

# The Inventory

Журнал только об адвенчурах



Лучшие  
адвенчуры  
2004



# The Inventory

**Редактор:** Dimitris Manos  
**Автор:** Dimitris Manos  
**Хостинг:** [www.theinventory.org](http://www.theinventory.org)  
[www.justadventure.com](http://www.justadventure.com)

## Русская версия:

**Ответственный редактор:** Alex ASP  
**Переводчики:** Alex ASP  
Blind Archer  
Dimka  
Lonesome  
Student  
**Редактор:** Lonesome  
**Хостинг:** [www.questzone.ru](http://www.questzone.ru)

## Контактная информация:

**Адрес:** The Inventory Magazine  
Grankottvägen 55 A  
Örebro 702 82  
Sweden  
**Телефон:** +46702053444  
**E-mail:** [theinventory@yahoo.com](mailto:theinventory@yahoo.com)  
**Русская редакция:** [theinventory@questzone.ru](mailto:theinventory@questzone.ru)

## Прочие версии

**Французская:** [www.planete-aventure.net](http://www.planete-aventure.net)  
**Итальянская:** [www.pollodigomma.net/~theinventory](http://www.pollodigomma.net/~theinventory)

*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

Лучший сюжет	2
Лучший мужской персонаж	4
Лучший женский персонаж	6
Лучшие диалоги	8
Лучшая графика	10
Лучшие фоны	12
Лучшие 3D-модели	14
Лучшие видеовставки	16
Лучший саундтрек	18
Лучшая актерская работа	20
Лучший геймплей	22
Лучший интерфейс	24
Лучший разработчик	26
Лучший издатель	28
Лучшая “независимая” адвенчура	30
Лучшая адвенчура	32
Самая ожидаемая адвенчура	34

## Итоги 35

## Пролог

2004-й год оказался весьма успешным для адвенчур, и я надеюсь, что 2005-й окажется еще более благоприятным для жанра. В ушедшем году нам довелось увидеть и качественные игры, и разнообразные. Вестерн, шпионский триллер, фэнтези, научная фантастика, криминалистика – каждый мог найти игру для себя. Да, возможно, в этом году не было суперхита, но хороших игр было очень много. В этом буклете мы хотим отметить самые лучшие адвенчуры, вышедшие в 2004 году.

Награды, полученные играми, более-менее отражают оценку, данную им нашим журналом. Более того, мы дали читателям возможность проголосовать на форуме <http://www.theinventory.org/forum>. Игры набравшие наибольшее количество голосов, получили “Приз читательских симпатий”. В принципе, их можно было бы считать победителями, но мы решили воздержаться от такого решения, потому что нельзя гарантировать, что люди, проголосовавшие на форуме, обязательно видели все представленные игры. Поясню. Допустим, человеку нравятся игры А и Б. В категории “Лучший сюжет” номинантами являются игры А, Б, В, Г и Д. Предположим, что самый лучший сюжет у игры Г, но поскольку человек в нее не играл, то он голосует за игру Б, потому что в ней, по его мнению, сюжет лучше, чем в игре А.

Награды представлены в 17 категориях: лучший сюжет, лучший мужской персонаж, лучший женский персонаж, лучшие диалоги, лучшая графика, лучшие фоны, лучшие 3D-модели, лучшие видеовставки, лучший саундтрек, лучшая актерская работа, лучший геймплей, лучший интерфейс, лучший разработчик, лучший издатель, лучшая “независимая” игра, лучшая адвенчура и самая ожидаемая адвенчура.

Буклет построен таким образом, что на одной странице находится список номинантов, в котором пару слов говорится о каждой игре, а на другой странице вы узнаете, кто именно получил награду. Сначала идет игра-победитель, затем игра, занявшая второе место, а за ними – игра, получившая приз читательских симпатий по данным голосования на нашем форуме.

Ну, хватит вводных слов, перейдем к лучшим адвенчурам этого года, о которых мы рассказывали в нашем журнале.

Главный редактор

*Dimitris Manos*



# Лучший

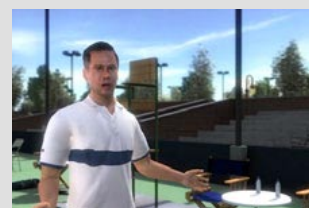
# СЮЖЕТ

Основная задача сюжета в адвенчуре – вытащить игрока из его мира и перенести в мир виртуальный. Жанр роли не играет: это может быть триллер, комедия, драма. Действие может разворачиваться в космосе или в средневековье. Персонаж может быть младенцем или глубоким стариком. Он может быть ковбоем, рыцарем, шпионом, принцессой или адвокатом. Что важно в сюжете – так это чувство погружения в иную реальность.

## Номинанты:

### Law and Order: Justice is Served

В Legacy Interactive над серией игр Law & Order работают профессиональные писатели, и это всегда заметно. Основная слабость сериала – плохо проработанные главные герои. Даже по завершении всех трех игр вы ничего не узнаете о том, что они любят, что ненавидят, к чему стремятся и т.п. Их можно сравнить с отмелями посреди бурной реки.



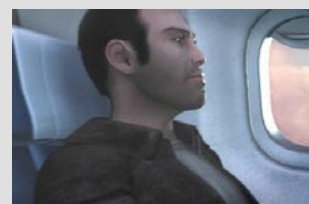
### Midnight Nowhere

Midnight Nowhere изначально ориентирована на определенный контингент игроков. Она подойдет тем, кому не претит “взрослый” язык и вид обнаженных тел. Если вы из их числа, то отличная история будет вам наградой. Вы просыпаетесь в морге. Весь персонал этого заведения мертв, точнее, зверски убит. Постепенно вы будете узнавать все больше и больше, и по завершении вам непременно захочется пройти игру заново.



### The Moment of Silence

Давненько мы не пробовали на вкус шпионских триллеров, и House of Tales предлагают нам отведать наполненный действием сценарий с хорошо проработанным главным героем. В The Moment of Silence есть интересные диалоги, нагнетающая атмосфера и неплохая концовка. Единственный недостаток – большое количество ситуаций, которые вряд ли бы произошли в реальной жизни, даже с учетом контекста игры.



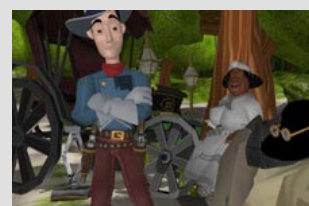
### Sherlock Holmes: Case of the Silver Earring

Frogwares круто поменяли идеологию геймдизайна: от бессюжетной Case of the Mummy они перешли к вполне литературной Case of the Silver Earring. Холмс (Holmes) стал гораздо больше похож на того Холмса, которого мы все знаем, и даже Ватсону (Watson) отведена важная роль. У сюжета один минус – большое количество адвенчурных клише.



### The Westerner

Игр, подобных The Westerner от Revivision, мы не видели уже довольно давно, да и в прошлом такие игры мог делать только Эл Лоу (Al Lowe). Это комедийный вестерн, в котором вы будете смеяться от самого начала и до конца. Восхитительные персонажи, умные диалоги, великолепный сценарий. Начальная заставка очень информативна, а концовка – это настоящий подарок, позволяющий всецело насладиться успехом.



В категории “Лучший сюжет” победила

## THE WESTERNER



Вестерны нынче не в моде. Их, наверное, уже и не снимают. Однако Revistronic доказала, что жанр игры не имеет значения, если у вас есть отличный сценарий, который возьмет игрока за руку и поведет его за собой в мир игры. Надо сказать, что сценарий английской версии (именно о ней мы рассказывали в нашем журнале) был обработан Стивом Инсом (Steve Ince). В испанскую мы не играли, а потому не можем сказать, отличается ли она чем-нибудь, но английская просто прекрасна. В самом деле, когда вы в последний раз видели по-настоящему смешную игру? Рискну предположить, что дело было не в этом столетии. Многие сравнивали The Westerner с Freddy Pharkas Эла Лоу, если вы играли в нее, то легко можете представить, чего ждать от The Westerner.

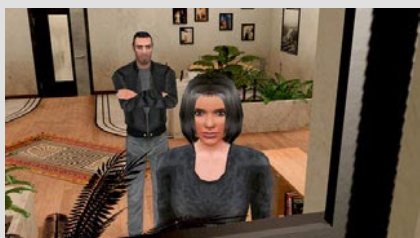
**Обзор:** The Inventory 19

**Разработчик:** Revistronic

**Издатели:** Руссобит-М, DTP, Focus, The Adventure Company

Второе место завоевала

## THE MOMENT OF SILENCE



У Мартина Гантефёра (Martin Gantefoehr) блестящее будущее в авантюрном жанре. Он создал отличный футуристический шпионский триллер. The Moment of Silence выводит авантюры на новый уровень, привнося в сюжетную линию политические интриги. События, происходящие в игре, имеют прямое отношение к современному миру, и вам предстоит определить свою точку зрения на те вопросы, которые будут обсуждать персонажи. Большинство героев достаточно интересны, из диалогов вы сможете многое о них узнать.

**Обзоры:** The Inventory 18, 20

**Разработчик:** House of Tales

**Издатели:** Акелла, DTP, Digital Jesters, The Adventure Company

Приз читательских симпатий достался

## THE MOMENT OF SILENCE

Заговоры в футуристическом обрамлении, похоже, очень популярны среди наших читателей. В голосовании на выбор лучшего сюжета приняло участие 77 человек, из них 54 отдали свой голос The Moment of Silence. Sherlock Holmes: Case of the Silver Earring оказалась на втором месте с 12 голосами. The Westerner – на третьем, 5 голосов. Midnight Nowhere – на четвертом, 4 голоса. Law & Order: Justice is Served – на пятом, 2 голоса.

**Обзоры:** The Inventory 18, 20

**Разработчик:** House of Tales

**Издатели:** Акелла, DTP, Digital Jesters, The Adventure Company

(автор перевода – Blind Archer)

# Лучший МУЖСКОЙ ПЕРСОНАЖ

В авантюрах традиционно хватает мужских персонажей: от красавчиков-писателей вроде Гэбриела Найта (Gabriel Knight) из одноименного сериала, мудро правящих королей вроде Грэма (King Graham) из King's Quest IV, порочных неудачников вроде Ларри Лаффера (Larry Laffer) из Leisure Suit Larry до не вполне могучих пиратов вроде Гайбраша Трипвуда (Guybrush Treepwood), бунтарей-байкеров вроде Бена (Ben) из Full Throttle и путешественников во времени, стремящихся победить смерть, вроде Эйке (Eike) из Shadow of Memories. Посмотрим, кто из мужчин оказался лучшим в этом году.

## Номинанты:

### Александр Заль (Alexander Zale) из Cirque De Zale

Александр Заль – чернорабочий в цирке, его положение ничтожно, а поведение иначе как отвратительным не назовёшь. Всё, чего он хочет – это открыть свой собственный цирк, и нет такой силы, которая смогла бы ему помешать достигнуть этой цели. Очень оригинальный персонаж, созданный Ребеккой Клементс (Rebecca Clements).



### Фенимор Филлмор (Fenimore Phillmore) из The Westerner

Застенчивый ковбой, едва познакомившийся красоткой и готовый на всё, чтобы стать её парнем. Без цели в жизни, он слоняется по округе и пытается помочь фермерам в обмен на еду и деньги. Недостаток Фенимора в том, что он похож на знаменитого персонажа из мультфильма Toy Story. ;-)



### Питер Райт (Peter Wright) из The Moment of Silence

Питер Райт недавно перенёс тяжёлую утрату. В начале игры он уверен в том, что правительство защищает его, но очень скоро он поймёт, что в мире всё совершенно не так, как проповедуют. И поскольку он не может помочь самому себе, он пытается помочь другим.



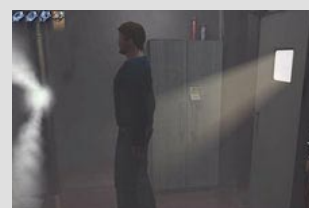
### Шерлок Холмс (Sherlock Holmes) из Sherlock Holmes: Case of the Silver Earring

Шерлок Холмс из Sherlock Holmes: Case of the Silver Earring больше похож на литературного Шерлока, чем когда-либо прежде. Он поразительно подмечает детали и может рассказать обо всех и вся вокруг. Его рассуждения всегда точны, он постоянно на шаг опережает полицию. Frogwares удалось создать персонажа в точности таким, каким он был у Конан Дойля (Conan Doyle).



### Выживший (Survivor) из Midnight Nowhere (Черный Оазис)

Ещё один неприятный персонаж в нашем списке. Начинает с чистого листа. Проснувшись без каких бы то ни было воспоминаний, он должен понять, что происходит, и заново открыть самого себя. Если вас не смущают сильные выражения, комментарии героя временами могут казаться забавными.





В категории “Лучший мужской персонаж” победил

## ПИТЕР РАЙТ

(The Moment of Silence)



Питер – тот человек, который не обидит и мухи. Но тот Питер, которого мы видим в начале игры, совсем не похож на человека, которым он становится ближе к финалу The Moment of Silence. Он начинает как наивный информационный менеджер, который воспринимает некоторые вещи в жизни как должное. Он страдает от тяжёлой утраты, и вы слышите это чуть ли не в каждом втором его комментарии. Это ещё одна положительная характеристика Питера. Он раскрывается перед игроком. Он комментирует всё и вся и иногда даже пытается помочь вам с некоторыми заданиями, давая короткие подсказки. В конечном счёте, Питер Райт – тот персонаж, которого вы очень быстро полюбите. Сможет ли информационный менеджер выполнить свою миссию? Ответ вы найдете в The Moment of Silence.

**Обзор:** The Inventory 18, 20

**Разработчик:** House of Tales

**Издатели:** Акелла, DTP, Digital Jesters, The Adventure Company

Второе место завоевал

## ШЕРЛОК ХОЛМС

(Sherlock Holmes: Case of the Silver Earring)



Истинный английский джентльмен, Шерлок может получить признание за свои остроумные замечания и тонкие наблюдения. Он в состоянии построить целую теорию из пряди волос или лоскутка одежды. Сэр Артур Конан Дойль мог бы, наверное, улыбнуться некоторым замечаниям Шерлока, если бы ему довелось поиграть в Case of the Silver Earring. Разработчики из Украины сумели создать виртуальную личность, которая будто бы сошла со страниц книги про знаменитого детектива.

**Обзоры:** The Inventory 17

**Разработчик:** Frogwares

**Издатели:** Новый Диск, DTP, Digital Jesters, Ubisoft

Приз читательских симпатий получил

## ПИТЕР РАЙТ

(The Moment of Silence)

Питеру Райту удалось завоевать признание и наших читателей. Всего проголосовало 79 человек, из них 26 – за Питера Райта. Вторым оказался Фенимор Филлмор с 23 голосами. Шерлок пришёл третьим – 20 голосов. Александр Заль занял четвёртое место с 5 голосами. Выживший из Midnight Nowhere замыкает список с 2-мя. Это всего лишь предположение, но мы бы сказали, что он не очень-то хорошо обходился с дамами (ай-яй-яй!).

**Обзоры:** The Inventory 18, 20

**Разработчик:** House of Tales

**Издатели:** Акелла, DTP, Digital Jesters, The Adventure Company

(автор перевода – Lonesome)

# Лучший

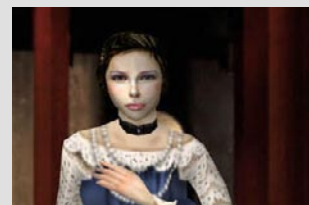
# ЖЕНСКИЙ ПЕРСОНАЖ

Начиная с 80-х годов, главными героями адвенчур были, по большей части, персонажи мужского пола. Это изменилось после появления таких дам, как Розелла (Rosella) из King's Quest 4 и Лайра Боу (Laura Bow) из одноименной игры. И даже ходят слухи, что сам адвенчурный жанр до сих пор держится на плаву только благодаря двум другим представительницам прекрасного пола: Эйприл Райан (April Ryan) из The Longest Journey и Кейт Уокер (Kate Walker) из Syberia. Давайте посмотрим на лучших красавиц ушедшего года.

## Номинантки:

### Абигейл (Abigail) из Jack the Ripper

Хотя Абигейл и не главный персонаж, но трудно не обратить на нее внимание. Кристально чистый голос сделал свою обладательницу одним из самых запоминающихся второстепенных персонажей в адвенчурах. По сюжету игры, Абигейл – начинающая певица из района Лоу Сайд, мечтающая покинуть это место и зажить где-нибудь лучшей жизнью.



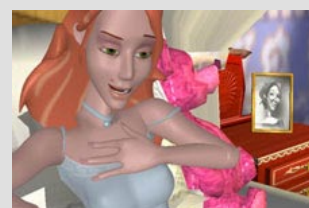
### Кейт Уокер (Kate Walker) из Syberia 2

Кейт раз и навсегда распрощалась со своим прошлым и теперь думает только о том, как бы помочь Гансу Воралбергу (Hans Voralberg) добраться до цели его жизни – мифического острова Сибирия. Во второй игре сериала Кейт выглядит еще прекраснее, ее больше не удивляют причудливые комментарии Оскара (Oscar). Увы, ей все еще больше приходится ходить, чем очаровывать нас.



### Мисс Рианнон (Miss Rhiannon) из The Westerner

Мисс Рианнон – очень горячая дамочка, и она об этом знает. Она ждет своего прекрасного принца, который придет в Старек-сити и заберет ее с собой. Хотя дядя и пытается командовать ею, но обычно она его не слушает и делает то, что считает правильным.



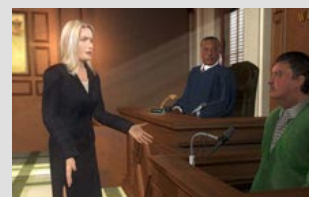
### Рен Сильвер (Ren Silver) из Legacy: Dark Shadows

А вот с этой леди лучше не спорить. Рен предпочитает стволы большого калибра... очень большого калибра. Если кто-то жаловался на отсутствии в адвенчурном жанре женщины-сорви-головы, то теперь Рен прочно заняла это место. Если в стене есть сейф и она не знает к нему код – она просто взорвет его к чертовой матери и сделает свою работу!



### Серена Саузерлин (Serena Southerlyn) из Justice is Served

Серена Саузерлин – помощница окружного прокурора, которая одерживает победу над аудиторией своей убедительной и выразительной речью. Профессионально выполненная озвучка действительно заставляет поверить, что вы находитесь на судебном заседании. Плохо лишь то, что об ее жизни вне стен суда не известно абсолютно ничего.





В категории “Лучший женский персонаж” победила

## КЕЙТ УОКЕР

(Syberia 2)



Кейт Уокер показывает упорство и устремленность в достижении своей цели – найти остров Сибирия и помочь Гансу Воралбергу осуществить свою мечту. Решение, которое она приняла в финале Syberia 1, навсегда изменило ее жизнь. Даже несмотря на нехватку времени, на своем пути в Сибирю она все время будет пытаться помочь другим. Актриса Шэрон Манн (Sharon Mann), ставшая голосом Кейт, неплохо потрудились над созданием образа нашей героини. Фамилия мисс Уокер многое говорит о ее характере, и Кейт частенько старается ей соответствовать. И еще, во второй части сериала Кейт удастся пощеголять в нескольких обновлениях!

**Обзор:** The Inventory 14

**Разработчик:** Microïds

**Издатели:** 1C, XS Games

Второе место завоевала

## МИСС РИАННОН

(The Westerner)



Мисс Рианнон завоевала не только сердце Фенимора Филлмора (Fenimore Fillmore), но и сумела занять второе место на нашем пьедестале. Застрявшая на ранчо своего дяди, она мечтает о том, что однажды придет прекрасный принц и увезет ее на далекие острова, где их будут ждать восхитительные приключения. Но этот день пока не настал, и она помогает местным ребятишкам научиться читать и писать. Она без колебаний идет против своей родни, когда узнает, что именно они принесли другим фермерам столько неприятностей. Она нет-нет да и выскажет что-нибудь этакое, о чем потом просто нельзя забыть, особенно это касается ее подтрунивания над Фенимором.

**Обзоры:** The Inventory 19

**Разработчик:** Revivronic

**Издатели:** Руссобит-М, DTP, Focus, The Adventure Company

Приз читательских симпатий достался

## КЕЙТ УОКЕР

(Syberia 2)

Больше всего нашим читателям запомнилась Кейт Уокер. Всего набралось 78 голосов, из которых Кейт забрала себе 58. Мисс Рианнон стала второй с 10 голосами. Абигейл набрала 5 голосов и оказалась третьей. Рен Сильвер стала четвертой с 3 голосами, и замыкает список Серена Саузерлин с 2 голосами.

**Обзоры:** The Inventory 14

**Разработчик:** Microïds

**Издатели:** 1C, XS Games

(автор перевода – Student)

# Лучшие

# ДИАЛОГИ

Взаимоотношения персонажей – важная часть любой приключенческой игры. Когда нужные слова произносятся в нужное время, они заставляют смеяться, грустить, удивляться, сопереживать персонажам... Итак, приключенческие игры 2004 года с лучшими диалогами.

## Номинанты:

### Cirque De Zale

Ребекка Клементс (Rebecca Clements) просто рождена писать киносценарии. Ее диалоги слишком смешны для свободно распространяемой приключенческой игры. Александр Заль (Alexander Zale) не упустит случая сказать что-нибудь злое и смешное одновременно. Диалоги замечательны настолько, что иногда просто хочется перечитывать их снова и снова.



### CSI: Dark Motives

Для создания диалогов в игре CSI компания Ubisoft наняла профессиональных писателей, работающих над телесериалом. Некоторые комментарии, отпускаемые агентами CSI во время допросов и дискуссий, не могут не вызвать улыбку. Говоря кратко, диалоги очень хорошо написаны и ничуть не хуже озвучены профессиональными актерами.



### Law & Order: Justice is Served

У игр из серии Law & Order много общего с сериалом CSI. Помимо прочего, в работе над ними также задействованы профессиональные писатели. Комментарии детективов Ленни Бриско (Lennie Brisco) и Эда Грина (Ed Green) столь же саркастичны, как и в телешоу, так что фанаты не будут разочарованы.



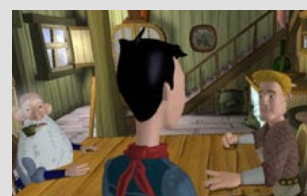
### The Moment of Silence

В какой приключенческой игре есть разговоры из жизни? Конечно, в The Moment of Silence. Вы можете поймать себя на мысли, что многие диалоги из игры вы уже слышали на работе или во время прогулки по парку. Некоторые из них здорово добавляют глубины характерам персонажей.



### The Westerner

Сколько стоит пострелять в тире? 1 доллар. 5 морковок? 2 доллара. Мобильный телеграф? 15 долларов. Газета? 20 долларов. Динамит, чтобы взорвать мост? 100 долларов. Шутка из The Westerner? Бесценна. Диалоги в The Westerner очень живые. Даже спустя несколько дней после окончания игры вы все еще будете вспоминать фразы из нее.



В категории “Лучшие диалоги” победила

## THE WESTERNER



То ли это испанский темперамент разработчиков, то ли дело рук Стива Инса (Steve Ince), то ли замечательные актеры... Точно сказать невозможно. Зато можно смело утверждать: диалогов лучше, чем в The Westerner, в 2004 году не было. И дело не только в юморе. Еще одна особенность The Westerner состоит в том, что разговоры – это часть сюжета. Обычно персонажи или слишком молчаливы (вспомните Кейт Уокер), или чересчур болтливы (вспомните Эйприл Райан). The Westerner придерживается золотой середины, и результат ошеломителен.

**Обзор:** The Inventory 19

**Разработчик:** Revistronic

**Издатели:** Руссобит-М, DTP, Focus, The Adventure Company



Второе место завоевала

## CSI: DARK MOTIVES



То, что над игрой работали профессиональные писатели, дает о себе знать и качественно выделяет игру из ряда других адвенчур. Во время расследования, агенты CSI саркастичны, но, в то же время, серьезны. Благодаря проскакивающим тут и там жаргонным словечкам, создается впечатление, что вы принимаете участие в настоящем расследовании. Плохо, что графика и геймплей CSI: Dark Motives не совсем на высоте. Естественно, это никак не отражается на диалогах, которые выше всяких похвал.

**Обзоры:** The Inventory 17

**Разработчик:** 369 Interactive

**Издатели:** Ubisoft



Приз читательских симпатий достался

## THE MOMENT OF SILENCE

Наши читатели считают, что лучшие диалоги в 2004 году были у The Moment of Silence. Всего был отдан 71 голос, из них 36 досталось The Moment of Silence. The Westerner получила 21 голос и оказалась на втором месте. На третье место попала Cirque De Zale, 8 голосов. CSI: Dark Motives и Law & Order: Justice is Served поделили последнее место, по 3 голоса у каждой игры.

**Обзоры:** The Inventory 18, 20

**Разработчик:** House of Tales

**Издатели:** Акелла, DTP, Digital Jesters, The Adventure Company

*(автор перевода – Blind Archer)*



## Лучшая

# ГРАФИКА

С тех пор, как Sierra выпустила первую графическую адвенчуру, изменилось ОЧЕНЬ многое. Миллионы цветов, тысячи линий, пикселей и полигонов, крутящихся как в двух, так и в трех измерениях – и все это ради того, чтобы картинка была еще лучше и краше. На адвенчуры стало приятно смотреть. Множество компаний старательно делали потрясающие пререндеренные картинки, а некоторые экспериментировали с трехмерным окружением, создаваемым в реальном времени. Вот список адвенчур, обладавших лучшей графикой в 2004 году.

### Номинанты:

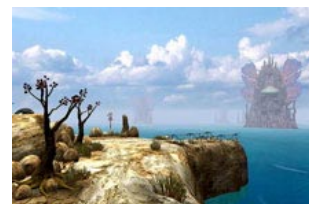
#### Myst IV

Первая игра из серии Myst была революционной в плане графики. Myst IV не столь революционна, тем не менее, она подняла уровень графики в подобных играх настолько, насколько это возможно. Те, кому нравится графика с видом из одной точки, называют эту игру лучшей адвенчурой в данной категории на сегодняшний день. Жаль только, что игра с видом из одной точки всегда останется игрой с видом из одной точки...



#### Schizm 2

Detalion, в отличие от Ubisoft с ее Myst IV, решили пойти другим путем. Они создали полностью трехмерное окружение в реальном времени. Каков же результат? Получилась одна из немногих адвенчур с видом от первого лица, которая действительно заставит вас ощутить себя по ту сторону экрана, а не просто позволит наблюдать за телепортированием от точки к точке.



#### Sherlock Holmes: Case of the Silver Earring

Frogwares в своей новой адвенчуре про знаменитого детектива также подняла планку пререндеренных фоновых рисунков на новый уровень. Трехмерные модели, как и фоновые рисунки, весьма детализированы. Но для оживления картинки не помешало бы побольше анимации и динамических деталей в фонах.



#### Syberia 2

Когда вышла Syberia 2, критики и игроки сошлись во мнении, что 2.5-мерная игра просто не может выглядеть лучше. Работа Бенуа Сокаля (Benoît Sokal) пленила всех, даже тех, кому не понравилась сама игра! В Syberia 2 лучше организована смена ракурсов камеры, в этой игре больше анимации, чем у предшественницы.



#### The Westerner

Вам нравятся мультки от Pixar? Ну, знаете, The Incredibles, Finding Nemo... Если да, то The Westerner – это ваша игра. Это самая кинематографичная адвенчура за последнее время. И она по-настоящему активно использует все преимущества трехмерной графики.



В категории “Лучшая графика” победила

# THE WESTERNER



3D в адвенчурах? Не сомневайтесь! Revistronic убедительнейшим образом доказала, что это не только возможно, но и здорово. В отличие от многих 2D-адвенчур, камера в игре находится близко к месту событий, ракурсы меняются часто и отлично подобраны, особенно во время диалогов, анимация живая и динамичная, а ролики очень удачно интегрированы с самим игровым процессом, в то время как в большинстве 2D-адвенчур сразу заметно, что игра остановилась, и начался видеоролик с совершенно иной графикой. Поздравляем Revistronic с тем, что им удалось привнести что-то новое в дело создания адвенчур, с тем, что они смогли установить новые стандарты для будущих трехмерных игр этого жанра.

**Обзор:** The Inventory 19

**Разработчик:** Revistronic

**Издатели:** Руссобит-М, DTP, Focus, The Adventure Company

Второе место завоевала

# SYBERIA 2



Это, пожалуй, лучшее, чего можно добиться в 2D-адвенчурах... пока не появятся Still Life или Lost Paradise и не превзойдут Syberia 2. Бенуа Сокаль очень талантливый художник, и его рисунки здорово смотрятся на экране монитора. В фоны было добавлено немало анимации, а ролики во время диалогов выглядят настолько трехмерными, насколько это возможно в двухмерной игре. Кейт Уокер (Kate Walker), Гансу Воралбергу (Hans Voralberg), Оскару (Oscar) и другим персонажам Syberia 2 очень повезло, что ими занялись талантливые моделлеры из Microïds.

**Обзоры:** The Inventory 14

**Разработчик:** Microïds

**Издатели:** 1C, XS Games

Приз читательских симпатий достался

# SYBERIA 2

Наши читатели полагают, что Бенуа Сокаль и его команда создали лучшую графику, что можно было увидеть в адвенчурах в прошлом году. Из 82 голосов Syberia 2 получила 38. Второе место заняла Myst IV с 30 голосами. The Westerner набрала 8 голосов, оказавшись на третьем месте, а Schizm 2 и Sherlock Holmes разделили последнее место с 3 голосами каждая.

**Обзоры:** The Inventory 14

**Разработчик:** Microïds

**Издатели:** 1C, XS Games

*(автор перевода – Student)*

# Лучшие

# ФОНЫ

Техника создания фонов достигла в наши дни больших высот. Просто нарисовать красивую картинку уже недостаточно. Если в ней не хватает мелких штрихов и деталей, у игрока может возникнуть ощущение, что он смотрит на статичный фон, а не на часть настоящей, живой обстановки. Давайте узнаем, какие авантюры претендуют на награду в категории “Лучшие фоны”.

## Номинанты:

### **The Moment of Silence**

Фоны в The Moment of Silence нарисованы, большей частью, хорошо. Некоторые локации очень стильны, такие как аэропорт, квартира героя и подземелье. Однако, беда в том, что они весьма статичны и лишены тех небольших штрихов, которые могли бы вдохнуть в них жизнь.



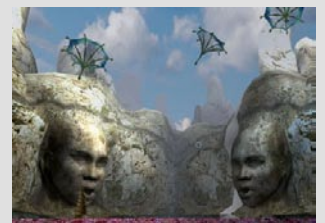
### **Myst IV**

Ubisoft в полной мере использовала силу, которой обладал их движок, и сумела создать потрясающие фоны. Игры из серии Myst традиционно известны детальностью прорисовки, и теперь, если разработчикам удастся достичь подобного уровня в полном 3D, это будет нечто.



### **Schizm 2**

Schizm 2, может, и имела гораздо более скромный бюджет, чем Myst IV, однако ее создатели сотворили нечто большее, чем их конкуренты из Ubisoft. Свободная камера сделала фоны ещё более живыми, чем когда-либо прежде в авантюрах с видом от первого лица, известив о наступлении эпохи перемен в индустрии аванчур.



### **Syberia 2**

Создатель – Бенуа Сокаль (Benoît Sokal). Некоторые люди обладают особым талантом. Талант Сокаля – оживлять картинки. Фоны в Syberia 2 нарисованы так, что вам захочется надеть свитер, едва взглянув на заснеженные просторы, по которым гуляет Кейт Уокер (Kate Walker).



### **The Westerner**

Краски там, краски тут, всё цветное вокруг. Фоны The Westerner идеально передают мультяшный стиль игры сочными красками, создающими очень радостную атмосферу. Тем не менее, парочка лишних мазков в некоторых местах не помешала бы.





В категории “Лучшие фоны” победила

## SYBERIA 2



Кто-нибудь, отправьте скриншоты из Syberia 2 в художественную галерею! Кисть Бенуа Сокаля создала фоны, которые превосходят по качеству всё, что мы видели в адвенчурах не только в этом году, но и в течении нескольких предыдущих лет. Двухмерная природа бэкграундов даёт им небольшое преимущество в качестве по сравнению с 3D-фонами таких игр, как The Westerner и Schizm 2, но с годами разрыв сокращается. Тем не менее, в 2004-м у Syberia 2 оказались лучшие фоны из тех, что могут предложить адвенчуры сегодня.

**Обзор:** The Inventory 14

**Разработчик:** Microïds

**Издатели:** 1C, XS Games

Второе место завоевала

## SCHIZM 2



Адвенчуры с видом от первого лица традиционно использовали пререндерённую графику. Чтобы достичь цели, разработчики применяли узловую систему навигации, что делало перемещение от экрана к экрану очень корявым. Detalion, не обладая большими капиталами, все же была достаточно смела, чтобы опробовать нечто новое и выполнить Schizm 2 в 3D в реальном времени. Результат действительно впечатляет – возможно, это самая увлекательная адвенчура с видом от первого лица на сегодня. Вместо того чтобы чувствовать, будто вы находитесь внутри хрустального шара, и мир вращается вокруг вас, вы путешествуете по живому миру. Detalion, несомненно, выиграла, поставив на настоящую трехмерность.

**Обзоры:** The Inventory 15

**Разработчик:** Detalion

**Издатели:** 1C,  
The Adventure Company

Приз читательских симпатий достался

## SYBERIA 2

По-видимому, Syberia имеет серьёзную группу поддержки среди наших читателей, поскольку Syberia 2 выиграла и приз читательских симпатий в категории “Лучшие фоны”. Всего было отдано 82 голоса, из них у Syberia 2 оказалось 49, у Myst IV, занявшей второе место, всего 15. У The Moment of Silence – 13 (третье место), у The Westerner – 3 (четвёртое место). Schizm 2 получила скромные 2 голоса.

**Обзоры:** The Inventory 14

**Разработчик:** Microïds

**Издатели:** 1C, XS Games

*(автор перевода – Lonesome)*

# Лучшие

# 3D-МОДЕЛИ

Дебаты среди разработчиков адвенчур на тему, должны ли быть фоны рисованными, или лучше полная трехмерность, все еще продолжаются, но когда речь заходит о персонажах, уже практически не осталось авторов коммерческих игр, предпочитающих 2D. Трехмерные модели гораздо легче анимировать, а развитие технологий привело к тому, что квадратные 3D-модели, привычные нам в конце 90-х, остались в прошлом. Вот они, претенденты на награду за лучшие трехмерные модели.

## Номинанты:

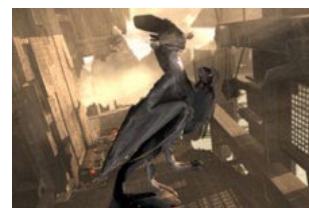
### Law and Order: Justice is Served

Трехмерные модели в Law and Order: Justice is Served поразительно похожи на своих двойников из реальной жизни. Джерри Орбах (Jerry Orbach), возможно, выглядит чуть моложе, чем в жизни, но все же детализованность моделей очень высока. Жаль, что персонажи не слишком... подвижны в самой игре.



### Myst IV: Revelation

В этой игре люди были сняты на видео и затем интегрированы в игру, но в Myst IV: Revelation было множество животных, созданных и анимированных при помощи трехмерных технологий. Отсутствие моделей людей все же несколько уменьшает шансы Myst IV на награду, по сравнению с остальными кандидатами.



### Sherlock Holmes: Case of the Silver Earring

Персонажи в Sherlock Holmes очень реалистичны. Особенно хорошо проработаны лица – они смотрятся хорошо и на крупных планах (вы даже можете заметить морщинки на лице Шерлока). К сожалению, синхронизация движения губ с речью и ходьба героев не соответствуют общему качеству созданных моделей.



### Syberia 2

Из всех номинантов, 3D-модели в Syberia 2 выглядят наиболее отточенными. Не удивительно, что Бенуа Сокаль (Benoît Sokal) и его новая команда, White Birds Productions, хотят вместе с игрой Aquarica выпустить мультфильм – модели из Syberia 2 неплохо смотрелись бы и на большом экране.



### The Westerner

Модели в The Westerner просто исключительные. Анимация цельная и, вместе с тем, слегка гротескная, что очень подходит мультяшным персонажам. По завершении игры вы сможете увидеть “неудачные дубли”, и это здорово, поскольку в игре немалое внимание уделено жестам и мимике моделей.



В категории “Лучшие 3D-модели” победила

## THE WESTERNER



Отличительная черта трехмерных моделей этой игры, выделяющая их из толпы остальных моделей – это анимация, а если конкретнее, то мимика и язык телодвижений. В каждом отдельном движении вы можете наблюдать экспрессию и актерскую игру. Разработчикам удалось избежать полигонального вида, характерного для трехмерных моделей предыдущих лет. Модели The Westerner могут служить эталоном для грядущих игр. Приятно видеть, что другие разработчики, такие как Prograph, стараются следовать примеру Revistronic в том, что касается моделей.

**Обзор:** The Inventory 19

**Разработчик:** Revistronic

**Издатели:** Руссобит-М, DTP, Focus, The Adventure Company

Второе место завоевала

## SYBERIA 2



Microïds воистину отточила свою технику создания моделей, и Syberia 2 стала лучшим тому подтверждением. Модели в игре четкие, а анимация отвечает высшим стандартам. Жаль, что камера, находящаяся на некотором отдалении от персонажей, не позволяет как следует разглядеть выражение лиц во время диалогов. В роликах мимика превосходна, но ее (почти) полное отсутствие в самой игре привело к тому, что первое место все же заняла The Westerner. Надеемся, что модели в Still Life окажутся еще лучше и во многом превзойдут те, что мы видели в Syberia 2!

**Обзоры:** The Inventory 14

**Разработчик:** Microïds

**Издатели:** 1C, XS Games

Приз читательских симпатий достался

## THE WESTERNER

На этот раз читатели целиком и полностью согласились с нашей оценкой. В голосовании приняло участие 74 человека. The Westerner получила 28 голосов, опередив Syberia 2 всего лишь на 1 голос (27). Myst IV набрала 11 голосов, оказавшись на третьем месте, а Sherlock Holmes: Case of the Silver Earring получила лишь 8, став четвертой. За Law & Order никто не проголосовал.

**Обзоры:** The Inventory 19

**Разработчик:** Revistronic

**Издатели:** Руссобит-М, DTP, Focus, The Adventure Company

*(автор перевода – Dimka)*



## Лучшие

# ВИДЕОРОЛИКИ

В адвенчурах видеоролики обычно выполняют роль поощрения за решение очередной задачи. Это придает процессу поиска решения некое чувство завершенности, и чем лучше ролик, тем значимее кажется игроку решенная задача. Давайте посмотрим, какие адвенчуры были номинированы на звание обладателя лучших видеороликов.

### Номинанты:

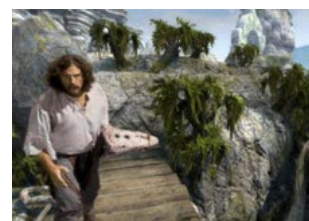
#### **The Moment of Silence**

В The Moment of Silence одни из самых кинематографичных роликов, что когда-либо были в адвенчурах. В них много экшена, и сопровождаются они отличным саундтреком, так что после их просмотра вам кажется, что перед этим вы совершили нечто действительно значимое.



#### **Myst IV**

В таинственном мире Myst IV вам покажут несколько действительно впечатляющих роликов, конечно же, если вы сможете до них добраться. Myst IV использует живое видео, так что вы увидите на экране самых настоящих актеров, и хотя иногда их игра не вполне убедительна, сама постановка роликов сделана на высоком уровне.



#### **Sherlock Holmes: Case of the Silver Earring**

В Case of the Silver Earring довольно длинные ролики. Детализация трехмерных моделей впечатляет (как в плане дизайна, так и в плане анимации), но вот режиссура подкачала: иногда камера показывает происходящее не с самых лучших ракурсов. Но все же ролики в этой игре про Шерлока Холмса смотреть приятно.



#### **Syberia 2**

Если вы видели трейлер Syberia 2 (его можно скачать с официального сайта), то могли подумать, что он от фильма, а не от игры, потому что в нем были показаны лишь фрагменты видеороликов. Видеоролики Syberia 2, просто отличнейшие в плане аудиовизуального восприятия, совершенно никакие в плане содержания. А если еще учесть, что во многих из них вы просто наблюдаете за разговором по телефону двух людей...



#### **The Westerner**

В этой игре лучшая анимация моделей из всех трехмерных комических адвенчур, а уж ролики у нее – просто загляденье. Особенно приятно, что герои в роликах выглядят точь-в-точь как в самой игре. Содержание роликов также выше всяких похвал.



В категории “Лучшие видеоролики” победила

## THE WESTERNER



The Westerner предлагает игрокам более 40 минут видео, и делает это очень грамотно, поскольку стиль и графика роликов соответствуют самой игре. Ролики отлично срежиссированы, игра актеров (мимика и жесты) великолепна. Более того, разработчики не поленились и после финальных титров показали блистательнейшие “неудачные дубли”. Самое то для завершения наиболее кинематографичной авантюры современности.

**Обзор:** The Inventory 19

**Разработчик:** Revistronic

**Издатели:** Руссобит-М, DTP, Focus, The Adventure Company

Второе место завоевала

## THE MOMENT OF SILENCE



С самого начала The Moment of Silence вы поймете, что к вам попала игра с внушительными роликами. Видео наполнено действием и достаточно оригинально (\*спойлеры\* не каждый день вы видите, как взрывают Статую Свободы \*конец спойлеров\*), и это заставит вас откинуться на кресло и наслаждаться зрелищем. Единственной причиной, по которой The Moment of Silence не получила первое место, является то, что между роликами и самой игрой есть четкая грань, уж очень сильно они различаются. Кроме того, в роликах нет диалогов, чем в свое время “отличилась” The Longest Journey, и это выглядит странным.

**Обзоры:** The Inventory 18, 20

**Разработчик:** House of Tales

**Издатели:** Акелла, DTP, Digital Jesters, The Adventure Company

Приз читательских симпатий достался

## THE MOMENT OF SILENCE

У наших читателей сложилось иное мнение, чем у нас. Согласно 33-м из них, лучшие видеоролики в 2004 году были у The Moment of Silence. 26 голосов было отдано за Syberia 2, пришедшей второй. Myst IV получила 9 голосов, оказавшись на третьем месте. The Westerner довольствовалась лишь четвертым местом – за нее проголосовало всего 4 человека. Sherlock Holmes: Case of the Silver Earring оказалась на пятом месте с 3-мя голосами.

**Обзоры:** The Inventory 18, 20

**Разработчик:** House of Tales

**Издатели:** Акелла, DTP, Digital Jesters, The Adventure Company

(автор перевода – Student)

# Лучший

# САУНДТРЕК

20 лет назад мастерством считалось заставить пикающий пистонный динамик играть мелодию. Сегодня попискивания, конечно же, недостаточно, и саундтреки к адвенчурам очень напоминают то, что мы слышим в высокобюджетных кинофильмах. Погляди́м, какая из адвенчур в 2004-м звучала лучше всех.

## Номинанты:

### Jack The Ripper

Ирландская соловушка (Irish Nightingale) и её песни останутся с вами как одно из самых памятных игровых переживаний. Несмотря на то, что Jack the Ripper сама по себе адвенчура невыдающаяся, стоит сыграть в неё из-за одной только музыки! В том, что касается музыкального оформления, Galilea заслужила себе имя.



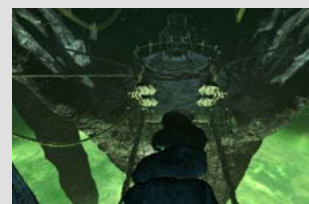
### The Moment of Silence

Германия – это страна, подарившая нам великого композитора Ханса Циммера (Hans Zimmer), чья музыка использована в популярных фильмах вроде “Багрового прилива” (Crimson Tide) и “Скалы” (The Rock). Саундтрек The Moment of Silence очень похож на творения Циммера и добавляет напряжения и трепета в сцены, где происходит действие.



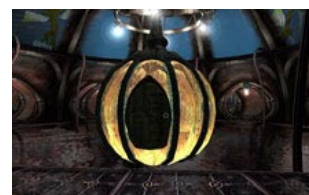
### Myst IV

Джек Уолл (Jack Wall) проделал впечатляющую работу в Myst IV, соединив инструменты и вокальные партии, чтобы передать чувства, соответствующие каждой Эпохе в игре, и создать эпическую атмосферу. В Myst IV, как и в URU, присутствует песня в исполнении знаменитого Питера Гэбриела (Peter Gabriel).



### Schizm 2

Польская Detalion ещё раз доказала, что бюджет – это не главное. Schizm 2: Mysterious Journey наполнена оркестровыми темами, которые ненавязчиво усиливают настроение трёхмерного мира Schizm.



### Syberia 2

Microïds решила пригласить Айнона Зура (Inon Zur), известного по саундтрекам к Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal и Icewind Dale, для сочинения музыки к сиквелу Syberia. Результатом стал микс восточно-европейской музыки с оркестровыми мелодиями кино, что придало саундтреку Syberia 2 сказочный привкус.





В категории “Лучший саундтрек” победила

# JACK THE RIPPER



Джазию Сатур (Djazia Satour) будут помнить как одну из лучших исполнительниц песен в адвенчурах. Каждый обзор бредит её выдающимся выступлением в роли Абигейл (Abigail), которая поёт три очаровательные баллады: “Come live with me”, “The Three Ravens” и “Irish Rover”. Как же нам после этого не дать этой игре приз за лучший саундтрек? Остальные мелодии в игре также неплохи, но Джазия Сатур – это главная причина, по которой музыка Jack the Ripper выделяется на фоне остальных игр. Радио на нашем сайте время от времени играет эти баллады, чтобы вы могли их слушать снова и снова.

**Обзор:** The Inventory 12

**Разработчик:** Galilea

**Издатели:** Новый Диск,  
The Adventure Company

Второе место завоевала

# THE MOMENT OF SILENCE



Одни из самых лучших саундтреков обычно звучат в шпионских фильмах, таких как “Spy Game” или “Bourne Identity/Supremacy”. The Moment of Silence продолжает эту традицию, но уже в индустрии компьютерных игр. Оркестровая музыка в сочетании с мощными электронными мотивами и эмбиентом создаёт очень сильную атмосферу. Тут даже есть немного рока (например, в Nuclear Cafè), чтобы подчеркнуть “альтернативность” места. Однако самые впечатляющие треки звучат во время видеовставок, когда действие кипит, и каждый шаг Питера рискован. Если вам нравятся темы Ханса Циммера и Джона Пауэлла (John Powell), вам придётся по вкусу и саундтрек The Moment of Silence.

**Обзоры:** The Inventory 18, 20

**Разработчик:** House of Tales

**Издатели:** Акелла, DTP, Digital  
Jesters, The Adventure Company

Приз читательских симпатий достался

# THE MOMENT OF SILENCE

Саундтрек The Moment of Silence завоевал приз читательских симпатий. Из 73-х голосов 25 досталось этой игре, Syberia 2 чуть отстала с 21 голосом. Myst IV пришёл третьим с 15 голосами. На 4-м и 5-м местах Jack the Ripper (11 голосов) и Schizm 2 (1 голос) соответственно.

**Обзоры:** The Inventory 18, 20

**Разработчик:** House of Tales

**Издатели:** Акелла, DTP, Digital  
Jesters, The Adventure Company

(автор перевода – Lonesome)

## Лучшая

# АКТЁРСКАЯ РАБОТА

Актёрская игра – та составляющая адвенчур, которая с годами только ухудшается. В 90-х выходило множество игр, при создании которых разработчики тратили значительные суммы, нанимая известных актёров для воплощения своих замыслов. В наши дни только несколько компаний рискуют заходить так далеко.

*Примечание: претенденты выбирались только на основе английских версий игр*

### Номинанты:

#### CSI: Dark Motives

Ubisoft – очень богатая компания, и она безо всяких сомнений пригласила актёров телесериала для игры по его мотивам. “Профессионалы” – это то, за что они заплатили. “Профессионалы” – это то, что вы получили. Труппа CSI ещё раз на славу поработала над озвучкой своих персонажей.



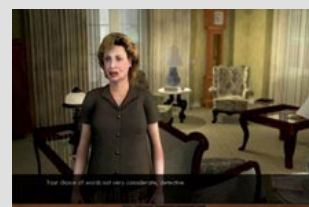
#### Jack The Ripper

Помимо великолепного и чарующего голоса Абигейл (Abigail), остальная озвучка игры сделана также на высоком уровне. Актёры изображают вышибал, полицейских, проституток и бродяг так, что кажется, словно те прибыли к нам прямо из Нью-Йорка 1901 года.



#### Law & Order: Justice is Served

Знаменитый актёр Джерри Орбах (Jerry Orbach) подарил нам многие часы удовольствия ролью язвительного и самоуверенного детектива Ленни Бриско (Lennie Briscoe). Он и остальная команда сериала сделали великолепную работу в Law & Order: Justice is Served. К несчастью, Орбах умер от рака за несколько дней до конца 2004 года. Пусть земля ему будет пухом.



#### Syberia 2

Шэрон Мэнн (Sharon Mann) – это Кейт Уокер (Kate Walker), и точка. Если Microïds когда-нибудь решится выпустить третью часть Syberia, Шэрон обязательно должна попасть в команду. Остальные актёры также неплохо справились со своими персонажами. Игорь, Ганс и Оскар озвучены просто великолепно.



#### The Westerner

К счастью, эта фантастическая игра не оказалась погубленной дилетантской озвучкой. Работа актеров не претендует на Оскар, но им удалось воплотить своих персонажей довольно неплохо и кое-где даже попытаться симитировать “западный” акцент.



В категории “Лучшая актерская работа” победила

## LAW AND ORDER: JIS



“Похоже, кто-то провалил свою подачу... навсегда”. Это одна из последних фраз, которую мы услышали от великолепного Джерри Орбаха. Он ушёл, но детектив Ленни Бриско в его исполнении останется в нашей памяти надолго. Опыт Джерри позволил озвучке Law and Order всегда быть на шаг впереди ближайших преследователей. Остальная команда Law and Order, включая новичка Джесси Мартина (Jesse L. Martin), также великолепно исполнила свои роли, а Legacy Interactive доказала, что небольшие дополнительные затраты могут вернуться сторицей.

**Обзоры:** The Inventory 20

**Разработчик:** Legacy Interactive

**Издатели:** Game Factory  
Interactive, Vivendi

Второе место завоевала

## CSI: DARK MOTIVES



Можно ли ошибиться, взяв в команду Уильяма Питерсена (William Petersen), Мардж Хельгенбергер (Marg Helgenberger), Гэри Дурдана (Gary Dourdan), Джорджи Идса (Gorge Eads), Джорджия Фокс (Jorja Fox) и Пола Гильфойла (Paul Guilfoyle), чтобы они озвучили своих персонажей из телесериала? Вряд ли. Ubisoft, равно как и Legacy Interactive, выпустила бестселлер, используя облик и голоса известных актёров, показав остальным разработчикам и издателям, что инвестирование в популярные имена, чаще всего, окупается. Если они теперь ещё потратятся на новый графический движок, будет просто великолепно!

**Обзоры:** The Inventory 17

**Разработчик:** 369 Interactive

**Издатели:** Ubisoft

Приз читательских симпатий достался

## SYBERIA 2

Syberia 2, если верить нашим читателям, обладала лучшей озвучкой в 2004-м году. Из 61 голоса Syberia 2 получила 34. The Westerner, занявшая второе место, получила 15 голосов. Law & Order: Justice is Served оказалась на третьем месте с 5 голосами. CSI пришла четвертой с 4 голосами. Замыкает пятерку Jack the Ripper с 3 голосами.

**Обзоры:** The Inventory 14

**Разработчик:** Microïds

**Издатели:** 1C, XS Games

*(автор перевода – Lonesome)*



# Лучший

# ГЕЙМПЛЕЙ

Геймплей – это еще одна грань адвенчур, к которой слово “новшество”, увы, практически неприменимо. Большинство разработчиков все еще полагается на головоломки типа “засунь газету под дверь” и “пятнашки”, надеясь, что это послужит интеллектуальным вызовом игроку. Смогли ли наши претенденты придумать что-нибудь поинтереснее? Давайте посмотрим.

## Номинанты:

### Cirque De Zale

Игра, созданная Ребеккой Клементс (Rebecca Clements) в одиночку, может с успехом потягаться со многими коммерческими релизами. Александр Заль (Alexander Zale) хочет открыть собственный цирк, и для этого ему придется пройти множество забавных испытаний, каждое из которых логично... по-своему. Тем не менее, игра довольно коротка по сравнению с коммерческими играми.



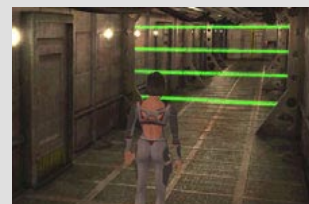
### Law & Order: Justice is Served

Legacy Interactive – компания, которая очень серьезно относится к мнению игроков. В третьей игре из серии Law and Order они постарались приблизиться к традиционным адвенчурам, добавив в игру больше головоломок. Интерфейс игры также был изменен в сторону большей дружелюбности.



### Legacy: Dark Shadows

Razbor Studios – новички в адвенчурной индустрии. Быть может, они не достигли олимпийских высот в графике и звуке, но чем замечательна их первая игра, Legacy: Dark Shadows, так это очень интересным геймплеем с логичными загадками и очень ровным игровым темпом, что получается далеко не у всех разработчиков.



### The Moment of Silence

В The Moment of Silence от House of Tales геймплей оказался получше, чем у их предыдущего творения, The Mystery of the Druids. Преимущества: отсутствие пиксель-хантинга, логичность большинства задач. Недостатки: неважная навигационная система, загадка со спутниковыми тарелками ближе к концу игры и явный перебор с хождением туда-сюда.



### The Westerner

Эта трехмерная вестерн-комедия полна забавных головоломок, которые можно решать в произвольном порядке, а пиксель-хантинг в ней минимален. С другой стороны, необходимость кормить лошадь морковью, чтобы переехать из одного места в другое, выглядит достаточно странно. Есть еще пара головоломок примерно такого же неясного содержания.



В категории “Лучший геймплей” победила

# LEGACY: DARK SHADOWS



Будь Legacy: Dark Shadows более совершенна в плане графики и звука, ее оценки в прессе были бы повыше, и количество поклонников игры бы увеличилось. А вот геймплей – это совсем другая история. В Legacy авторы позаботились о том, чтобы игрок всегда (кроме одного момента в начале игры) знал, чего ему нужно добиться, и оставили достаточно подсказок, чтобы можно было пройти игру, не обращаясь к солюшену. Кроме того, игровой мир оказался достаточно интерактивен по сравнению с тем, что мы видели в недавних релизах.

**Обзор:** The Inventory 18

**Разработчик:** Razbor Studios

**Издатели:** 1C, GMX Media, Tri Synergy

Второе место завоевала

# THE WESTERNER



Тяжело было выбирать между The Westerner и The Moment of Silence. И у той, и у другой есть недостатки в геймплее. Обе впустую тратят ваше время: The Westerner – заставляя собирать морковки, The Moment of Silence – заставляя совершать многочисленные переходы с одного пустого экрана на другой. И там, и там есть пара нелогичных задачек. С другой стороны, ни в одной из этих двух игр нет пиксель-хантинга, а головоломки, за исключением одной-двух, логичны. The Westerner чуть-чуть обошла The Moment of Silence за счет своей нелинейности, но награда вполне могла достаться и The Moment of Silence, поскольку обе игры очень интересны, а на небольшие недостатки можно закрыть глаза.

**Обзоры:** The Inventory 19

**Разработчик:** Revistronic

**Издатели:** Руссобит-М, DTP, Focus, The Adventure Company

Приз читательских симпатий достался

# THE MOMENT OF SILENCE

В номинации “Лучший геймплей”, по мнению наших читателей, победила The Moment of Silence – 36 голосов из 60. The Westerner оказалась на втором месте с 9 голосами. Legacy: Dark Shadows очутилась на третьем – 7 голосов. Cirque De Zale попала на четвертое место с 6 голосами, и замыкает пятерку Law and Order: Justice is Served – 2 голоса.

**Обзоры:** The Inventory 18, 20

**Разработчик:** House of Tales

**Издатели:** Акелла, DTP, Digital Jesters, The Adventure Company

(автор перевода – Blind Archer)

# Лучший

# ИНТЕРФЕЙС

Интерфейс всегда должен быть прозрачным и дружелюбным пользователю. Если игрок начинает бороться с управлением или вынужден заглядывать в описание каждые 10 минут, чтобы вспомнить, как выполнить то или иное действие, значит, интерфейс оказался неудачным. Немаловажной частью интерфейса является его дизайн. Аккуратные курсоры и кнопки все же более приятны, а разница между совершенством и несовершенством заключена именно в деталях. Давайте посмотрим на наших номинантов.

## Номинанты:

### Cirque De Zale

Довольно часто независимые разработчики пользуются интерфейсом, который мы видели в старых адвенчурах от LucasArts, потому что... ну, он отлично работает. Ребекка Клементс (Rebecca Clements) пошла дальше, и вместо того, чтобы просто “позаимствовать” графический интерфейс из адвенчур LucasArts, сделала свой собственный “скин”, подходящий к графике игры и придающий Cirque De Zale особый облик.



### Law and Order: Justice is Served

Legacy Interactive улучшает интерфейс игр Law & Order с каждой изданной частью, и Justice is Served не явилась исключением. Интерфейс стал еще более интуитивен, по сравнению с предыдущими частями, и значительно упростил игровой процесс. К тому же, он стал выглядеть более эстетично.



### Legacy: Dark Shadows

Legacy: Dark Shadows обладает одним из самых дружелюбных интерфейсов, когда-либо применявшихся в адвенчурах. Он очень напоминает интерфейс, использованный в The Longest Journey, и чрезвычайно прост в освоении. Одно из новшеств – возможность перебирать предметы с помощью колесика мыши.



### Schizm 2

Главная особенность интерфейса Schizm 2: Mysterious Journey состоит в том, что благодаря графике, просчитываемой в реальном времени, он дает вам полную свободу в исследовании окружающего мира, в отличие от многих адвенчур с видом от первого лица, где вам приходится “прыгать” от сцены к сцене.



### The Westerner

В The Westerner реализован передовой интерфейс. Он доказал, что point and click великолепно подходит для трехмерных адвенчур! Вам не нужно запоминать, какой клавишей открыть инвентарь, а какой можно поднять предмет. Вы просто откидываетесь на спинку кресла, наводите курсор, щелкаете мышью – и все!





В категории “Лучший интерфейс” победила

# LEGACY: DARK SHADOWS



Интерфейс Legacy: Dark Shadows позволяет игрокам делать все, что только возможно в 2D адвенчуре. Вы можете осматривать предметы и получать их описание от главной героини. Вы можете прокручивать предметы инвентаря, пользуясь колесиком мыши. Если вы долго не играли, то можете заглянуть в дневник и вспомнить все, что происходило. Интерфейс имеет стильный дизайн и большинству игроков напомним The Longest Journey (где, по мнению многих, был один из лучших интерфейсов адвенчур).

**Обзор:** The Inventory 18

**Разработчик:** Razbor Studios

**Издатели:** 1C, GMX Media, Tri Synergy

Второе место завоевала

# THE WESTERNER



Фенимор Филлмор (Fenimore Fillmore) громогласно заявляет, что point and click + 3D = истинный путь! Интерфейс The Westerner оказался единственным хорошо работающим интерфейсом для адвенчур, выполненных в 3D, со времен Gabriel Knight 3 (а это было много лет назад). Он стал точкой отсчета новой эры адвенчур, и поскольку все больше разработчиков, таких как Frogwares и Prograph, начинает создавать игры, используя трехмерную графику, просчитываемую в реальном времени, будущее кажется необычайно светлым. Тем не менее, и в это интерфейсе есть что улучшить: у нас нет возможности услышать комментарии Фенимора о найденных предметах, да и интерфейс диалогов оставляет желать лучшего с эстетической точки зрения.

**Обзоры:** The Inventory 19

**Разработчик:** Revistronic

**Издатели:** Руссобит-М, DTP, Focus, The Adventure Company

Приз читательских симпатий достался

# THE WESTERNER

В категории “Лучший интерфейс” победила The Westerner. Из 51 отданного голоса, The Westerner получила 20. Legacy: Dark Shadows и Schizm 2 поделили второе место с 11-ю голосами. 6 читателей проголосовало за Cirque De Zale. Law and Order оказалась последней, набрав 3 голоса.

**Обзоры:** The Inventory 19

**Разработчик:** Revistronic

**Издатели:** Руссобит-М, DTP, Focus, The Adventure Company

*(автор перевода – Dimka)*

# Лучший

# РАЗРАБОТЧИК

Трудно быть разработчиком адвенчур. Приходится проводить сотни часов перед монитором, пытаясь сделать все правильно и угодить тысячам требовательных фанатов, ждущих второго пришествия адвенчур, которое вернет жанр на передний край игрового фронта. А потом, когда вы отправляете копии игр для написания обзоров, появляются эти неблагодарные критики, готовые растерзать ваше творение, невзирая на то, сколько времени вы над ним корпели.

## Номинанты:

### Frogwares

Frogwares должна стать примером для многих разработчиков. Их первая игра, Sherlock Holmes: The Mystery of the Mummy, оказалась неудачной и получила весьма низкую оценку в нашем журнале. С тех пор многое изменилось. Разница между Silver Earring и The Mystery of the Mummy просто ошеломляет. Трудно представить, что обе игры сделаны одной и той же командой.

### House of Tales

House of Tales – еще один разработчик, очень серьезно относящийся к мнению прессы и игроков. The Moment of Silence получилась более удачной, чем The Mystery of the Druids, первое творение House of Tales, но сейчас не время описывать все различия. Максимальная приближенность к адвенчурному сообществу и участие в онлайн-дискуссиях также делает честь немецким разработчикам.

### Legacy Interactive

Legacy Interactive также близка к адвенчурной общественности и верна адвенчурному жанру. Каждая новая игра из серии Law and Order в чем-то лучше своей предшественницы. Из недостатков можно отметить лишь отсутствие разнообразия (все игры вышли под маркой Law and Order) и использование устаревшего графического движка вплоть до последней игры сериала.

### Microïds

Microïds – это разработчик, который воистину затмевает конкурентов, когда дело касается аудиовизуальных аспектов игры. Тем не менее, Microïds стоит уделить больше внимания сюжету и геймплею своих продуктов. Недавно у компании были некоторые финансовые затруднения, и будем надеяться, что Still Life даст ту поддержку, которая Microïds так необходима.

### Revistronic

The Westerner стал потрясающей адвенчурой. Испанская Revistronic доказала, что они знают, как нужно делать хорошую киношную историю. Но все же этого недостаточно в нынешнем взаимосвязанном мире. Revistronic, похоже, самый далекий от адвенчурного сообщества разработчик. Компания практически не отвечает на электронные письма (будь они от прессы или от поклонников), да и сайт их обновляется весьма редко. В наше время связь с общественностью играет очень важную роль, и разработчик не может позволить себе игнорировать свою аудиторию.

В категории “Лучший разработчик” победила

# HOUSE OF TALES



The Moment Of Silence от House of Tales оказалась значительно лучше их предыдущего творения, The Mystery of the Druids. Ребята сделали выводы из отзывов игроков и сумели сделать свою следующую игру значительно лучше. Кроме того, разработчики внимательно следят за событиями, происходящими в адвенчурном сообществе, и наладили хорошую связь с ним. Мы все с нетерпением ждем их новых игр.

Второе место завоевала

# FROGWARES



Команда разработчиков из Украины оказывает сильную поддержку адвенчурному жанру, постоянно работая над двумя разными проектами. Sherlock Holmes: Case of the Silver Earring, быть может, и не получила от нас многих наград, но оказалась очень основательной адвенчурой, не обделенной отличными отзывами как со стороны изданий, специализирующихся на адвенчурах, так и от общеигровой прессы. Ребята близки к адвенчурному сообществу, участвуют в мероприятиях и общаются со своими поклонниками. Мы желаем им удачи в новых проектах: Around the World in 80 Days и новой игре о приключениях Шерлока Холмса.

Приз читательских симпатий достался

# MICROÏDS

Канадская компания Microïds стала любимицей наших читателей, отдавших 34 из 70 голосов за нее, оставив House of Tales на втором месте с 30 голосами. 4 читателя проголосовали за Frogwares, в результате чего она оказалась на третьем месте, а четвертое досталось Revistronic – 2 голоса. Legacy Interactive осталась без голосов.

*(автор перевода – Dimka)*



# Лучший

# ИЗДАТЕЛЬ

Быть издателем – тоже непростая работа. Вы должны угодить каждому распоследнему журналисту эксклюзивными скриншотами, бесплатными копиями обзоров и пресс-релизов, и в то же время отвечать на письма неистовых фанатов, нашедших баг в новой игре. И хотя несколько лет назад издатели и не помышляли о выпуске адвенчур, недавно все радикально изменилось. Давайте посмотрим на лучших издателей этого года.

## Номинанты:

### **The Adventure Company**

The Adventure Company весьма успешно устроилась в Северной Америке и сейчас предпринимает попытки расширить свой бизнес в Европе. Несмотря на то, что их линейка обычно включает множество малобюджетных посредственных клонов Myst, не стоит забывать, что в прошлом году они выпустили The Black Mirror, а в этом – The Westerner, Schizm 2, Return to Mysterious Island (о которой мы еще не успели вам рассказать) и готовятся выпустить The Moment of Science и Still Life.

### **Digital Jesters**

Digital Jesters – новички в издании игр, но их приход в сообщество наделал много шума! Они издали в Англии The Moment of Silence и Sherlock Holmes: Case of the Silver Earring, используя при этом революционные стратегии в продвижении игр (как минимум, адвенчур), приложив к Sherlock Holmes диск с фильмом про Шерлока и показывая рекламные ролики The Moment of Silence во время научно-фантастического сериала Battlestar Galactica. Неплохо для начала? Жаль, их линейка адвенчур весьма скромна (всего 2 позиции).

### **DTP**

В тяжелые времена DTP в одиночку поддерживала на плаву адвенчурный жанр в Европе. В их копилке уже есть такие известные игры, как The Black Mirror, The Westerner, Runaway и Tony Tough. У них отличные PR-кампании, они всегда используют новые стратегии продвижения товара. В ближайшем будущем они планируют издать еще больше адвенчур, а с недавних пор стали приобретать эксклюзивные права на издание игр, к примеру, Tony Tough 2, во всем мире.

### **Focus Home Interactive**

Франция – страна, в которой адвенчурный жанр также пользуется популярностью. Focus Home Interactive сделала такие игры, как Runaway и The Westerner, доступными французской аудитории, к тому же, они вскоре собираются издать Runaway 2.

### **GMX Media**

Репутацию GMX Media слегка пошатнул инцидент с Runaway (игра не была издана в Англии из-за юридических разногласий между ними и Pendulo), а служба поддержки этой компании могла бы работать лучше, но они издали The Black Mirror и Legacy: Dark Shadows, а также стали уделять больше внимания разработчикам адвенчур, таким, как Artematica.

В категории “Лучший издатель” победила

# DTP



Многие считают, что Германия – то место, где сейчас бьется сердце адвенчур, и, похоже, они правы. DTP стал лучшим издателем 2004-го года. Они поддерживают адвенчуры уже несколько лет и в одиночку воскресили жанр в своем регионе. Их маркетинговые ходы – это произведения искусства. Они продвигают свои игры разными способами (используя телевидение, газеты, магазины и веб-сайты). Они создают комиксы по готовящимся играм, обеспечивают прессу копиями игр для написания обзоров, легко соглашаются на интервью, заботятся о локализации, а недавно начали покупать права на издание адвенчур во всем мире. Действительно потрясающая компания!

Второе место завоевала

# THE ADVENTURE COMPANY



The Adventure Company долгие годы была единственной компанией, серьезно поддерживающей адвенчурный жанр в Северной Америке. В прошлом году они издали The Black Mirror, лучшую игру 2003-го года, в этом – The Westerner, а в следующем собираются выпустить Still Life и The Moment of Silence. Их PR-методики стабильны, а сама компания близка к адвенчурному сообществу. С другой стороны, им не повредит поднять планку и взять в расчет аудиторию, обычно не интересующуюся адвенчурами и играми в целом. Тем не менее, The Adventure Company является надежной опорой для адвенчур.

Приз читательских симпатий достался

# DTP

75 читателей проголосовало за лучшего издателя, и большинство из них согласилось, что в 2004 году им стала DTP. DTP получила 30 голосов, оставив The Adventure Company на втором месте с 24 голосами. Французская Focus Home Interactive стала третьей, набрав 12 голосов. Digital Jester оказалась на четвертом месте, получил 6 голосов, а GMX Media пришла последней с тремя голосами.

*(автор перевода – Dimka)*

Лучшая

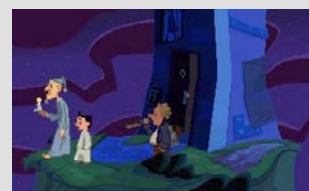
# “НЕЗАВИСИМАЯ” АДВЕНЧУРА

Есть такие разработчики, которые не получают за свою работу денег, но, тем не менее, из любви к играм делают её! Даже несмотря на то, что в этих играх нет современной графики, их сюжет и геймплей равноценен, а то и превосходит многие коммерческие релизы. А графика в ретро-стиле имеет и своё особое очарование. Вот лучшие адвенчуры, созданные независимыми разработчиками в 2004 году.

## Номинанты:

### Apprentice 2

Herculean Effort просто поразили поклонников своим сиквелом к The Apprentice. Очутитесь в шкуре Мортимера Пибсворта (Mortimer Pibsworth) и спасите город Уиллоубин (Willowbean) от его собственного правителя, лорда Айронкроу (Ironcrow). Используйте заклинания, которые могут помочь вам избежать вербовки в армию лорда. И поторопитесь: у Пибса на всё про всё один день.



### Case of the Crabs

Ник Баунти (Nick Bounty) – безработный частный сыщик. Так случилось, что в его офисе оказался заколотый ножом в спину торговец рыбой. Вы должны помочь Нику найти того, кто стоит за этим убийством, а также распутать крабий заговор! Эта онлайн-адвенчура в стиле нуар блещет стильной flash-графикой и забавными диалогами.



### Cirque De Zale

Александр Заль (Alexander Zale) ослаб и устал от существования в роли циркового чернорабочего и не может сказать и слова против своего начальника Астоундо (Astoundo). Однажды он решает сыграть над ним злую шутку и попадает за это в иное измерение. Но это не сильно расстраивает Александра, потому что теперь он свободен и может исполнить свою мечту – открыть собственный цирк!



### No-Action Jackson

Ролевик-маньяк Джексон хочет замутить со своими друзьями очередную партию в Slackmaster, однако его планы нарушает приезд деда. Мама просит позаботиться о старике, но Джексон готов пойти на всё, лишь бы смыться из дома и присоединиться к своим друзьям.



### 7 Days a Skeptic

Продолжение игры 5 Days a Stranger от Yahtzee было принято в кругах поклонников независимых адвенчур также хорошо. В этот раз автор придумал новый интерфейс, работающий лучше своего предшественника. Действие происходит на борту космического корабля Мефистофель через 400 лет после событий первой игры. Экипаж натывается на плывущий в космосе загадочный артефакт.





В категории “Лучшая “независимая” адвенчура” победила

## CIRQUE DE ZALE



Ей не удалось обставить большие коммерческие проекты, но когда Cirque De Zale оказалась среди своих, независимых, бриллиант Ребекки Клементс (Rebecca Clements) затмил всех. В игре, которую многие характеризуют как “Monkey Island встретился с Simon the Sorcerer”, присутствуют сумасшедший сюжет, гадкий герой, смешные диалоги и интерфейс, работающий как заклинание. Самое большое достоинство игры – это, конечно, юмор, хоть и чёрный, но очень оригинальный и эффектный. Геймплей также превосходен и отличается задачами, которые не задержат вас слишком надолго на одном месте. Мы надеемся, что Ребекка Клементс либо подумает над продолжением, либо сделает новую игру в обозримом будущем.

**Обзор:** The Inventory 14

**Разработчик:** Rebecca Clements

Второе место завоевала

## APPRENTICE 2



Apprentice 2, наверное, самый технически продвинутый независимый проект за прошедший год. Замечательная графика выполнена в необыкновенном стиле, который делает её похожей на улучшенную версию ранних игр серии King's Quest. Музыка по инди-стандартам также очень хороша. Сюжет великолепен и наполнен уникальными персонажами и смешными диалогами. Геймплей неоднороден: задачи варьируются от логичных до весьма странных. Интерфейс, хоть и оригинален, но мог бы быть и поудобней. Apprentice 2 сделала большой шаг вперёд по сравнению с первой частью, и мы все теперь ждём третью и заключительную серию с большим нетерпением.

**Обзоры:** The Inventory 17

**Разработчик:** Herculean Efforts

Приз читательских симпатий достался

## CASE OF THE CRABS

Наши читатели выбирают нуар! Из 70 голосов Case of the Crabs получила 21. Cirque de Zale и The Apprentice 2 разделили второе место с 15-ю. No-Action Jackson и 7 Days a Skeptic получили 9 и 8 голосов соответственно, оказавшись на третьем и четвертом местах.

**Обзоры:** The Inventory 14

**Разработчик:** Otter Archives

*(автор перевода – Lonesome)*

# Лучшая

# АДВЕНЧУРА

И, наконец, самое вкусное... Лучшая адвенчура 2004 года. Все наши претенденты великолепны во многих отношениях, но только один из них может стать лучшим. Посмотрим на них поближе.

## Номинанты:

### Cirque de Zale

Независимые адвенчуры конкурируют с дорогостоящими проектами? Учитывая ограниченный бюджет (равный нулю) и численность команды (один человек), шансы ничтожны, но, честно говоря, Cirque De Zale – одна из самых интересных адвенчур, выпущенных в прошлом году, в которой есть смешные диалоги и достойный геймплей.



### Law & Order: Justice is Served

Justice is Served – это последняя компьютерная игра, в которой навсегда останется знаменитый Джерри Орбах (Jerry Orbach). Legacy Interactive многое улучшила по сравнению с прошлой серией – по большей части изменения коснулись геймплея и интерфейса. Однако, ограниченность передвижения, обусловленная графическим движком, усложняет Justice is Served путь к победе.



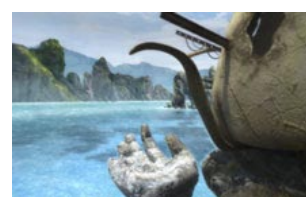
### The Moment of Silence

Один из самых серьезных кандидатов, The Moment of Silence, уже собрала неплохой урожай наград и, похоже, становится очень популярной среди наших читателей. Увлекательный сюжет, кинематографичные ролики и профессиональный саундтрек позволяют The Moment of Silence иметь перед конкурентами отличную фору.



### Myst IV

Myst IV, так и не выигравшая у нас ни одной награды – это всё же солидный сиквел хорошо продаваемой серии головоломок/адвенчур. Среди достоинств – стильный визуальный ряд и превосходный саундтрек. Но когда сами поклонники Myst говорят, что некоторые головоломки были нечестными, шансы игры заметно падают.



### Sherlock Holmes: Case of the Silver Earring

Case of the Silver Earring также получила не слишком большое количество наград, но не будучи лучшей в каждой категории, адвенчура всё же может быть великолепной. Превосходная графика, приличный сюжет (хотя и с набором клише) и концовка, которая может вдохновить вас на повторное прохождение, делают Case of the Silver Earring хитом.



В категории “Лучшая адвенчура” победила

# THE WESTERNER



The Westerner и The Moment of Silence шли голова к голове. Обе игры имеют свои слабые места, но в бою один на один The Westerner доказала, что она – лучшая. Персонажи этой игры излучают жизнь каждым своим движением, контрастируя с застывшими героями The Moment of Silence. Система навигации работает лучше, несмотря на то, что это 3D адвенчура. В обеих играх есть впечатляющие видеовставки, но в The Westerner они лучше уживаются со всем остальным миром. Давая игроку большую свободу действий, не выстраивающихся в линию, The Westerner, в то же время, заставляет ожидать чего-то интересного в каждой сцене, тогда как в The Moment of Silence, напротив, вам иногда придется слоняться по экранам, не совершая никаких действий. По этим и многим другим причинам лучшей адвенчурой 2004 года стала The Westerner. Если бы Эл Лоу (Al Lowe) и сегодня делал игры, он мог бы сделать что-нибудь подобное!

**Обзор:** The Inventory 19

**Разработчик:** Revistronic

**Издатели:** Руссобит-М, DTP, Focus, The Adventure Company

Второе место завоевала

# THE MOMENT OF SILENCE



The Moment of Silence могла бы и победить. Основная тема игры, диктаторские теории и шпионаж, несомненно, гораздо более популярна и современна, чем вестерн. Решение авторов добавить в сюжет политическую и философскую подоплеку – большое новаторство для адвенчур. Главный персонаж – очень интересный человек, и постепенно он станет вам небезразличен. Если бы не некоторые недочёты геймплея и не в какой-то мере устаревший графический движок, The Moment of Silence имела бы все шансы выиграть. Скажем прямо, это одна из лучших адвенчур за последние 5 лет.

**Обзоры:** The Inventory 18, 20

**Разработчик:** House of Tales

**Издатели:** Акелла, DTP, Digital Jesters, The Adventure Company

Приз читательских симпатий достался

# THE MOMENT OF SILENCE

У наших читателей сложилось иное мнение, чем у нас. Согласно 43-м из них, лучшей адвенчурой 2004 года стала The Moment of Silence. 14 голосов было отдано за Myst IV, пришедшей второй. Sherlock Holmes получила 8 голосов, оказавшись на третьем месте. The Westerner довольствовалась лишь четвертым местом – за нее проголосовало всего 6 человек. Cirque De Zale и Law & Order разделили пятое место с 2-мя голосами каждая.

**Обзоры:** The Inventory 18, 20

**Разработчик:** House of Tales

**Издатели:** Акелла, DTP, Digital Jesters, The Adventure Company  
(автор перевода – Lonesome)



Самая

# ОЖИДАЕМАЯ АДВЕНЧУРА

В этой номинации мы объявим только о результатах читательского голосования. Почему? Потому что, быть может, они и не смогли поиграть во все выпущенные в прошлом году игры, но по поводу игр, находящихся в разработке, мы все знаем примерно одно и то же. Так что пусть в этом случае всё решит большинство.

В категории “Самая ожидаемая адвенчура” победила

## A VAMPYRE STORY



Адвенчура, над которой трудятся люди, уже подарившие миру такие ставшие классикой игры как Curse of the Monkey Island, The Dig, Sam and Max, Indiana Jones and the Fate of Atlantis – ну как она могла не стать самой ожидаемой адвенчурой? Эта весьма многообещающая игра с большим отрывом обогнала все другие проекты из нашего списка. Из 106 проголосовавших, 40 человек отдали свои голоса A Vampyre Story! Хотя до релиза, запланированного на 2006 год, еще далеко, эта вампирская комедия уже покорила сердца поклонников адвенчур всего мира, истосковавшихся по играм уровня, установленного старыми творениями LucasArts.

**Превью:** The Inventory 16

**Разработчик:** Autumn Moon Entertainment

**Издатели:** Bad Brain Entertainment

Второе место завоевала

## STILL LIFE



Still Life набрала 14 голосов и заняла второе место, лишь на один голос обогнав Runaway 2. После Syberia 2 мы было решили, что максимум качества графики в 2D играх уже достигнут, но Microïds решила доказать, что это не так – в Still Life. Сей мрачный триллер с участием Викторией и Гаса МакФерсон (Victoria and Gus McPherson) The Adventure Company готовится выпустить 15 апреля. Сюжет представляет собой сюжетный отросток Post Mortem, но, на этот раз, с видом от третьего лица. Поклонники адвенчур с нетерпением ожидают возможности примерить на себя роль Викторией и Гаса.

**Превью:** The Inventory 16

**Разработчик:** Microïds

**Издатели:** The Adventure Company

(автор перевода – Student)

# ИТОГИ

Вот и закончилось награждение лучших адвенчур 2004 года. Перед вами таблица, в которой приведены все номинанты и полученные ими награды.

Название	Первое место	Второе место	Приз читательских симпатий	Итого
7 Days a Skeptic	0	0	0	0
Apprentice 2	0	1	0	1
Case of the Crabs	0	0	1	1
Cirque De Zale	1	0	0	1
CSI: Dark Motives	0	2	0	2
Jack The Ripper	1	0	0	1
Law & Order: JIS	1	0	0	1
Legacy: Dark Shadows	2	0	0	2
Midnight Nowhere	0	0	0	0
No-Action Jackson	0	0	0	0
Myst IV	0	0	0	0
The Moment of Silence	1	4	7	12
Schizm 2	0	1	0	1
Sherlock Holmes: TSE	0	1	0	1
Syberia 2	2	2	4	8
The Westerner	6	3	2	11

Надеемся, вам понравился это буклет. Мы будем рады, если вы зайдете на наш форум <http://www.theinventory.org/forum> или напишете нам письмо на [info@theinventory.org](mailto:info@theinventory.org) и поделитесь своими впечатлениями о прочитанном. Еще раз поздравляем всех победителей, а также благодарим всех тех, кому не удалось на этот раз получить награду, за их усилия в деле развития адвенчурного жанра. Надеемся, что в 2005 году мы увидим еще больше великолепных игр.

Главный редактор

*Dimitris Manos*

# The Inventory