили Shannara, в Sierra полностью сменилось правление. Я была приглашена в качестве второго дизайнера для создания онлайн-многопользовательской игры под маркой QfG.

**- Мы тоже слышали об этом. Почему же QfG5 так и не стала многопользовательской?**

**Лори:** У многопользовательской QfG было немало технических проблем, которые надо было решить до начала разработки. Поэтому я предложила выпустить отдельно одиночную и многопользовательскую части игры, которые использовали бы одни и те же ресурсы. В этом случае я бы могла сделать настоящую игру QfG, которая стала бы кульминацией и завершением всей серии. К несчастью, они так и не решили свои проблемы с многопользовательской частью, поэтому мы никогда не сможем поиграть по сети за Магнума или Эльзу.

**- Какая из пяти игр серии вам больше всего нравится, а какая меньше, и почему?**

**Лори:** QfG4. Она одновременно и самая любимая, и нелюбимая. Прекрасная игра была практически загублена ошибками в программе и действиями компании.

**- Какой персонаж вам больше всего нравится: Вор, Волшебник, Паладин или Воин?**

**Лори:** Хотя мне и ближе мировоззрение Паладина, при тестировании я обычно играла за воина-мага. А в Dragon Fire у Волшебника были такие забавные заклинания! QfG5 была первой адвенчурой, в которую я действительно играла с удовольствием.

**- Как и в любой профессии, у вас наверняка были как хорошие, так и плохие периоды во время работы над QfG. Можете рассказать о них?**

**Лори:** Были действительно напряженные моменты. Один раз я забыла свой пароль для входа в здание. Я пользовалась им в течение месяца, а потом просто забыла, да так и не вспомнила. QfG2 делалась в трудное время, но игра удалась. При QfG3 было несколько действительно стрессовых ситуаций.

Работа над QfG1 была подобна взрыву, создание QfG4 временами было приятным, QfG5 доставило несколько просто чудесных моментов. Тем не менее, чтобы работать в игровой индустрии, нужно быть готовым выдерживать чрезвычайно сильное напряжение. Это не та профессия, в которой люди могут долго оставаться. Поджимающие сроки, сверхурочная работа и проблемы во взаимоотношениях с сотрудниками превращают создание игр в тяжелый труд.

**- Если бы можно было вернуться назад и заново создать игры, сделали бы вы что-нибудь по-другому? И если да, то что?**

**Лори:** Мы совершали ошибки. Например, в самом начале мы заставляли игрока совершать слишком много повторяющихся действий. Но мы всегда старались, чтобы следующая игра получилась лучше предыдущей, и постоянно совершенствовали свои творения. Нам повезло, что мы не делали серьезных ошибок, которые нельзя было бы исправить в последующих версиях. Единственное, что я бы хотела исправить, это использование 16-цветной палитры в QfG2 ради того, чтобы ускорить выход игры. Нам следовало идти вперед, ведь все равно пришлось использовать систему, настроенную на 256 цветов, но мы не использовали этого преимущества, и при этом почти удвоили стоимость игры.

**- Во всех пяти играх особое внимание было уделено природе, и обычно игрок получал какое-нибудь поощрение за действия, идущие на ее благо. Также игра обычно “наказывала” за действия, которые в реальной жизни считаются вредными привычками (например, пьянство). Пытались ли вы посредством игры оказать влияние на молодое поколение?**

**Лори:** Когда я была ребенком, я всегда хотела стать учителем, и мне даже довелось преподавать в школе индейской резервации. Одной из моих любимых книг была “Teaching as a Subversive Actions” (Преподавание как вредная деятельность). В ее основе лежало понятие, что обучение вредно по своей природе, потому что оно насильно заставляет людей думать. QfG требует, чтобы игрок думал о том, что он делает, и выносил моральные решения. Игрок действительно становится Героем по мере прохождения игры, и, я надеюсь, переносит некоторые элементы героизма в повседневную жизнь.

**- Я думаю, что есть много такого, что осталось за кадром, что игрокам не было суждено увидеть (различные персонажи, головоломки и события,**



**которые не вошли в финальные версии игры). Может быть, вы поделитесь ими с читателями?**

**Лори:** В QfG2 не вошли ремонтная мастерская Сауруса (игра с этой мастерской стала занимать слишком много места), и игра “Вихрь волшебника” с Азизой (мы не успели доделать ее в срок). Также мы выкинули одну головоломку из Shannara на тему давления воды в трубах (не хватило времени). В DragonFire мы практически полностью переписали диалоги Салима (директору этот персонаж показался слишком анахроничным и хипповатым), Навара (он показался пошловатым), и гномихи Энн (которая показалась слишком глупой), потому что руководство компании не хотело, чтобы у критиков сложилось неверное представление об игре. :(

**- Если Vivendi или какая-нибудь другая компания, обладающая правами на игру, предложит вам работу над продолжением, вы согласитесь?**

**Лори:** Я ухвачусь за этот шанс обеими руками. Конечно, моя игра немного отличалась бы от того, что ожидают фанаты. Большинство игроков ждет продолжения приключений Героя. К сожалению, он теперь король, муж и отец. У него есть свои дела. Пришло время новым Героям спасти мир – сыновьям и дочерям Героя. Посмотрим, подвернется ли мне такой шанс.

**- Есть в этом мире поклонники игр Sierra, объединившиеся в компанию, выпускающую римейки старых адвенчур. Их версия King’s Quest 2 была с восторгом встречена как фанатами, так и игровой прессой. Эта команда называется Tierra, и их следующий проект - римейк Quest for Glory 2. Знаете ли вы об этом, и что вы думаете по этому поводу?**

**Лори:** В сети есть даже несколько сайтов, где люди пытаются создать свою версию Quest for Glory. Я испытываю гордость за всех этих людей, пытающихся создать свою собственную игру. Это нелегкая задача, когда вам за это платят. И она становится еще более трудной, когда вы работаете только для



себя и своих друзей. Единственное, что может подтолкнуть вас, это вы сами. Это требует огромной самодисциплины и решимости. Неважно, смогут ли они закончить свою игру, или сойдут с дистанции – эти люди настоящие Герои.

**- Вы уже работали над одним из римейков QfG. Какие советы вы можете дать разработчикам из Tierra в их работе над римейком QfG2?**

**Лори:** Создание римейка для дизайнера – довольно простая задача, поскольку он уже знает, что нужно делать. Труднее остальным членам команды, которым надо одновременно и сделать игру другой, и оставить такой же. Если бы я делала римейк QfG2, я бы изменила механизм наступления событий, сделала бы их зависимыми в большей степени от действий игрока, а не от времени. Никто не должен проигрывать только из-за того, что он не успел что-либо сделать. Но при этом нужно создать у игрока ощущение, что он МОЖЕТ проиграть из-за того, что не успеет. Это искусство баланса.

**- Помимо Tierra есть и другие поклонники, работающие над неофициальными продолжениями сериала QfG. Вам нравится видеть людей, таким образом отдающих вам дань уважения, или вы думаете “Эй, это моя игра, и только я должна работать над ней!”?**

**Лори:** Это меня очень трогает - так держать! Я поддерживаю их как могу. Это большая честь для меня, что люди настолько любят серию, что создают сайты и игры на эту тему.

## Quest for Glory - книги

**- Сколько книг, действие которых происходит в мире QfG, вы уже написали, и сколько еще планируете написать? Вы придумали названия для каждой из них?**

**Мишель:** В зависимости от того, как считать, в серии либо 8, либо 10 книг. Сначала мы планируем издать четыре коротких романа, пока не наберется

достаточная аудитория, чтобы заняться большими. Позже мы планируем переиздать эти четыре книги в виде двух больших. Книги с третьей по восьмую будут рассказывать о событиях, происходивших в следующих трех частях игры, плюс к ним добавятся еще три в продолжение истории. Что касается названий, над этим мы будем думать в последнюю очередь. Первые две книги будут называться “By the Book” и “By the Sword” (“Книгой” и “Мечом”).

**Лори:** Сначала мы намеревались отводить по книге на каждую игру. Но теперь нам ясно, что в книгах всего будет больше, чем в игре. Так что, скорее всего, у нас будет как минимум под две книги на игру, и еще как минимум три книги продолжения. У нас впереди долгий путь. :)

**- Можете вкратце рассказать об уже написанных книгах?**

**Мишель:** Любой, кто играл в игры, и так знает достаточно много о мире и о сюжете первых книг. Краткое описание первой книги вы также можете прочитать на сайте Лори <http://www.transolar.com>.

**- В каком времени и месте относительно игр будет проходить действие каждой из книг?**

**Мишель:** Во времени действия игр есть несколько смущающих моментов. По идее, действие всех игр происходит в течение одного года. Но Ракиш (Rakeesh) таинственным образом поседел за несколько месяцев, что позволяет предположить, что времени прошло намного больше. Мы решили, что если попытаемся уложить все события в один год, то это может показаться безумием. Книга должна быть более реалистичной, поэтому мы растянули приключения на несколько лет. Начинается все в германском городе Зигбург (Siegburg). География будет та же, что и в играх, только названия некоторых мест могут измениться.

**- Будут ли присутствовать в книгах персонажи из игр?**

**Мишель:** Конечно. Одни персонажи не будут упоминаться, зато другие будут представлены более полно. Некоторые персонажи, не имевшие в игре даже имени, теперь будут обладать собственной биографией, целями и своими проблемами.

**- Будут ли в книгах даны ответы и разъяснения по поводу вопросов и загадок, которым не нашлось объяснения в игре? Если да, можете привести несколько примеров?**

**Мишель:** Не хочу показаться слишком напыщенной, но книги приоткроют завесу тайны над приро-



дой магии в Глорианне (Glorianna), причину того, что мир таков, какой он есть. Мы также выяснили, что объединяет различные события в игре... Они совсем не случайны, это все часть большого плана, целью которого является развязывание магической Мировой Войны!

### - Каков будет объем книг?

**Мишель:** В первых четырех будет примерно по 300-350 страниц. В следующих – где-то 600-700. Если вы знакомы с серией о Гарри Поттере, то первые четыре будут как Sorcerer's Stone (Философский камень), остальные шесть – как Gablet's Fire (Чаша огня).

### - Проявили ли какие-нибудь издатели интерес к серии?

**Мишель:** Мы пока что практически не занимались маркетинговой частью, а то, что успели сделать, было больше направлено на литературных агентов, а не на издателей. К нашему удивлению, книгами заинтересовалось одно из крупнейших литературных агентств страны, но, к сожалению, их представитель, прочитавший первые книги, мало занимался фэнтези, и не очень впечатлился прочитанным. Я слышала, чтобы продать книгу издателю, надо затратить около года. Мы же начали этим заниматься только месяц назад.

### - Последняя часть QfG была намного мрачнее предшественниц, и предназначалась для более взрослой аудитории. Правда ли, что ваши книги ориентированы на молодое поколение? Смогут ли взрослые люди насладиться ими?

**Мишель:** Изначально мне хотелось писать фэнтези для взрослых, но Лори убедила меня, что лучше писать в стиле Гарри Поттера. Мне кажется, что несмотря на то, что мы сделали персонажей даже чуть-чуть младше, чем они были в игре, книга в равной мере порадует любителей фэнтези всех возрастов. Полагаю, что подростки и даже дети вполне способны принять мрачную атмосферу, подобную той,

как была в последних книгах о Гарри Поттере. Тем не менее, лично я бы не рекомендовала эти книги детям младше тринадцати лет, в них будет кровь, жестокость, немного “тонкого флирта”. Последние книги особенно подходят под рейтинг PG-13.

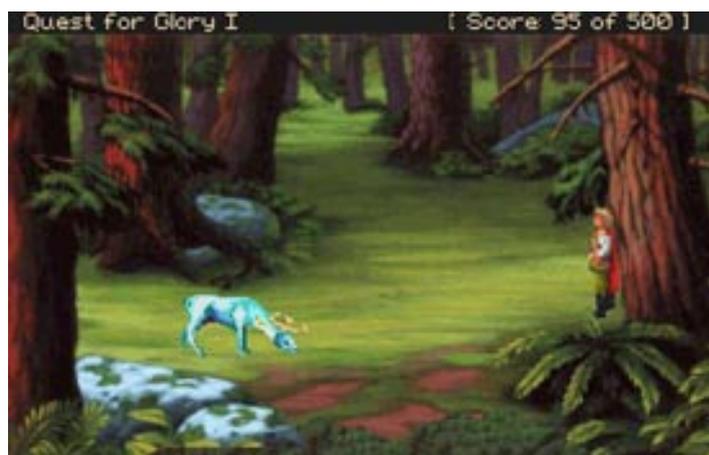
**Лори:** Гарри Поттер отлично покупается как детьми, так и взрослыми. Джоан Роулинг (*автор книг о Гарри Поттере – прим. перев.*) удалось добиться своими книгами того, что Quest For Glory и Dr. Brain удалось сделать играми – получить одинаковый отклик у всех возрастных категорий. Люди любого возраста могут получить удовольствие от этих произведений. В книге должна быть тема, которая не стареет. В нашем случае, это книга о подростках, которые вот-вот должны стать взрослыми. По мере их взросления будет меняться содержание и темы книг.

### - Права на игровой сериал принадлежат Vivendi. Вы планируете выкупить их или хотите достичь соглашения другим путем? Связывались ли вы по этому поводу с Vivendi? Если да, каков был их ответ? Что вы будете делать, если так и не получите прав?

**Мишель:** Нам посоветовали не контактировать с Vivendi, пока они не продадут свое игровое подразделение. Сейчас там нет никого, кто обладал бы полномочиями принимать подобные решения. Мы прождали уже почти год, но так ничего и не произошло. Я не могу говорить за Лори, но я намереваюсь заполучить эти права, чего бы мне это не стоило.

**Лори:** Мы бы хотели получить права. К сожалению, мы пока не вели переговоров с Vivendi по этому поводу. Как бы то ни было, книги довольно сильно отличаются от игр. Поэтому они могут быть самостоятельным продуктом.

### - В аннотации к повести “By the Sword” город, который посещает герой, носит название Зигбург (Siegburg). Это тот же город, что и Шпильбург (Siegburg). Это тот же город, что и Шпиль-





**бург (Spielburg) из игры? Если так, то почему вы сменили название?**

**Мишель:** Некоторых наших читателей, не игравших в QfG, раздражало название Шпильбург, они считали, что в этом названии есть отсылка на поп-культуру, а это не к лицу для фэнтезийной повести. Это обеспокоило меня, и я поговорила об этом с Лори. Шпильбург переводится как “город игры”, и в мире книги действительно нет смысла в таком названии. Я предложила несколько вариантов, и Лори выбрала Зигбург. Это название переводится как “город победы”.

**- Книга будет ориентирована на поклонников игры или на более широкую аудиторию?**

**Мишель:** Причиной того, что я обратилась к Лори с этим проектом, было желание открыть созданный ею чудесный мир большей аудитории, нежели та, что играла в QfG. Поэтому мы хотим написать книги, которые привлекут многих, а не междусобойную вещь, с шутками, которые поймут лишь несколько человек. Этот сериал не для ностальгии, а для продвижения Quest for Glory новому поколению читателей (и, возможно, когда-нибудь – игроков).

## Адвенчуры

**- Играете ли вы в адвенчуры, созданные другими? Если да, то какие вы считаете лучшими?**

**Лори:** Единственными классическими адвенчурами, от которых я получила большое удовольствие, были игры из серии Monkey Island Рона Гилберта (Ron Gilbert). Они были справедливыми и смешными, большинство головоломок в них были логичными. Большинство же адвенчур меня просто разочаровывают. Мне не нравится играть в игры типа “Угадайте, о чем думал дизайнер”.

**- Если бы вы завтра начали работу над новой адвенчурой, какой бы она была? Какую графику, какой интерфейс, головоломки какого типа вы бы использовали?**

**Лори:** Если бы я делала игру, я бы придумала что-нибудь в стиле настольных D&D игр. Я бы использовала 3D графику, потому что она более гибкая. Работая над DragonFire, мы поняли, что можно анимировать одного персонажа, а затем скопировать его движения для других, чтобы не проделывать эту работу для каждого персонажа. Есть также программы, позволяющие реализовать простейший интеллект для персонажа, чтобы он мог сам перемещаться и выполнять некоторые действия. Так что создать для адвенчуры мир в 3D довольно просто. Головоломки были бы тесно интегрированы с миром – закрытые двери, неприступные скалы – и сложный сюжет с поворотами и развилками. Короче говоря, я бы сделала что-то вроде QfG.

**- Кроме QfG вы также работали над Shannara, которая очень сильно отличается по графике. В то время как в играх QfG был вид от третьего лица, в Shannara используется вид от первого лица. Какой из этих типов перспектив вам больше нравится, от первого лица или от третьего?**

**Лори:** В Shannara был реализован вид от первого лица на статичных фоновых рисунках. В последнем проекте, где я принимала участие, мы использовали вид от первого лица при передвижении по трехмерному миру. Но я думаю, что для адвенчур больше подходит вид от третьего лица, потому что так интереснее наблюдать за действиями персонажа. И еще лучше это выглядит в 3D мире.

## Sierra

**- Вы скучаете по работе в Sierra On-line?**

**Лори:** Ни капельки. ;-)

**- Была ли Sierra большой семьей? Я имею в виду, дружили ли друг с другом разработчики разных игр? Собирались ли вы вместе? Кто был вашим лучшим другом в компании? Сохранили ли вы какие-нибудь контакты?**

**Лори:** Все мои приятели были уволены или ушли сами еще до роспуска нашего отдела. Иногда я встречаю их на семинарах разработчиков игр.

**- Расскажите о своих последних днях в Sierra.**

**Лори:** Yosemite Entertainment, отделение Sierra, которое трудилось над QfG5, было во многих отношениях лучшей командой из всех, в которых мне когда-либо доводилось работать, несмотря на все проблемы с игрой. В начале разработки мы развлекались войнушками с лазерным оружием и пэйнтболом. У нас были футболки и милые сви-



терки с эмблемой Dragon Fire. Нам действительно пытались создать удобные условия для работы. С другой стороны, у меня с Кори был запланирован отпуск на День Благодарения, а он пришелся на время отладки игры. Мне пришлось пропустить отпуск и провести выходные за отладкой. Но я все равно жалею о закрытии Yosemite.

**- В те времена крупнейшим (и, пожалуй, единственным) конкурентом Sierra в адвенчурах был LucasArts. Была ли какая-нибудь особая конкуренция между сотрудниками этих двух компаний? Сравнивали ли менеджеры ваши игры с играми LucasArts по графике или продажам?**

**Лори:** Когда мы работали над QfG3, Рон Гилберт работал над Monkey Island 1. У них была команда по софтболю, как и у нас. Однажды они приехали к нам в Oakhurst и сыграли с нами, потом мы навестили их Skywalker Ranch и провели ответный матч. Это было замечательно. Также мне вместе с Роном однажды довелось поучаствовать в дебатах на тему “смерть в адвенчурах” на одном из съездов разработчиков игр. Он считал, что гибель персонажа в игре портит все удовольствие от нее. Против этого я не возражала. Я не понимаю те адвенчуры, в которых персонаж умирает после каждой ошибки.

## Обо всем

**- В ваших планах значится запуск сайта <http://www.howtobeahero.com>. Какова цель создания этого сайта?**

**Лори:** Я очень увлечена идеей этого сайта. Я не знаю, будет ли когда-нибудь создана “финальная версия”, мы планируем обновлять содержание каждый месяц. Основная идея сайта – это создание “онлайн-школы героев”. Люди могут зайти туда, когда захотят, и почитать “доску квестов” для получения заданий. За выполненные задания они получают очки и смогут повысить свой уровень. С самого начала вам предлагается пройти тест на героя, чтобы определить каким типом героя вы являетесь:

Воин, Волшебник, Паладин или Вор. Я всем советую пройти этот тест. Это быстро и весело.

**- Вы создали новую компанию, называющуюся Transolar Games (<http://www.transolar.com>). Над какими играми вы работаете в рамках этой компании? Есть ли шанс, что в будущем мы увидим что-то новенькое?**

**Лори:** Transolar Games была создана для разработки ролевых игр. К сожалению, она так и не начала свою деятельность. Сейчас сайт посвящен развлечениям. На нем ежемесячно появляется новая информация о QfG, различные истории, игры и рисунки.

**- Можете рассказать о планах на будущее?**

**Лори:** Мне есть чем заняться: написать дюжину книг, и при этом поддерживать два сайта. :)

**- Как поклонники сериала могут помочь вам в поиске издателя?**

**Мишель:** Все поклонники, желающие увидеть продолжение QfG, могут зайти на <http://www.howtobeahero.com> и присоединиться к нам. Кроме того, что на сайте есть много чего интересного, это будет ОСНОВНОЙ источник новостей о книжных сериалах Quest for Glory и How to be a Hero. Это почти что официальный сайт QfG. Когда придет время добиваться получения прав от Vivendi, нам понадобится вся поддержка наших поклонников, которую они способны дать. Поэтому, хоть я и одобряю создание различных любительских сайтов по QfG, должен быть один центральный ресурс. Сейчас поклонники сильно разобщены, и я хочу собрать их вместе на этом сайте.

**- Хотите ли вы что-нибудь добавить?**

**Мишель:** Еще одно замечание насчет сайта. Если у вас есть вопросы по этой онлайн-школе Героев, посылайте их почтой для Famous Adventurer по адресу [hero@howtobeahero.com](mailto:hero@howtobeahero.com).

(перевод Student)



# THORNGAL

## ODIN'S CURSE



Первоначально Торгал (Thorngal) был серией комиксов, которые пользовались популярностью, главным образом, в таких странах, как Франция и Бельгия, где комиксы более популярны, чем в остальной Европе. The Adventure Company, следуя своей новой стратегии по преобразованию комиксов в адвенчуры, решила перенести Торгала в трёхмерный мир наших компьютеров, в игру Торгал: Проклятие Одина (Thorngal: Odin's Curse).



**Торгал Эгирссон**

Когда я узнал о том, что странствия Торгала станут приключенческой игрой, то приобрёл несколько сборников комиксов о нём. Те, которые я нашёл и прочитал, назывались: “Город потерянного бога” (“The city of the lost god”), “Между землёй и светом” (“Between earth and light”) и “Аарисия” (“Aaricia”). Должен сказать, что я действительно был поражён незаурядной сюжетной линией, созданной Ван Хаммом (Van Hamme), и симпатичными иллюстрациями Росински (Rosinsky), так что я с нетерпением ожидал возможности поиграть в эту игру. Но, к сожалению, должен отметить, что хотя попытки Dreamcatcher превратить известные комиксы в адвенчуры достойны восхищения, получившийся продукт создал впечатление того, что все опять сделано на скорую руку.

**Сюжет:** Давайте начнем с предыстории, которая изложена в комиксах. Итак, племя викингов во главе с предводителем Лейфом Гаральдссоном (Leif Haraldsson) пустилось на поиски новых земель. Однако, Эгир (Aegir), бог моря, обрушил на них яростный шторм, и большинство викингов погибло. Выжившие потеряли всякую надежду. Но внезапно они увидели странный свет, который вселил в них веру в то, что Эгир смилостивился над ними. Они направились к источнику света и, к своему удивлению, обнаружили обломки корабля, среди которых сидел маленький ребёнок. Они назвали ребенка Торгалом Эгирссоном. Следует заметить, что когда у скандинавов фамилия заканчивается на “сон”, это означает, что этот человек – сын человека, упомянутого в первой части фамилии. Таким образом, Эгирссон – это сын Эгира. После многочисленных



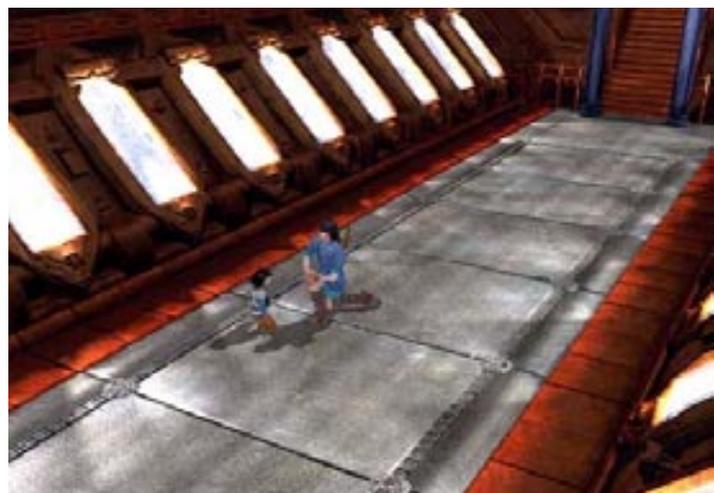
**Фоновые рисунки довольно высокого качества**

приключений, Торгал обретает спокойствие в своей семье, женившись на Аарисии и произведя на свет двух детей - Иолана (Jolan) и Лув (Louve).

В Thorgal: Odin's Curse бог Эгир разгневался вновь, и не даёт Торгалу вернуться домой, где его из поездки на север ожидает семья. Поскольку Торгал бессилён что-либо предпринять, он решает навесить маленькую деревушку викингов, находящуюся неподалёку. Здесь он встречает старого чародея Нолана (Nolan). Чародей показывает Торгалу пророчество, согласно которому тот убьёт своего собственного сына Иолана! Торгал в ужасе от увиденного. Понимая, что его семья в опасности, он решает немедленно вернуться в свою деревню.

После вступления в игру начинают разворачиваться интереснейшие события, и к середине игры сюжет вас просто пленяет. Однако стоит вам только подумать, “какое интересное начало!”, перед вами начинают ползти титры, и вы остаётесь в недоумении, была ли то полная или демонстрационная версия игры. К сожалению, квест о Торгале – самая короткая коммерческая адвенчура, в которую я когда-либо играл. Если вы думаете, что Shadow of Destiny была коротка, то Торгал переплюнул и её. Я закончил Thorgal: Odin's Curse менее чем за 4 часа. Очень жаль, поскольку до самого конца я действительно был глубоко взволнован происходившими событиями.

Сценарий был адаптирован самим Ван Хаммом, что очень хорошо прослеживается в игре, поскольку события в ней согласуются с комиксам, и литературный уровень на той же высоте. В игре также появляются некоторые герои из комикса. Многие из них хорошо проработаны, и каждый может рассказать небольшие истории, которые заставят вас сопереживать. В игре царит меланхоличное настроение,



Ну на кого же он так похож?



Еще одна потерянная душа

вполне соответствующее теме викингов. История весьма похожа на античные мифы (греческие, скандинавские и т. д.), где частенько встречаются месть, осуждение и расплата, особенно во взаимоотношениях между людьми и богами. Мне также очень понравился способ, использованный в игре для ознакомления с прошлым Торгала. Но я не буду здесь рассказывать о нем, поскольку это может испортить весь интерес тем, кто еще не смотрел эту игру.

И когда под действием всех этих положительных факторов складывается впечатление, будто игра собирается стать одной из лучших адвенчур этого года, таким современным King's Quest, и вы решите: “Наконец-то фэнтезийная адвенчура, которой я смогу насладиться в полной мере”... наступает конец. Если бы игра была, по крайней мере, в три раза длиннее, или если бы её цена была в три раза меньше, я бы определённо дал Thorgal: Odin's Curse больше 80 баллов. История замечательно подошла бы для сборника комиксов, но она слишком коротка для полноценной приключенческой игры.

**Графика:** Графика не представляет собой ничего сверхъестественного, но оказывает положительное



Вещи не всегда являются тем, чем кажутся



**Викинги не отличались гостеприимством**

влияние на общую атмосферу. В игре реализован вид от третьего лица. 3D модели, быть может, не самые проработанные из виденных вами, но выполнены в том же стиле, в каком Росински рисовал своих героев. Основная проблема с графикой заключается в том, что некоторые активные точки не видны на экране, что ведет к раздражающему пиксель-хантингу, особенно в начале игры. Многие объекты либо слишком маленькие, либо спрятаны в темных местах (либо и то, и другое!). Однако сами фоны неплохие, в большой степени определяют дух игры и многое добавляют к общему впечатлению, создавая мрачное настроение. Thorgal увлекает вас с собой в путешествие по хмурым пейзажам, что весьма отличает атмосферу этой игры от весёлой атмосферы старых игр, к примеру, King's Quest.

Ролики сделаны хорошо, но в самой игре их не так уж много. Синхронизация движения губ с речью не очень удачная и иногда практически отсутствует.

**Звук:** Dreamcatcher уже не раз доказывала, что они знают, как создать замечательный саундтрек, и этой игрой они вновь подтвердили свою репутацию. Основная тема в Thorgal просто потрясающая, и она ещё долго будет вертеться у вас в голове. К сожалению, того же нельзя сказать про озвучку. В то время как актёрское исполнение некоторых персонажей находится на высоком уровне (например, роль Торгала - это высший класс), озвучка остальных выполнена более чем посредственно (например, роли Нолана (Nolan) и Хиральгура (Hiralgur)).

**Геймплей:** Наибольший изъян геймплея имеет непосредственное отношение к главному недостатку самой игры - слишком небольшой её продолжительности. Для полноценной авантюры там практически нечего делать. К тому же начинается она не самым приятным образом - в первых локациях,



**У Нолана свои планы относительно Торгала**

которые посещает Торгал, чересчур много пиксель-хантинга. Но по мере того, как разворачивается сюжет, пиксель-хантинг встречается всё реже, а головоломки становятся всё лучше.

Много проблем и с интерфейсом игры. Во-первых, иногда, когда вы щёлкаете на каком-нибудь предмете или нажимаете кнопку (например, Esc для открытия окна настроек), игра может совсем не отреагировать на вашу команду. Кроме того, интерфейс имеет некоторую особенность, которая не только не помогает, но и откровенно докучает. Скажем, вы видите предмет, который хотите подобрать. Когда вы наведёте на него курсор, этот предмет будет подсвечен. Если в этот момент вы на нём щёлкнете - Торгал ничего не сделает; единственным результатом будет смена вида курсора (то есть курсор примет вид руки). Таким образом, после смены курсора вам надо щёлкнуть ещё раз, чтобы взаимодействовать с выбранным объектом. Это лишнее щёлканье совершенно не нужно, и я не понимаю, чего разработчики хотели этим добиться. Двойной щелчок на какой-либо точке заставит Торгала бежать туда. Обычно в инвентаре у него находится лишь несколько предметов.



**Все, что вам нужно - острый глаз и листочек бумаги с ручкой.**



**Хранительница ключей уже знакома поклонникам Торгала**

Головоломки, в основном, довольно лёгкие. На первый взгляд, некоторые из них могут показаться сложными, но даже на самые заковыристые вы потратите не более 5-10 минут. Для решения парочки задачек потребуются ручка и кусок бумаги. Отдельные головоломки (особенно после середины игры) очень оригинальны и большей частью уместны. Местами встречаются экшн-элементы, но они настолько просты, что большинство из них вы даже не заметите. Также в Thorgal есть мини-игра с рунами, которую необходимо выиграть, чтобы продвинуться дальше. Она довольно забавна, и освоить её легко, поэтому она является приятным дополнением к геймплею. В общем, в отношении геймплея вторая часть игры немного напомнит вам Syberia.

**Общая информация:** Игра поставляется в DVD-боксе и занимает всего один диск (что вполне логично, исходя из её продолжительности). В неё включен черно-белый комикс, нарисованный самим Росински. Это приятное дополнение, сделанное, однако, не самым лучшим образом. Альбом доступен только в самой игре, иными словами, вы должны начать играть, и только затем вы сможете пройти в меню с комиксами. Комиксы невозможно распеча-

тать и читать отдельно, поскольку необходимо щёлкать на каждой картинке, чтобы получить описание. Ещё один недостаток комиксов заключается в том, что они выполняют функцию дневника Торгала, поэтому то, что в них происходит, вам и так известно. Никаких багов в процессе игры мною замечено не было. Рекомендую всем, прежде чем играть в эту игру, купить несколько сборников комиксов о Торгале. Рассказанные в них истории лишь усилят ваше впечатление от игры.

**В нескольких словах:** Очень жаль, что игра закончилась так быстро. Я бы оценил Thorgal гораздо выше, если бы игра была либо длиннее, либо дешевле. Но сейчас мы имеем лишь сдирание с нас денег. Я бы порекомендовал вам подождать, пока цена существенно не снизится, и лишь потом покупать Thorgal. Это весьма интересная игра с хорошим сюжетом, приятной графикой и с естественным геймплеем. Что ж, The Adventure Company упустила отличный шанс создать грандиозную фэнтезийную адвенчуру.

- **Dimitris Manos**  
(перевод *Monoceros*)



**Обратите внимание на отверстия в полу**

## THORGAL: ODIN'S CURSE

### Информация об игре

**Разработчик:** The Adventure Company

**Управление:** point'n'click

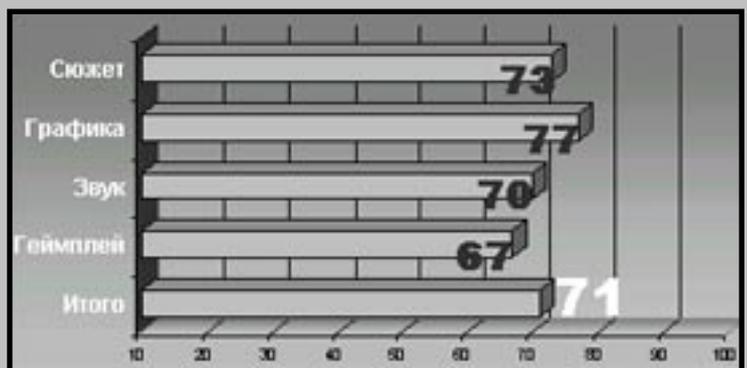
**Вид:** от 3-го лица

**Сложность:** низкая

**Сайт:** <http://thorgal.dcegames.com>

### Системные требования:

Win95/98/ME/2000/XP, Pentium II 400Mhz,  
64Mb RAM, 8X CD-ROM, DirectX 8.1



# AGON

*The game above all games*

Private Moon Studios забросила в авантюрный водёй удочку с уникальной приманкой. Их первая игра, Agon, хоть и похожа на прочие современные игры от первого лица, имеет одну очень важную особенность. Это первая в истории авантюра, сделанная как набор эпизодов.

В течение следующих двух лет Private Moon запустит ещё тринадцать серий этой истории, каждая из которых будет самостоятельной частью большой игры. Новые главы будут выходить раз в два месяца (или около того), каждая будет стоить \$9.80 USD. Скачав эпизод размером примерно 200 Мб, игрок сможет установить его и играть, не выходя больше в Интернет. На тот момент, когда я писал этот обзор, вышла лишь первая серия, действие которой разворачивается в Лондоне. Было бы несправедливо и глупо судить лишь по одному эпизоду обо всей игре, так что воспринимайте этот обзор как превью. Полноценный обзор, возможно, выйдет в нашем журнале позднее.

**Сюжет:** Это произошло в самом начале XX века, когда профессор Сэмюель Хант собирался провести ещё одну бессонную ночь, разбирая бумаги в Британском Музее. Перебирая письма, лежащие на его столе, он случайно заметил на одном из них странные буквы “W. K.”, которые он никогда прежде не встречал. Внутри конверта оказался древний

манускрипт, в котором говорилось об “Agon”, но было непонятно, что это такое. Позвонив предварительно одному из своих коллег, профессор Хант начал поиск ответа на эту поистине удивительную загадку уже за пределами музея. Поиск проведёт его по всему земному шару, и ему предстоит решить немало головоломок, чтобы выяснить, что такое Agon, и каково его предназначение.

Преамбула игры, возможно, немного скомкана, но идеально подходит для сериала. Все главы независимы друг от друга, но в них достаточно нитей, чтобы связать эпизоды воедино, по крайней мере, на мгновение. Пока неизвестен сюжет следующих серий, но в центре каждой истории находится древняя настольная игра.

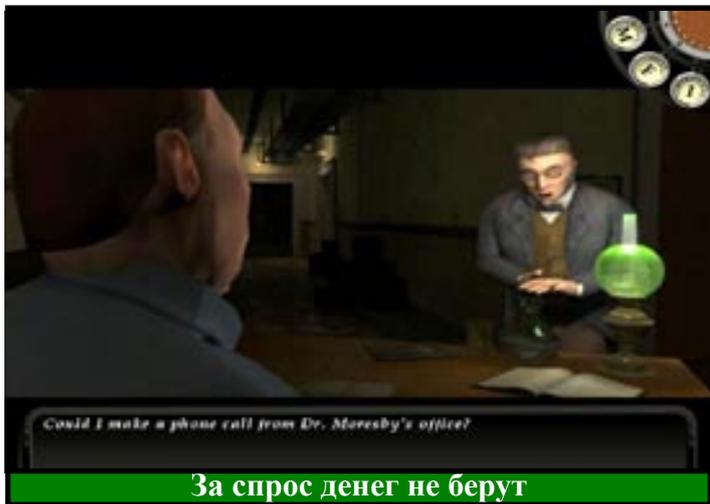
**Графика:** Игровые экраны созданы мягко и роскошно. Зеркальные поверхности, присутствующие в некоторых сценах, отражают в себе вертящегося как манекен профессора Ханта, в то время как он (вы) осматривается. Неплохо, но, как обычно, могло быть и лучше. Другое дело – видеовставки, которые, порой, даже отталкивающи. Не столь страшна их пикселизованность, сколь неуклюжие и прерывистые движения персонажей. Наблюдать за этим громоздким безобразием очень грустно. Надеюсь, что в последующих сериях разработчики поднапрягутся и всё исправят.



Профессор Сэмюель Хант



Отличная мебелировка



За спрос денег не берут

**Звук:** Музыка в игре звучит нечасто, но написана она неплохо и придаёт ощущение легкой загадочности. Озвучка также сделана приятно, в спокойной и сдержанной английской манере.

**Геймплей:** Интерфейс напоминает 3D-скроллинг **Zork: Grand Inquisitor** и **Myst 3: Exile**, проще говоря, позволяет игроку легко начать игру. С помощью мышки (удерживая левую клавишу) можно поворачиваться на 360 градусов, а когда экран неподвижен – курсор реагирует на всякие “горячие точки” в зависимости от контекста по-разному: лупа, рука и т.п.

Немногочисленные головоломки в игре достаточно просты, но всё же придётся немного потрудиться над их решением. Оно зависит от тщательного исследования окружающего пространства, в противоположность непонятной логике или перебору предметов, и такой стиль по-настоящему подходит игре вроде **Agon**, где исследование – основа сюжетной линии. Правда, есть одно место в первом эпизоде, на длинной лестнице, соединяющей административный коридор музея с подвальным хранилищем. Этот отрезок придётся преодолевать 6-7 раз, и каж-



И это охранник?

дый раз вы будете терять на это, по меньшей мере, 35 секунд, что чрезвычайно замедляет игру. Во всём остальном игра проходит в приемлемом темпе, и далее никаких претензий к ней у меня нет.

**В нескольких словах:** **Agon** – игра претенциозная и занятная, но меня одолевают сомнения по поводу успеха сериала. Во-первых, \$9.80 за игру, которую можно пройти за 3 часа – это многовато. Возможно, либо цена на следующие эпизоды будет снижена, либо появится скидка для подписчиков. Вдобавок, если сегодня игра технически неплоха, через два года её движок несколько устареет. К счастью, эти вопросы можно будет решить позже, так что причин для волнений пока нет.

К сожалению, сейчас я не могу посоветовать покупку этого единственного эпизода, несмотря на его привлекательность. Я бы предложил подождать несколько месяцев, пока не выйдет ещё несколько серий, прежде чем вы решитесь потратить свои деньги. А пока я жду продолжения игры, чтобы узнать, как эпизоды свяжутся воедино.

- Justin Peeples  
(перевод Lonesome)

## AGON

### Информация об игре

Разработчик: Private Moon Studios

Управление: point'n'click

Вид: от 1-го лица

Сложность: низкая

Сайт: <http://www.agongame.com>

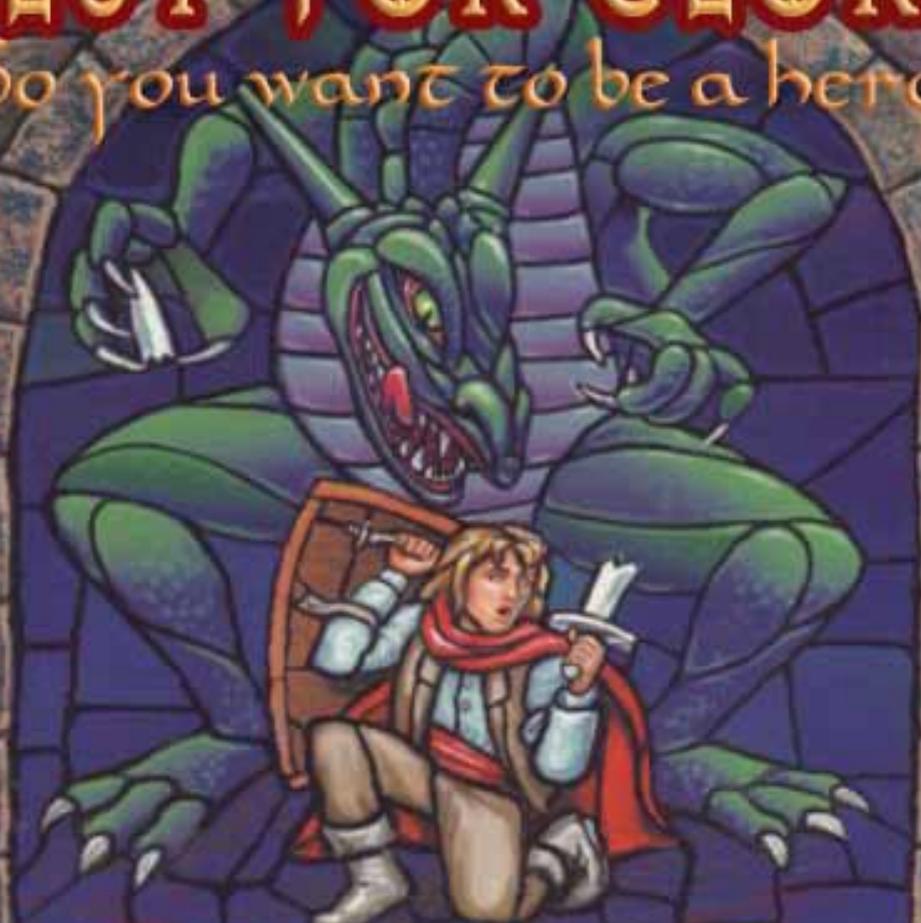
### Системные требования:

Win95/98/ME/2000/XP, Pentium II 400Mhz,  
64Mb RAM, 8X CD-ROM, 32Mb DirectX-  
совместимая видеокарта, для покупки  
необходим доступ в Интернет



# QUEST FOR GLORY I

- So you want to be a hero -



“Итак, ты хочешь стать Героем”. Наверное, мне было меньше 10 лет, когда впервые прочитал эту фразу с экрана своего монитора. Мог ли я тогда знать, что она станет девизом авантурного сериала, который впишет немало строк в историю развития игр. Этот бриллиант, выпущенный в лучшие годы Sierra, носит название Quest for Glory (изначально он назывался Hero's Quest, но проблемы с авторскими правами вынудили разработчиков сменить название). Это, наверное, единственная игра, в которой так удачно сочетаются элементы RPG и авантюры.

Двумя главными создателями игры были Лори Энн Коул и Кори Коул. Интервью с Лори вы можете прочитать в этом номере The Inventory. В нем есть много интересных фактов о Quest for Glory. А мы, давайте, поподробнее остановимся на первой части сериала.

Изначально игра распространялась на дискетах, в ней была EGA графика и управление из командной строки. Несколько лет спустя, когда с развитием технологии стало возможным использовать улучшенную графику и интерфейс, да и дисковым пространством проблемы отпали в связи с использованием CD, была выпущена новая версия. Именно ее мы и будем рассматривать в этой статье.

**Сюжет:** Вы – молодой искатель приключений, чье имя и личность можно выбрать в начале игры. Вы можете стать бойцом, магом или вором. Этот выбор повлияет как на развитие сюжета, так и на сам стиль игры. Например, в игре есть события, увидеть которые или стать участником которых может только игрок определенного класса. Дабы освежить свою память, перед написанием статьи я снова сыграл за воина. Сам я переигрывал QfG1 несчетное количество раз различными персонажами, и могу с уверенностью сказать, что игра обладает высоким уровнем переигрываемости.

Деревня Шпильбург (Spielburg) отчаянно нуждается в герое. Лучшего шанса для вас и быть не могло!



Разбойники грабят людей на дорогах, ведущих в долину Шпильбурга, и это практически полностью парализовало торговлю. Большинство лавок пустует, и никто не чувствует себя в безопасности там, где раньше было тихо и спокойно. И лишь в стенах города жители могут чувствовать себя защищенными благодаря заклинанию, наложенному Эраной, защитницей долины, много лет назад. Что еще хуже, Барон долины поражен страшным проклятием, в результате воздействия которого исчезли двое его детей. В такое нелегкое время вы и прибываете в деревню. Вы достаточно сильны и полны решимости противостоять силам зла, встающим у вас на пути.

Отличный сюжет – это только часть того, что приготовили для нас разработчики из Sierra. Волшебные не выйдут у вас из головы, пока вы не повзрослеете, вас будут окружать спрятанные повсюду забавные шутки, только и ждущие того, что вы на них кликните. Вас также ждет множество интересных диалогов и эпический сюжет. Стоит обратить внимание на то, что в игре есть смена дня и ночи. Обычно нет строгого порядка решения головоломок, поэтому игра достаточно нелинейна. Вы можете пройти ее за 15 дней игрового времени, а можете и за 115, смотря какой путь прохождения выберете. Поэтому, хотя многие и называют Quest for Glory двумерной игрой, она на самом деле трехмерная. Потому что время – это тоже измерение.

**Графика:** Графика выполнена на должном уровне. Двухмерные спрайты перемещаются по двухмерным VGA фонам в разрешении 320x200 – таков был стандарт графики в те времена, когда создавался римейк. Радует то, что иногда Quest for Glory смотрится намного лучше других адвенчур. Не знаю, появилось ли у меня такое отношение к графике из-за того, что я вырос на потрясающих сериалах Sierra, или в ней действительно есть нечто



Прекрасная кентавресса



Гильдия искателей приключений – место, где можно похвастаться своими подвигами

особенное, но все, что я могу сказать – мне иногда хочется, чтобы и сейчас были художники, работающие в таком стиле.

Если вы не росли в те времена и не играли в эти игры, когда они считались лучшими, графика может вам показаться несколько устаревшей. Но все равно те, кто будет сравнивать графику QfG1 с графикой любой другой игры, выпущенной в то время, заметят, что разработчики проделали невероятную работу. Начиная с главного персонажа, и заканчивая кошечками в таверне Шпильбурга, игрок будет просто очарован и анимацией персонажей, и мимикой во время диалогов.

**Звук:** Несколько огорчает то, что Sierra не захотела выпустить полностью озвученную Quest for Glory 1. Поэтому игра может показаться немного молчаливой по сравнению с другими играми, при разработке которых побеспокоились о приглашении полного штата актеров. Но музыка, написанная Марком Сибертом (Mark Seibert), принимавшим участие в создании множества других игр, просто великолепна. Разве можно забыть основной мотив QfG, который прошел через все игры серии, или музыку, которая звучит во время выбора персонажа? В игре также есть различные звуковые эффекты, но не ожидайте чудес на грани возможностей вашей системы Dolby Surround.

**Геймплей:** Как я уже говорил, в начале игры вы можете выбрать одного из трех персонажей (боец, маг и вор). Боец опытен в драках, маг искуснее обращается с заклинаниями, а вор лучше других может красться и воровать. После этого вам надо будет раскидать несколько очков, которые даются в начале, по разным навыкам персонажа. Распорядитесь этими очками с умом, потому что их количество в определенном навыке может отразиться на решении головоломок.



Ночные танцы с феями

У нашего героя есть индикаторы здоровья и выносливости. Если один из них обнулится, герой умрет. Поэтому важно, чтобы герой почаще отдыхал. Есть различные зелья, выпив которые, герой может повысить значения здоровья и выносливости. Деньги также играют немаловажную роль, поскольку в игре множество вещей без них не получить. Поэтому вам придется либо побыстрее найти какую-нибудь работу, либо устроить охоту на монстров или разбойников.

Если описать геймплей QfG одним словом, то этим словом будет “Свобода”. Свобода – это самая сильная сторона геймплея, но и самая слабая. Давайте я вам объясню, что имею в виду. У вас есть свобода выбора что делать, и когда это делать. У вас есть свобода выбора персонажа, которым будете играть. У вас есть свобода выбора сражаться с монстром или убежать от него. У вас есть свобода выбора провести ли весь день в тренировках, проболтать его с жителями Шпильбурга или просто проспять. Да-да, проспять. Так как герою ничто человеческое не чуждо, и он может (и должен) есть и спать. Если вы не будете кормить своего персонажа, будьте готовы к бесславному окончанию своих приключений.

В игре есть много головоломок, которые требуют вашего присутствия в определенном месте в оп-



Только посмотрите на отражение в воде

ределенное время дня или ночи. Но так как в игре полная свобода, вы можете даже не знать, о том, что это событие должно где-то когда-то произойти, вы в это время можете заниматься охотой на гоблинов на другом конце леса. И если вы застряли в игре, обычно трудно найти место (и время), в котором вам надо произвести следующее действие.

В игре реализован point'n'click интерфейс, схожий с используемым в других играх Sierra, плюс некоторые добавления, которые понадобились для управления RPG элементами, такими как спать, бежать, красться и т.д. Также в игре есть бои. Их количество зависит только от того, в скольких из них вы останетесь и будете сражаться, а от скольких решите убежать. Но некоторых поединков нельзя избежать, так как они необходимы для успешного завершения игры. Вы не сможете выстоять в этих нескольких боях, если до того не тренировались, поэтому, на самом деле, надо стараться драться как можно чаще. Несмотря на множество боев, все-таки по большей части это авантюра, ибо элементы авантюры встречаются намного чаще, и они доминируют над RPG элементами.



Башня Эразмуса

**Общая информация:** Первая версия (с EGA графикой) была выпущена в 1989 году, по замыслу разработчиков, она должна была стать первой частью сериала из четырех игр. Но после выхода в 1990 QfG2: Trial by Fire вместо QfG: Shadows of Darkness, которая должна была выйти в 1992 году и стать третьей частью, выпустили QfG3: Wages of War. Причиной такой вставки Wages of War между Trial by Fire и Shadows of Darkness было то, что Лори и Кори Коул посчитали, что еще слишком рано показывать игрокам жестокую и мрачную атмосферу Shadows of Darkness, потому ее место заняла более светлая игра. Shadows of Darkness была выпущена в 1993 году, но, к сожалению, в ней сохранилось просто невероятное количество ошибок,

что сделало игру практически непроходимой. Более подробно об этом вы можете прочитать в интервью с Лори Коул.

Sierra выпустила VGA версию первой части с point'n'click интерфейсом, они даже выпустили CD-диск с антологией Quest for Glory, на котором были все четыре части серии. Я купил этот диск, и ни разу не пожалел об этом. И когда все уже считали, что серия умерла, и что последняя задуманная Лори часть так никогда и не увидит света, на сцене появились поклонники сериала. Они доставали Sierra жалобами и просьбами до тех пор, пока она не объявила о начале работ над пятой и последней частью. Изначально планировалась многопользовательская составляющая игры, но позже от этого отказались. Выпущенная в 1998 году, впервые в серии использующая трехмерную графику, эта игра стала завершением столь любимого многими сериала.

Лори и Кори отошли от разработки адвенчур, а теперешняя Sierra уже совсем не та, что мы знали раньше. Но вселенная QfG жива! Множество фанатов создает свои игры по мотивам этого сериала. Самый интересный из любительских проектов – это работа небезызвестной Sierra, работающей над римейком QfG2. С другой стороны, Лори Коул объединилась с Мишель Бэйкер, чтобы продолжить приключения, но на этот раз в книгах.

В QfG1 есть несколько ошибок. Если вы играете на современном компьютере и не используете программку для замедления скорости процессора, то некоторые головоломки просто невозможно решить. Например, нельзя победить мастера-мечника, потому что бой с ним заканчивается... до того, как начнется! Игра разрабатывалась для старых ком-



пьютеров, и загадки, для решения которых важна скорость, решить не получится. Поэтому поищите хороший замедлитель перед тем, как начнете играть в QfG1. Также довольно трудно запустить QfG1 на новых операционных системах. Я советую воспользоваться VDM Sound. Это эмулятор, позволяющий играть в старые ДОСовские игры из-под Windows XP или Windows 2000. Вы можете скачать VDM Sound с сайта <http://ntvdm.cjb.net/>.

**В нескольких словах:** Большинство современных адвенчур смотрятся довольно блекло на фоне старых хитов от Sierra и LucasArts. В тех играх нет трехмерной графики и кучи профессиональных актеров озвучания. Но в них есть великолепные сюжеты, уникальные персонажи и восхитительный геймплей. Независимо от того, играли ли вы уже в эти игры, или вы новичок в рядах искателей приключений, эти игры должны у вас быть. Если Лори и Кори читают эту статью, я хочу сказать им, что нам их очень не хватает, и мы надеемся, что они вернуться к разработке игр.

- Dimitris Manos  
(перевод Student)

## QUEST FOR GLORY I

### Информация об игре

Разработчик: Sierra On-Line

Управление: point'n'click

Вид: от 3-го лица

Сложность: средняя

### Системные требования:

подойдет любой современный компьютер





Дядя материализовался ещё в 97-м. Но где-то по дороге к славе его пришлось заморозить – никому тогда он не был нужен. Так, в анабиозе, он пребывал до весны прошлого года, пока кое-кто не оттаял счастливого пуговичника, чтобы он смог-таки совершить в своей жизни нечто дельное – залезть в **Трубу**. Но с тех пор **Труба** заметно изменилась – цветные пухлобокие существа (видимо, в результате селекции) сменились совершенно иными: нелепыми и глупыми, наглыми и тупыми, спокойными и услужливыми созданиями, которые отважно стараются делать вид, что им совершенно нет никакого дела до свалившегося откуда-то сверху трусеватого очкарика.

**Сюжет:** Эээ...гrrrrх. Какой вам надоть? Про убийство иеромонаха? Про восстание жёлтых кокосов? Про кофий, ловко выплеснутый в чашку космической лучницей?.. Ничего такого? Вот и славно. Потому что единственное, что есть в этой истории – завязка, остальное – забавное путешествие к выходу. Спускаться, спускаться, спускаться – чтобы в конце концов... улететь домой!

Для этого придётся попотеть. Ну, совсем немного. Признаться, я не сразу въехал в логику здешней жизни. Но, стоило просечь фишку, закрутилось! К слову, на офф-сайте игры представлено богатое описание и самой игры, и её обитателей – вот вам и сюжетная линия. Читаем-соображаем, что каждый из подземных мутят из себя представляет. Обязательно приобщайтесь – будет интереснее лазать.

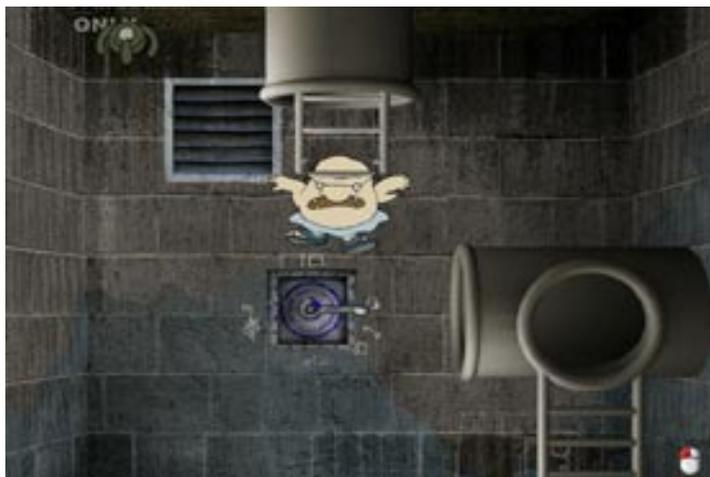
**Геймплей:** Всем вам уже известный Дядя – герой странный, без малейшей харизмы, с редкой, брр..

улыбкой (по-моему, так улыбаются людоеды) и совершенно безмолвный (для mtv-шного ролика использовали дублёра, поверьте). Говорит редко, со свистом куда-нибудь ввалившись, принимается собирать всякий хлам и предлагать его местным жителям в обмен на что-нибудь полезное.

Как ни странно, то тут, то там находится вагон полезностей. Причём пяток из них можно поменять неоднократно: аборигенам, кажется, тут всего вдоволь – и стен (настоящих!), и ржавчины (которую Дядя нагло соскабливает каждый раз, переползая в новый экран), и спортивных игр (в кёрлинг бум?) и каруселей... а всё равно каждый готов подарить парню в трусах хоть полжизни. “Не-а...” – крутят они в знак несогласия головами. Заигрывают. На самом деле махни табуреткой – все сбегутся.

Ничего подобного заковыристым (я про сейф) загадкам **Братьев Пилотов**, с которыми все уже привыкли сравнивать любой “квест с элементами аркады” в **Трубе** нет. Собственно, любая загадка станет таковой только по вашей невнимательности или если вы решите пройтись по **Трубе** с закрытыми глазами. Откройте их, тут есть на что посмотреть.

Хотя бы на персонажей. Несколько десятков непохожих друг на друга существ. И все отлично вписываются в интерьеры. Ну, должно быть, не каждому сразу станет понятна логика карусельных мальчиков или смысл присутствия здесь гуляющих кубов и похожих на “резинку” с усиками быстрых теть... Что ж поделать, и не такое бывает, когда под кроватью люки открываются.





Есть множество мест, где вы подсознательно используете ваши детские навыки. Давненько на качелях не летали? Ну вот, отличный повод появился. Номинально это аркада – препятствие, но, поймав ритм (вы его, оно ваш) – становится приятным. Или движущаяся лента, которую обстреливают два красных пятячка: Марио с его летающими рыбами отдыхает. Любая задачка требует, чтобы её обдумали. Побегали, поехали на лифте (да, есть такое). И решили. Хлоп – и вы на аудиенции у здешнего “папы” – Дыр-Теменота. Занавес.

**Графика:** Тут лишь плюсы. Отменная бетонка, настоящие подвальные полы, всё отлично смотрится безо всяких там шейдеров. В общем, будто спускаешься в самый настоящий советский подвал, только, несмотря на обжитость и трескучесть стен, чистый и ухоженный. Даже граффити пару раз послужат ответом на вопрос “чего бы такое сотворить?”, вместо того, чтобы показать остроумие настенных живописцев. Рисуют они, правда, как дети.

**Звук:** Быть может, песни тут и не повредили бы (как поначалу было задумано), но и неформатный джаз (иногда просто эмбиент) как нельзя лучше передаёт тонкий аромат андеграунда. И потом, где вы видели, чтобы в такой небольшой игрушке было аж 19 треков?! И не один ведь не “чаттануга”. Кто там у нас звукорежиссёр? Подать ему Оскара!



Персонажи тут маловербальные. Хотя порой слов некоторые и владеют, обычно они со вкусом используют жесты и странные пассы. То есть, слов на ветер не бросают. Иные, может, и хотели бы (Зашитый уж точно истомился), но... не могут. Так уж заведено. Не кырчи – Дыр-Теменота побудишь!

**Пост мортем:** Действительно, **т а к о г о** вы ещё не видали. Тандем прогрессивного мультипликатора (Иван Максимов) и опытного гейм-дизайнера (Андрей Головлёв) направил велики остальной команды по нужной трассе. Не сворачивая в детскость и не усложняя очередной шахматно-статистической головоломкой путь геймера, который пришёл отдохнуть и получить удовольствие.

Конечно, жуть как хотелось бы поиметь с игрой и пару-тройку максимовских мультв, чтобы ещё чуть усугубить, но... придётся вылавливать эти кина иначе. Кажется, принято сообщать о комплекте: коробочка, в ней диск, на диске игрушка. Быстро разобраться с управлением поможет толковый Readme, в котором также описан способ зафиксировать ваше путешествие в файл, чтобы потом просматривать его (правда, только внутри игры), как настоящий мульт. Так что приятных вам трубодней!

- Lonesome

## Полная труба

### Информация об игре

Разработчик: Pipe Studio

Управление: point'n'click

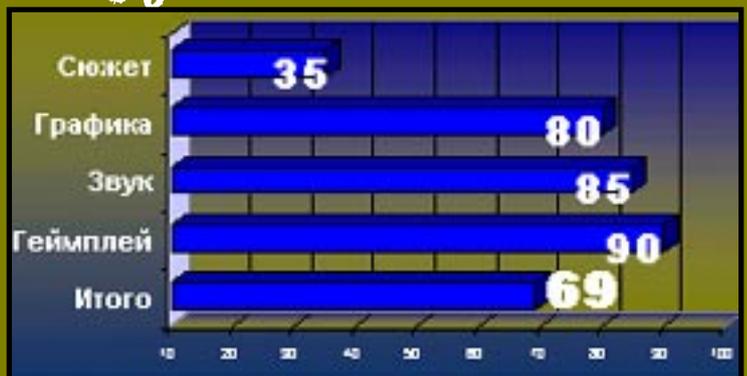
Вид: от 3-го лица

Сложность: низкая

Сайт: <http://pipestudio.ru/fullpipe/>

### Системные требования:

Win 95/98/ME/2000/XP, Pentium II 300Mhz,  
64 Mb RAM, 560 Mb на диске, DirectX 8.0



*The Inventory* рад представить вам создателя легендарных игр про Larry, одного из самых веселых разработчиков в истории авантюрного жанра, Элла 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 подписчикам Cyberjoke 3000, а теперь еще и будет составлять подборку самых удачных анекдотов для *The Inventory*. Итак, добро пожаловать на шоу Элла Лоу!



Американский турист в Испании решил отужинать в местном ресторане. Потягивая вино из бокала, он заметил, что на соседний столик принесли дымящееся блюдо. Оно не только прекрасно выглядело, но и восхитительно пахло. Он спросил официанта: “Что это за блюдо?” Официант улыбнулся: “Ах, сеньор, у вас великолепный вкус! Ингредиенты этого блюда приходят нам с боя быков. После того, как матадор убивает быка, яички последнего отделяются от тела и приносятся к нам в ресторан. Ах, это такой деликатес!” Американец, узнав, что это было за блюдо, на секунду замер, но потом подумал, какого черта? Я же гуляю! “Принесите мне то же самое!” Официант погрузился: “Прошу прощения, сеньор. Поскольку в нашем городе проходит только одна битва с быком за день, у нас готовится всего лишь одна порция в день. Но если хотите, можете оставить заказ на завтра, и я с удовольствием вам его организую!” Американец согласился и следующие сутки провел в нетерпеливом ожидании. Вечером он вновь зашел в тот же ресторан, и то же самый официант с гордостью принес ему единственный деликатес дня. Съев это блюдо, американец подозвал к столу официанта: “Блюдо было великолепно, но мне показалось, что вчера порция была больше?” Официант ответил: “Si, сеньор! Но вы же должны понимать, что быки тоже не всегда проигрывают!”

Возвращается жена домой из командировки, и видит своего мужа в постели с молодой женщиной. “Что такое?” – закричала она. Ее муж спокойно ответил: “Дорогая, я сейчас тебе все объясню. Я ехал домой, когда увидел голосующую женщину. Она была голодна, поэтому я привез ее домой и накормил ростбифом, который ты забыла в холодильнике. Поскольку она была с босыми ногами, я дал ей те сандалии, что тебе не понравились, потому что они вышли из моды. На ней не было пальто, и я ей отдал тот свитер, который подарил тебе на день рождения, и который ты никогда не носила из-за того, что тебе не нравился его цвет. У нее были порваны штаны, и я дал ей те джинсы, которые тебе оказались малы. Собравшись уходить, она спросила, нет ли у меня еще чего-нибудь такого, что ты больше не используешь, и...”

Мужчина вбежал в бар, заказал шесть порций виски, и только бармен успевал налить, как мужчина

тотчас же залпом выпивал. “Быстренько ты их, приятель”, – сказал бармен, наливая седьмую. Мужчина фыркнул: “Вы бы тоже быстро выпивали, если бы у вас было то, что и у меня!” – “Да? А что у тебя?” – спросил бармен. Перед тем, как ответить, мужчина встал: “Порядка двадцати восьми центов!”

Директриса женской школы читала своим подопечным лекцию о сексуальном поведении. “Мы живем в очень тяжелое для молодых людей время”, – прогудела она. – “В момент искушения вы должны задать себе один вопрос: Что лучше, провести всю оставшуюся жизнь в стыде, или получить час удовольствия?” Из задних рядов раздался голос: “А не могли бы вы рассказать поподробнее, как вам удалось это растянуть на час?”

Юрист женился на женщине, которая до этого десять раз разводилась. В первую брачную ночь она сказала своему мужу: “Дорогой, будь, пожалуйста, нежен. Я все еще девственница”. “Что?” – изумился муж. – “Как это могло случиться, ведь ты была замужем десять раз!” “Ну, первый мой муж работал торговым представителем, и все время говорил мне, как это будет круто. Второй муж работал в отделе техподдержки, он никогда не был уверен, как все должно работать, обещал заглянуть внутрь и разобратся. Третий муж работал в эксплуатационном обслуживании, он всегда говорил, что все продиагностировано, но он не может заставить систему работать. Четвертый муж работал в телемаркетинге, и хотя он знал, что у него есть заказ, он не знал, куда его доставить. Пятый муж был инженером, он знал основной процесс, но хотел три года на исследование, разработку и создание нового высококлассного метода. Шестой муж был из отдела финансов и администрации, он думал, что знает, что нужно делать, но не был уверен, его ли это работа. Седьмой муж был маркетологом, и хотя у него был продукт, он не знал, как его позиционировать. Восьмой муж был психиатром, он только говорил об этом. Девятый был гинекологом, он только смотрел туда. Десятый муж был коллекционером марок, он лишь... Господи, как я по нему скучаю!... Ну а теперь я вышла замуж за тебя, и это здорово!” “Да, но почему?” – поинтересовался он. “Да потому что ты юрист. Наконец хоть кто-то отымеет меня по полной программе!”

Перед тем, как мы приступим к чтению почты, хочу сказать, что наш электронный адрес подвергся тяжелой вирусной атаке. На протяжении недели мы почти не могли получать почту (особенно по ночам), потому что нас завалили сообщениями, содержащими вирус. Почтовый ящик оказался переполнен, и сообщения в него попросту больше не попадали. Поэтому если вы посылали нам письма в прошлом месяце, пожалуйста, повторите их, поскольку есть вероятность, что мы их не получили.

А теперь перейдем непосредственно к почте. На этот раз мы дадим ответ на письма, пришедшие нам летом. Начнем с Джейсона, который бы хотел, чтобы в нашем журнале появились экшн/адвенчуры, далее последует Джереми, опытный дизайнер игр, задавший классическим вопросом: “2D или не 2D?”, затем перейдем к Стэффену (Staffan), который хочет сказать нам пару слов по поводу смены дисков в приводе, ну и, наконец, завершим Лотти Фэйрбэнкс (Lotty Farebanks), страстно возжелавшей обзора Grim Fandango.

*Здравствуйте. Вот, прочитал сейчас последний номер и хотел бы поблагодарить вас за те усилия, что вы приложили к выпуску журнала. Жду не дождусь осени (хоть и буду потом скучать по солнечным летним денькам)!*

*Можно сказать, что я адвенчурный игрок с некоторым стажем. Начинал я во времена еще того первого King's Quest. Теперь я трачу отложенные на компьютерные развлечения деньги, покупая лишь адвенчуры. И вопрос у меня следующий: почему вы исключили из своего поля зрения экшн/адвенчуры? Понимаю, это, конечно, не Gabriel Knight 2, но за последние несколько лет было выпущено немало захватывающих игр именно этого направления, например, Thief 1&2, System Shock 2 и Deus Ex. Если вы в них играли, то могли заметить, что сюжет у них ничуть не хуже, чем у многих чистых адвенчур, выпущенных за последние 5 лет. Поверьте, соотношение сыгранных мною чистых адвенчур и более экшн-ориентированных 5 к 1, и мне кажется, что вам не стоит забывать о последних лишь только потому, что они требуют некоторой сноровки в управлении мышью. Черт возьми, в Thief вам даже не нужно драться!*

*Думаю, это одна из причин, по которой люди говорят, что адвенчуры мертвы. Нет, они не умерли, просто процессоры и видеокарты настолько ушли вперед, что в экшн/адвенчуре вы можете почувствовать себя частью игры, плюс к этому вы получите хороший сюжет (в отличие от старых аркад с горизонтальным перемещением экрана). В прошлом “эффект присутствия” мог быть только у адвенчур. А посмотрите теперь на Splinter Cell – да в этой игрушке сюжет играет не последнюю роль! Если честно, я жду Half-Life 2 и Deus Ex 2 ничуть не меньше, чем Syberia 2.*

*Поверьте, я знаю, что компьютерные журналы могли уделять еще меньше внимания адвенчурам, и я уже устал надеяться на то, что когда-нибудь они вновь обратят свои взоры на этот жанр. У меня осталась лишь надежда увидеть качественные экшн/адвенчуры с сильной сюжетной линией в The Inventory.*

*Вот и весь мой вопрос. Приятного летнего отдыха! Жду с нетерпением нового номера The Inventory!  
-Джейсон Колодчей (Jason Kolodziej)*

*The Inventory: Здравствуйте, Джейсон. Спасибо, что нашли время написать нам. Надеюсь, солнышка вам этим летом хватило! Ну а теперь непосредственно о вашей просьбе. Нет ничего плохого в том, что кому-то нравятся экшн/адвенчуры, и лично я ничего не имею против этих людей (хотя, честно говоря, ненавижу, когда разработчики превращают чисто адвенчурный сериал в экшн/адвенчурный лишь для того, чтобы повысить продажи).*

*С другой стороны, я также не вижу ничего плохого в существовании журналов, специализирующихся на каком-либо конкретном жанре компьютерных игр. И даже несмотря на то, что экшн/адвенчуры заимствуют некоторые элементы геймплея и сюжет у адвенчур, они все равно остаются уникальным жанром. Кстати, не думаю, что экшн/адвенчуры скудно освещаются в прессе. Большинство сайтов и журналов будут пичкать вас одними и теми же сведениями об этих играх снова и снова, так что, на мой взгляд, еще одно повторение этих новостей на страницах The Inventory не имеет особого смысла.*

Как вы уже сами подметили, адвенчурный жанр – тот жанр, которому уделяют меньше всего внимания, и именно это мы пытаемся изменить при помощи нашего журнала.

Нам бы хотелось идти навстречу всем пожеланиям наших читателей, но мы попросту не можем этого сделать. Вам, например, нравятся экшн/адвенчуры, кому-то нравятся RPG, и он тоже может сказать, что в RPG есть элементы адвенчур. Но тогда нам придется пожертвовать чем-то другим. Размер журнала и временные рамки позволяют нам писать не более 50-60 страниц в месяц. Адвенчуры – это наша территория, так зачем нам жертвовать ими в угоду и так уже изрядно разрекламированных экшн/адвенчур?

The Inventory останется журналом, посвященным лишь чистым адвенчурам, в которых сюжет и исследование мира являются главными составляющими. Возможно, это понравится не всем, но, повторюсь, мы не можем идти навстречу всем пожеланиям. Надеюсь, это не отпугнет вас от нашего журнала.

*Я уже не новичок в игровой индустрии, и мне хотелось бы создать собственную адвенчуру. У меня уже написан сценарий, расписаны диалоги, но в чем я не уверен, так это в том, делать ли игру полностью на 3D движке, что приведет к резкому увеличению системных требований, или сделать ее 2D, к чему, в общем-то, игроки привыкли. Поэтому у меня есть один маленький вопрос к вашим читателям. Что им больше по душе: 2D адвенчура с 3D персонажами или полностью 3D?*

Спасибо,  
Джеремми (Jeremy)

*The Inventory: 2D или не 2D? Вот в чем вопрос. Что ж, я, конечно, не могу говорить за всех читателей The Inventory, но вот каково мое мнение. Если вы начнете работу над игрой сейчас, то это у вас займет от 1 до 3 лет. Поэтому вам не стоит особо беспокоиться о том, что у игроков будут слабые видеокарты, и они не смогут играть в игру, выполненную в 3D. В наше время у многих уже стоит неплохая видеокарта, вполне позволяющая исследовать полностью трехмерные миры, и к тому времени, когда будет закончена ваша игра, таких людей станет еще больше.*

Чего вам не стоит делать, так это спрашивать других людей, что они хотят видеть, хотят ли они использовать последние возможности графики. Вместо этого лучше спросить себя, как бы вы хотели, чтобы игра выглядела. Что будет лучше соответствовать вашему сюжету: 2D или 3D? Что позволит лучше организовать геймплей, задуманный вами? Не пытайтесь угодить всем, потому как в результате можете не угодить никому. Поэтому я бы советовал вам принять решение самостоятельно (или обсудить с другими членами команды разработчиков). Помните, что графика должна улучшать игру, а не наоборот. Что бы вы ни выбрали, не стесняйтесь написать нам об этом, да заодно можете рассказать, как идут дела с вашей игрой.

*Здравствуйте, Inventory!*

*Великолепный журнал! Мне он очень нравится! Просто здорово, что еще есть люди, которые так трепетно относятся к нашему любимому жанру (и надо отдать должное Syberia, за то, что она возродила к нему интерес. Жду не дождусь Syberia2 – ну же, октябрь, поторопись!!)*

*Вот что я еще хочу вам сказать. Иногда вы ругаетесь по поводу смены дисков в приводе. Вот простое решение: пойдите по ссылке, которую я напишу чуть ниже, и все – вам больше не придется менять диски. Эта программа позволяет создать до 4 виртуальных приводов CD-ROM. Единственное, вам придется сделать образы дисков самому (что занимает порядка 3-5 минут на диск). Программа работает великолепно, и, что самое главное, она абсолютно бесплатна! Итак, ссылка: <http://www.daemon-tools.cc/portal/download.php?mode=ViewCategory&catid=5>.*

*Удачи вам в работе!*

*С наилучшими пожеланиями,  
Стэффан (Staffan)*

*The Inventory*: Здравствуйте, Стэффан, и огромные приветы Дании! Да, мы очень благодарны Бенуа Сокалю и его команде за то, что вновь вдохнули жизнь в адвенчуры и привлекли внимание игровой публики к этому жанру. К сожалению, вам придется немножечко подождать Syberia 2, да вы, наверное, уже прочли про это в нашем предыдущем номере.

Что касается вашего предложения, то хоть это действительно выход для тех, кто чрезмерно раздражен частой сменой дисков, я всегда считал, что, купив игру, человек вправе ей наслаждаться, а не искать какие-либо примочки, которые ему это позволят сделать. Так что с одной стороны я благодарю вас за рассказ об этой утилите, а с другой я все также буду продолжать жаловаться на смену дисков, поскольку не все игроки знают об этой программе, да, по большому счету, такие проблемы и не должны у них возникать. Спасибо за письмо, и, надеюсь, вы будете получать удовольствие и от следующих номеров журнала.

*Здравствуйте!*

*Я хочу сказать, что потрясена The Inventory! Несмотря на то, что мне бы хотелось, чтобы сейчас было прохладно, и я могла сидеть в кресле у камина, потягивая горячий шоколад и читая ваш журнал, на дворе август, жара, и мне приходится сидеть на работе. Я на одном дыхании прочла уже несколько номеров, и сейчас вот читаю пятый. Журнал у вас получился довольно профессиональный, и вы можете им гордиться.*

*И хотя первая игра, в которую мне довелось поиграть в возрасте 14 лет, была Leisure Suit Larry, адвенчуры я открыла для себя только недавно, и с тех пор влюбилась в них окончательно и бесповоротно. Журнал же просто великолепен, в нем вы рассказываете о таких играх, о которых я даже и не слыхала.*

*Кстати, одна из постоянно возникающих проблем в адвенчурах – предметы, которые никогда потом не пригодятся. Одна игра, о которой вы еще не говорили – Broken Sword. В ней вам действительно приходится использовать все предметы, даже “бесполезные”. На мой взгляд, фантастическая игра. К сожалению, этого нельзя сказать о ее продолжении – Broken Sword 2, которая, по-моему, не идет ни в какое сравнение с первой частью.*

*Да, кстати, вот моя просьба, не могли бы вы сделать обзор игры “Grim Fandango”? Это, наверное, одна из самых лучших игр, в которые я играла. Диалоги, озвучка, атмосфера, внимание к деталям – это самая чудесная игра, причем не только для тех, кто в нее играет. Иногда я играла дома вечерами, и мой парень просил меня включить звук погромче, чтобы ему были слышны диалоги, пока он отмокал в ванной! Ну а теперь мне пора возвращаться к работе :-)*

*Спасибо еще раз за журнал и за вашу великолепную работу.*

*С наилучшими пожеланиями,  
Лотти Фэйрбенкс (Lotty Farebanks)*

*The Inventory*: Здравствуйте, Лотти. Спасибо за то, что написали нам. И хотя теперь уже середина октября, желаю вам прохладной погоды, чтобы ваша мечта о кресле у камина и горячем шоколаде сбылась. Согласен с вашим мнением по поводу Broken Sword 1 и 2. Мне тоже кажется, что вторая часть была гораздо слабее первой. Что касается обзора Grim Fandango, надеюсь, он когда-нибудь появится на страницах нашего журнала, но, наверное, автором его буду не я. Дело в том, что, честно говоря, эта игра мне не очень понравилась (ну теперь я получу целую кучу возмущенных посланий), главным образом из-за дурацкого интерфейса.

Однако в нашей команде есть такие (не буду ни на кого показывать пальцем, хотя это Карла), кто просто бкз ума от Grim Fandango, и будет куда лучше, если обзор напишут именно они. Так что ждите, и он появится. Не могу обещать, что это произойдет в двух-трех ближайших выпусках, поскольку я уже договорился о нескольких интервью, которые мы бы хотели сопроводить соответствующими обзорами.

# 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 -

## Письмо The Adventure Company

На сегодняшний день The Adventure Company бесспорный лидер среди издателей адвенчур. Невооруженным глазом видно, что они оказывают неоценимую поддержку жанру. Именно поэтому я написал им это письмо, которое можно считать конструктивной критикой, и над которым, наверное, следует задуматься. Коряче, если хотите, считайте это поводом для размышлений.

*Уважаемая The Adventure Company,*

*Я очень благодарен вам за то, что вы решили поддержать наш жанр, выпуская ежегодно довольно большое количество разных адвенчур. К сожалению, вынужден отметить, что некоторые из последних ваших проектов страдают от невнимания к мелким деталям, что не позволит им стать одними из лучших игр в истории адвенчурного жанра, такими, о которых многие помнят долгие годы спустя. Вместо этого ваши игры окажутся лишь рядовыми. Последние игры (Salatambo и Thorgal: Odin's Curse), насколько мне известно, разрабатывались в стенах компании, у них приятный геймплей, интересный сюжет, но все же вы немного поспешили с их выпуском.*

*Thorgal: Odin's Curse можно пройти меньше чем за 4 часа, а интерфейс в нем практически все время не работал. В Salatambo использовался по меньшей мере устаревший графический движок, и поистине жаль, что великолепная работа Филиппа Дрюлле (Philippe Druillette) из-за этого движка пошла насмарку. Более того, финальный ролик Salatambo был такой короткий, словно разработчики устали делать игру и решили вместо работы погонять чаю.*

*Вопрос мой такой: неужели нельзя было уделить чуть больше внимания каждой игре в отдельности и убрать упомянутые мною недочеты? Ведь именно внимание к таким мелочам отличает великие адвенчуры от рядовых. А если сделать это вам не позволяют финансы, то не лучше ли немного уменьшить число выпускаемых игр, и взамен этого уделить больше времени доведению до ума каждого проекта?*

*Не знаю, какая у вас стратегия по выпуску игр, но точно могу сказать, что игроки любили Sierra и LucasArts, потому что они выпускали великие адвенчуры, в которых был и продуманный геймплей, и замечательный сюжет, и в которых огромное внимание было уделено всяким мелочам. И это все вместе делало их игры выдающимися. Надеюсь, вы обратите внимание на мою конструктивную критику, ведь если The Adventure Company станет лучше, то выиграют от этого все: и вы, и игроки, и адвенчуры.*

**- Dimitris Manos**

## Эпилог

Возможно, вы удивитесь, но написание пролога и эпилога – самое скучное занятие. Как бы то ни было, в следующем месяце мы отмечаем свой первый день рождения, и первый миллионный читатель, скачавший The Inventory 10 выиграет Феррари! (ага).

Возможно, вы, опять же, удивитесь, но в следующем месяце день рождения будет отмечать не только The Inventory, но и его главный редактор! Так что жду от вас 14-го ноября поздравлений и подарков (по возможности, дорогих). Кстати, именно в этот день и выйдет следующий номер журнала.

Ну а теперь серьезно. В следующем месяце вас (опять!) ожидают несколько сюрпризов, тех самых, о которых пишут с кучей восклицательных знаков в конце предложения. Ну как если бы вы, например, выиграли в лотерею. И если вы надеетесь на то, что сейчас я об этих сюрпризах расскажу, то вы не угадали. Ну что же это будет за сюрприз, если рассказать о нем заранее?

Помимо парочки обычных сюрпризов, тех, что идут на конце с тремя-четырьмя восклицательными знаками, вас ожидает один супер-пупер-мега-гига-сюрприз, из тех, что потребует на конце двух-трех строчек восклицательных знаков. Это то, что я уже какое-то время обдумывал, и, наконец, решил. Подробности ищите в праздничном номере.

Ну а что касается обзоров, то вас ждут In Memoriam, а также, возможно, Law and Order 2 и Journey to the Center of the Earth (в зависимости от того, сможем ли мы достать эти игры). Мы также надеемся, что Emerald City Games все-таки выйдет с нами на связь, и мы продолжим публикацию комикса.

Недавно на форуме Just Adventure мы провели небольшой опрос и задали несколько вопросов о нашем журнале. Если вам интересно, что ответили участники этого опроса, загляните на <http://www.justadventure.com/cgi-bin/yabb/YaBB.cgi?board=AdvGameDiscuss;action=display;num=1065215736>. Вы также можете оставить там ваши предложения или напрямую послать их нам по адресу [theinventory@yahoo.com](mailto:theinventory@yahoo.com). Нас очень интересует ваше мнение.

Как мы уже писали в прошлом номере, мы ищем спонсоров, поэтому если вы хотите разместить рекламу вашей игры в The Inventory, напишите нам, и мы предоставим всю интересующую вас информацию (количество скачанных номеров, расценки и т.п.). Мы также ищем людей, умеющих делать Flash-заставки, для создания рекламных The Inventory, так что если это вас интересует, напишите нам.

Ну, на этот раз, пожалуй, хватит. Надеемся, вам понравился этот выпуск, и если это первый номер журнала, который вы прочитали, советуем вам скачать предыдущие номера. Архив можно найти на страничке The Inventory, размещенной на сайте Just Adventure.

До следующего месяца!

Главный редактор

*Dimitris Manos*

# The Inventory