

№ 21 Январь 2005

The Inventory

Журнал только об играх и венчурах

- Интервью с
Frogwares

- Обзоры
Clever & Smart
Dark Side of the Moon

THE LEGEND OF CRYSTAL VALLEY

Мы расскажем об этой новой фэнтезийной авантуре
и представим двухстраничный комикс по игре

The Inventory

Редактор: Dimitris Manos
Авторы: Ben Keeney
Dimitris Manos
Oliver Gruener
Хостинг: www.theinventory.org
www.justadventure.com
Обложка: The Legend of Crystal Valley

Русская версия:

Ответственный редактор: Alex ASP
Переводчики: Alex ASP
Student
Lonesome
Nick Reich
Редактор: Lonesome
Хостинг: www.questzone.ru

Контактная информация:

Адрес: The Inventory Magazine
Grankottvägen 55 A
Örebro 702 82
Sweden
Телефон: +46702053444
E-mail: theinventory@yahoo.com
d.manos@theinventory.org
Русская редакция: theinventory@questzone.ru

Прочие версии

Французская: www.planete-aventure.net
Итальянская: www.adventuresplanet.it
Корейская: www.postadventure.com

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

Содержание

Пролог	1
Превью	2
The Legend of Crystal Valley	2
Слухи	4
Комиксы	6
The Legend of Crystal Valley	6
Tony Tough	8
Гостиная	9
Frogwares	9
Обзоры	16
Clever and Smart: A Movie Adventure	16
Dark Side of the Moon	20
На досуге	23
Биты и байты	23
Почта	25
Эпилог	25

Пролог

Здравствуйте, дорогие читатели! Для начала я хочу рассказать о сотрудничестве между The Inventory и ведущим португальским игровым сайтом PTGamers. В январе The Inventory и PTGamers договорились о сотрудничестве, целью которого является продвижение адвенчурных игр в Португалии. Иногда PTGamers будет размещать у себя статьи из нашего журнала, иногда мы будем брать у них статьи, посвященные адвенчурам.

Ну а теперь перейдем к содержимому этого номера. Вновь мы первыми расскажем вам об еще одной адвенчуре, The Legend of The Crystal Valley – быстрее бегите в раздел Превью. Помимо рассказа об этой игре, мы также предложим вашему вниманию двухстраничный комикс по ее мотивам, любезно представленный нам компанией Razbor Studios. Более того, мы рады представить вам еще один комикс по мотивам игры Tony Tough, созданный Пиппо (Pippo) с <http://www.adventure-corner.de>.

Frogwares, авторы Sherlock Holmes: Case of the Silver Earring, расскажут нам о своей новой адвенчуре, так что листайте до нашей Гостиной и любуйтесь на первые скриншоты их новой трехмерной игры Around the World in 80 Days.

Оливер Грюнер (Oliver Gruener) расскажет о немецкой версии Clever and Smart. Удалось ли этому забавному дуэту развеселить Оливера? Бен Кини (Ben Keeney) расскажет нам об одной из самых недооцененных адвенчур – Dark Side of the Moon. Ну и в завершение, Оливер, в своем фирменном разделе Биты и байты, расскажет то, что необходимо знать об оперативной памяти.

Вот и все на этот раз. В следующем месяце вас ждут новые сюрпризы, ну а пока давайте узнаем, кто такая Ева и с чем ей доведется столкнуться в Legend of the Crystal Valley.

Главный редактор

Dimitris Manos

THE LEGEND OF CRYSTAL VALLEY

Если у вас не получается сразу, то а) затяжные прыжки с парашютом – не ваш спорт (приз за шутку уходит Элу Лоу (Al Lowe)) и б) всё, что вам нужно – учесть свои ошибки и попробовать снова. Legacy: Dark Shadows, конечно, не лучшая адвенчура, вышедшая в прошлом году. У этой игры имелись серьёзные проблемы с графикой и звуком. Но, с другой стороны, её авторам, Razbor Studios, удалось добиться того, чего другим разработчикам не удавалось достичь многие годы – сделать очень удобный интерфейс и предложить решения головоломок, которые имеют смысл.

Расквартированная в Хорватии, Razbor Studios сейчас в поте лица трудится над своим вто-

рым проектом, The Legend of Crystal Valley. В этот раз они попытаются исправить то, что у них не получилось в Legacy, и при этом не растерять всё лучшее. The Legend of Crystal Valley – это point and click адвенчура с видом от 3-го лица, трёхмерными персонажами и 2D-фонами. Сюжет очень напоминает знаменитые сказки “The Wizard of Oz” (у нас более известно переложение Александра Волкова “Волшебник изумрудного города” – прим. ред.) и Alice in Wonderland (то есть, “Алиса в стране чудес” – прим. ред.).

Основной персонаж игры – Ева. Ева совершенно не похожа на Рен Сильвер (Ren Silver) из Legacy. Razbor изменили свой рецепт приготовления успеш-

ного персонажа женского пола, добавив в него больше сахара вместо специй. Ева не столь сексапильна как Рен, к ней больше подходит слово “милая”. Она студентка, 21 года от роду. У неё короткие светлые волосы и она очень улыбчива. Куда бы она не отправилась, с ней всегда её рюкзачок, исполняющий в игре роль инвентаря.

Что же за история случится с Евой? Отец пригласил Еву на каникулы на свою ферму во Франции. Но, приехав, она не находит на ферме никого, кроме домашних животных. Она этим немало обеспокоена. В поисках своего отца Ева обойдёт всю ферму и обнаружит колодец. Решив, что отец мог туда упасть, она, собрав необходимые приспособления, начинает спускаться вниз, но... внезапно верёвка рвётся, и Ева падает на землю.

Она оказывается в слабо освещённой подземной пещере. Там она знакомится со Спланчем, который впоследствии станет её спутником. Спланчи – это крылатые животные, не выносящие дневного света. Однако, Евин Спланч особенный, и он не имеет ничего против света. Он как раз удирает от своих злых соплеменников, и Ева помогает ему в этом. С этой минуты они вместе будут исследовать таинственный мир, лежащий вне пещеры. Ева увидит, что мир этот совсем не похож на наш.

Ева в сердце ужасного болота



Куда ни глянь – странные существа, звери разговаривают, люди используют магию. А некоторые существа тут и вовсе механические! Ева не понимает, что вокруг происходит, но поиски отца бросать нельзя.

Характерными особенностями Legasy, которыми осталась недовольна большая часть игроков, были бедная анимация и неумелая озвучка. Официальных подтверждений пока нет, но наши источники сообщают, что на этот раз для озвучки будут приглашены профессиональные актёры. Что касается графики, Razbor включила несколько новых фиш, таких как костевая и вертексная анимация, система частиц на основе точечных спрайтов, HLSL шейдеры, Bump/Specular мэппинг, динамическое освещение, движок для выражения эмоций и синхронизации движения губ с речью, стенсил-тени. Авторы также озаботились оживлением фонов, чтобы те не выглядели статичными, добавив погодные эффекты с реальными тенями (снег, дождь, дым, облачка, плывущие по небу и т.д.). Звери также не будут стоять как вкопанные (птички будут летать, бабочки порхать, рыбка плескаться на заднем плане, пока вы проходите мимо).

Геймплей – это то, что удалось Razbor Studios сделать правильно с первой попытки! И всё же они намерены его улучшить в The Legend of Crystal Valley. В игре будет более 80 задач, и если некоторые из них вам сразу не поддадутся, не стоит волноваться – вы будете иметь доступ к полноценной системе подсказок. Касательно интерфейса разработчики заметили, что это будет простой и понятный point and click, совсем как в Legasy (которая получила нашу награду “Лучший интерфейс” в 2004 году).

Так что если Razbor удастся усовершенствовать анимацию и озвучку игр, успех неизбежен. Если вам нравятся истории вроде The Wizard of Oz и Alice in Wonderland или игры вроде The Longest Journey, вам стоит обратить внимание и на The Legend of Crystal Valley. Не пропустите в этом номере двухстраничный комикс, который подарили нам ребята из Razbor, чтобы вы могли почувствовать сюжет игры. Мы будем снабжать вас новостями о The Legend of Crystal Valley по мере продвижения разработки. И, разумеется, мы благодарим Razbor Studios за то, что они впервые представили свой проект публике именно в нашем журнале.

- Dimitris Manos

(автор перевода – Lonesome)



Отцовская ферма будто вымерла



Разработчики обещают потрудиться над анимацией новой игры усерднее, чем в Legacy: Dark Shadows



Родители всегда говорят детям: “Не играйте с ножами!” Но разве те их слушают...

Спухи

Трейлер Star Heritage

Step Creative Group выпустила видеоролик разрабатываемой ими авантюры с видом от первого лица Star Heritage (Звездное наследие). Если вы хотите больше узнать об этой игре, читайте наше превью в 20 номере. Также стоит заметить, что низкое разрешение видеоролика (320x200) объясняется исключительно желанием уменьшить размер файла, сама игра будет идти в разрешении 1024x768. Размер файла 30 Мб и

его можно скачать по адресу <http://www.stepgames.ru/files/files.php>.

Онлайновые игры Still Life

Microids и MC2 сделали несколько онлайн-детективчиков для фанатов пока еще не вышедшей авантюры Still Life. Начиная с февраля на официальном сайте игры вы сможете примерить на себя роль главной героини игры, агента ФБР Виктории Макферсон (Victoria McPherson), и распутать несколько онлайн-дел еще

до выхода самой игры. Загляните на <http://www.stilllife-game.com/Prelude/OSLauncher.aspx?lang=en>.

Источник – <http://www.krawall.de>

Apprentice Deluxe

Herculean Effort, разработчики игры Apprentice 2 (занявшей почётное второе место в номинации “Лучшая “независимая” авантюра” в 2004 году), анонсировали начало работ над делюксовой версии первой части Apprentice, с улучшенной музыкой, доведенной до ума графикой и с полной озвучкой(!). Делюксовая версия будет готова через пару месяцев. За подробностями отправляйтесь на сайт <http://herculeaneffort.adventuredevelopers.com>.

Разговорам с LucasArts конец, теперь одна надежда на Пёрселла

Генеральный директор Bad Brain Entertainment, Вольфганг Кирдорф (Wolfgang Kierdorf), недавно заявил о том, что переговоры с LucasArts о правах на Sam and Max 2 закончились провалом. Вот что именно рассказал Вольфганг:

“Это было ужасно! Мы перепробовали все варианты, чтобы нам дали выпустить игру, которую вы все ждете. Но, похоже, теперь всем надеждам конец. Они прекратили переговоры. Но, поверьте, это не наша вина и дело тут даже не в деньгах. Мы не знаем в чем дело, а они не говорят. Но мы так просто не сдадимся. Еще есть слабая надежда, и это Стив Пёрселл (Steve Purcell). Мы ведем переговоры... и надеемся... в который раз. Вот что

Объявления и предложения

Ищете издателя?

The Inventory уже помог многим разработчикам связаться с издателями для того, чтобы их игры достигли как можно большего количества желающих. В длинном списке сотрудничающих с нами издателей появился еще один. Это компания Helltech, издающая игры в Греции и Германии. Если вы заинтересованы, пошлите нам письмо на info@theinventory.org, и мы сведем вас с нужными людьми.

Нам нужна PR-команда

Мы хотим открыть отдел по связям с общественностью и ищем людей, которые смогут заключать для нас рекламные сделки и налаживать отношения с новыми разработчиками, издателями и представителями прессы (как авантюрной, так и не авантюрной). Основное требование – хорошее знание английского. Желателен, но не обязателен, опыт работы в рек-

ламном бизнесе. Зарплата в виде комиссионных. Есть несколько вакансий. Высылайте резюме на info@theinventory.org.

Сотрудничество с Inventory?

Как вы видите, мы заинтересованы во всех типах сотрудничества. Есть множество журналов и газет, основной темой которых являются компьютерные игры или технологии (компьютеры, графика и т.д.), или работающих в других повествовательных медиа-средах (книги, фильмы и т.д.). Возможно сотрудничество с любыми журналами, газетами или сайтами, публикующими в любой стране земного шара. Сотрудничество может включать в себя хостинг pdf-журнала, его печать и распространение в нагрузку к крупным партиям журналов или газет, может быть, даже обмен статьями или что-нибудь еще. Конкретно ясно только одно – возможностей нет предела! Свяжитесь с нами: info@theinventory.org.

Джерри Орбах покинул нас

Джерри Орбах (Jerry Orbach), знаменитый актер, принимавший участие и в работе над авантюрами линейки Law and Order, скончался 28 декабря 2004 года в возрасте 69 лет. Причина смерти – рак предстательной железы.



Джерри Орбах останется в нашей памяти как один из самых заметных актеров, одолживших свой голос герою авантурной игры. Обычно известные актеры смотрят на озвучку игр свысока и, соответственно, работают спустя рукава. Но Джерри Орбах полностью вкладывался в каждую свою реплику.

Он родился 20 октября 1935 года в Нью-Йорке. Его дебютным фильмом стал Cop Hater (“Истребитель полицейских”), где он сыграл роль Джо Санчеса (Joe Sanchez), главаря уличной банды. Позже он снимался в различных телесериалах и фильмах, наиболее известной его работой является роль детектива Ленни Бриско в телесериале Law & Order. Джерри Орбаха будет недоставать как поклонникам сериала, так и любителям авантур. Покойся с миром, Джерри.

Источник – <http://www.imdb.com>

вы можете сделать: скажите Стиву Пёрселлу, чтобы он отдал нам Sam & Max, и мы в Bad Brain обещаем вам самую лучшую и энергичную трехмерную point and click авантуру про Сэма и Макса. Поддержите нас, и мы дадим вам то, что вы хотите! Хватит слов. Мне надо пойти выпить. Дети, не делайте этого дома!”

Кроме этого, Вольфганг Кирдорф открыл на форуме Bad Brain тему, где вы можете сказать Стиву Пёрселлу, насколько сильно вы бы хотели увидеть сиквел Sam & Max. Эту тему можно найти здесь (<http://www.theinventory.org/forum/viewtopic.php?t=647>).

И еще – к сожалению, один зарубежный авантурный сайт распространил по Интернету слух, что Вольфганг сообщил им по телефону о том, что получил права на Sam & Max2, хотя сам Вольфганг Кирдорф это отрицает. Такое поведение этого сайта заставило Bad Brain Entertainment пересмотреть свою PR-стратегию, и в дальнейшем все новости о Sam & Max 2 будут распростра-

няться только через официальный сайт Bad Brain.

Демо Legacy

Razbor Studios выпустила демоверсию своей point and click авантуры с видом от третьего лица Legacy: Dark Shadows. Можете скачать 120-мегабайтный файл отсюда: <http://razbor.gamer.hr/LegacyDemo.zip>, а обзор самой игры есть в 18 номере The Inventory.

Inventory отправляется в Португалию!

Ну, не совсем так... но, как я уже говорил в прологе, начиная с января этого года, мы сотрудничаем с крупнейшим португальским игровым сайтом PTGamers, адрес которого <http://www.ptgamers.com>. PTGamers и The Inventory будут совместно брать интервью (как было с Frogwares в этом месяце) и обмениваться статьями. Большое спасибо Бруно Фонсека (Bruno Fonseca) за оказанную помощь и читателям PTGamers за теплый прием. Для нас оказалось приятным сюрпризом количество посетителей этого сайта, уже знакомых с The Inventory.

Итальянская версия The Inventory

Итальянская версия возвращается и будет располагаться на другом сайте. Сайт <http://www.adventuresplanet.it> будет обеспечивать наших итальянских поклонников авантурными новостями на их родном языке. Так что если ваш родной язык итальянский, отправляйтесь туда и получайте новости на своем языке. Огромное спасибо редактору сайта Карло де Цезарису (Carlo de Caesaris) и команде переводчиков. Уже можно скачать спецвыпуск, посвященный лучшим авантурам 2004 года.

The Inventory в Элладе

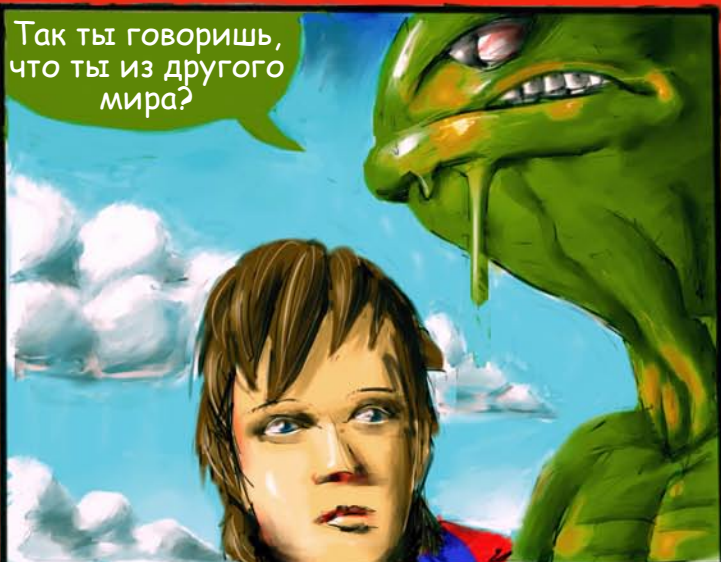
В этом месяце The Inventory провела несколько успешных атак на Элладу (нет, не Грецию). Крупнейший игровой журнал PC-master опубликовал интервью с редактором The Inventory. Мы хотим поблагодарить Андреаса Цуринакиса (Andreas Tsourinakis) за приятные комментарии в этой статье. Также мы договорились с эллинским сайтом <http://www.adventure-advocate.gr> о сотрудничестве, после того, как он откроется вновь.

(автор перевода – Student)

THE LEGEND OF CRYSTAL VALLEY



Так ты говоришь,
что ты из другого
мира?



Да. Мой мир так непохож
на этот. Там автомобили
водят люди, а не
ящерицы...



Гоните сюда все ценности!!!



А ИНАЧЕ!!!!...



СКРИ-И-ИИ

ОПАСНОСТЬ!
ОПАСНОСТЬ!
ОПАСНОСТЬ!



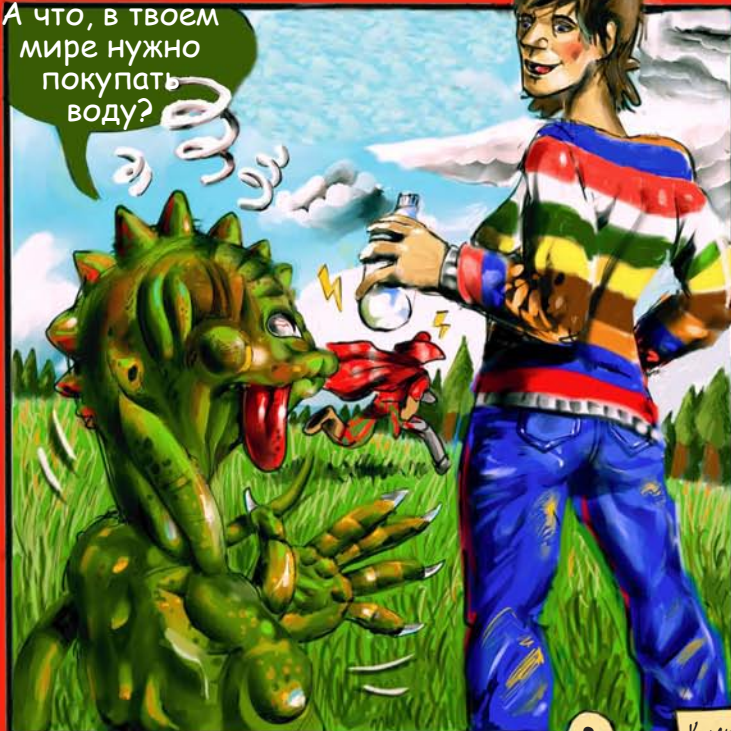
Повезло, что я там, у себя, купила минера-а-алку!



А-А-А!!!
Я весь промок!!!



А что, в твоём мире нужно покупать воду?



Специально для
The Inventory

TONY TOUGH STORIES

by Pippo



с участием
Человека в маске



Интервью с Frogwares

За прошедшие 3 года Frogwares из новичка индустрии превратилась в одного из самых уважаемых разработчиков адвенчур. Их последняя игра, *Sherlock Holmes: Case of the Silver Earring*, оказалась намного лучше предыдущих творений и получила весьма благожелательные отзывы прессы. А теперь время приготовиться к очередному путешествию с Frogwares, на этот раз – кругосветному!

Around the World in 80 Days

- Насколько близок сюжет игры к роману Жюль Верна (Jules Verne)?

Мы хотим, чтобы игрок познакомился со вселенной Жюль Верна в ходе невероятнейшего приключения. В игре основными элементами будут путешествие, сила науки, несовершенная природа людей. Это составляющие множества романов Верна. Книга “Вокруг света за 80 дней” – это очень известное приключение, в котором творения рук человеческих (поезда, пароходы и, что более интересно, сама социальная организация людей) используются, чтобы осуществить заветную мечту человека – совершить кругосветное (во всех смыслах этого слова) путешествие. Жюль Верн в своем произведении использовал для этого путешествия транспортные реалии 1872 года.

Для нас важно, и мы уже сделали это в *Journey to the Centre of the Earth*, показать немного не наш мир, его можно назвать параллельным, в котором работает философия Жюль Верна, где создание людьми различных механизмов идет вместе с постепенным обезчеловечиванием (Париж 20-го века). В стремлении человечества к прогрессу были и будут разные этапы. Жюль Верн творил в тот период, который мы теперь называем “индустриальной революцией”, и тогда машины представляли собой воплощение

человеческой тяги к созиданию, тогда строились крупнейшие механизмы (такие как “Титаник”), крупнейшие сооружения (Эйфелева башня) и все вплоть до философии (Ницше) было проникнуто идеей превосходства человека.

Но вскоре наступил крах, в сталь и прогресс было вложено столько сил, а они принесли одни беды (по миру прошли две войны: одна – во имя старой империи, вторая – во имя превосходства одних над другими). С первого взгляда здесь нет никакой связи с творчеством Верна, но он открыто предрекал, что эволюция технологии идет рука об руку с уменьшением уважения к самому человеку, так же как с искажением культуры и искусства.

Когда мы начали работать над игрой, нам самим было интересно, как мы сможем воплотить этот сюжет в игре, в адвенчуре, выдержав при этом динамику оригинала и привнеся свежее дыхание в произведение Жюль Верна, попутно сделав парочку намеков на философский подтекст. Мы решили не делать главным героем самого Фогга (Fogg). Фогг – это просто робот, раб доведенной до автоматизма аккуратности. Он уволил предшественника Паспарту (Passpartout) только за то, что тот на два градуса ошибся с температурой воды для бритья. Он верит только в технологию, и даже его пари основывается на вере в идеальное следование расписанию транспорта по всему миру. Он лишен страсти. Только любовь к Ауде (Aouda) спасла его от полно-

го превращения в механизм. Жюль Верн описывает его как спутника, который пролетает вокруг планеты, ни на что не обращает внимания, ничем и никем не интересуется, ни с кем не общается, даже ничего не говорит. Он смог выиграть пари и обогнуть земной шар не потому, что хорошо просчитал расписание движения пароходов и поездов, а только благодаря самой человеческой природе, одновременно невероятно сильной и слабой.

Сейчас мы все уже знаем, но тогда Верну надо было ткнуть человечество носом и попытаться сломать его слепую уверенность в силе пара и стали. Мы же решили работать с другим персонажем, который знает, что технология – это не сама цель, а просто инструмент, с персонажем, который должен приспосабливаться к разнообразию мира, чтобы вовремя завершить свое путешествие. Ингредиенты собраны те же, но поданы они несколько иначе.



Наш герой – это Оливер (Oliver), идущий по следам мистера Фогга, хотя сам он об этом и не догадывается. Оливер отправляется в путь из-за пари своего дяди Мэтью (Matthew), которое гласит следующее: он должен вернуться в Лондон за 80 или менее дней, посетив по пути 4 города – Каир, Бомбей, Йокогаму и Сан-Франциско – и привезя из каждого по патенту для дяди. Так как мы идем по следам Фогга (хотя и на 27 лет позже: Фогг совершил свое путешествие в 1872, а Оливер в 1899), то мы встретим некоторых людей, которые, в свое время, имели дело с командой Фогга. Призрак Фогга, как Паспарту, постоянно будут преследовать вас в этой игре, в каждом городе остались следы того путешествия. Во время путешествия положение Оливера будет отмечаться флажком, равно как и расстояние, пройденное за тот же срок мистером Фоггом.

В игре есть ссылки на многие из приключений, выпавших команде Фогга, но появятся и новые задачи. “Вокруг света за 80 дней” – это просто огромная игра, больше чем все наши три предыдущие игры вместе взятые. Отправьтесь

в джунгли Индии, помогите директору цирка, сожгите все, что может гореть, на катере, чтобы выиграть эту гонку и т.д. Также вы встретите множество персонажей из книги.

- Можете рассказать нам про главного персонажа, Оливера? И заодно про каких-нибудь особо запоминающихся второстепенных персонажей игры?

Оливер – молодой англичанин, выросший в США и обладающий напористым, бесстрашным характером. Он вроде как любитель приключений, а родственнички собираются женить его на незнакомой девушке (они обычно договариваются о свадьбах заранее, странные люди!). И в этот самый момент его дядя Мэтью предлагает ему отправиться в кругосветное путешествие и выиграть пари, благодаря которому старик сможет и дальше называться Пульсирующим Изобретателем в лондонском Реформ-клубе. Оливер без промедления хватается за эту возможность покинуть Лондон.

Мэтью, кстати, тоже важный персонаж, он лично появится в начале игры, и будет поддерживать связь со своим племянником во

время всего путешествия. Еще будет Стюард Фикс (Steward Fix), сын того самого инспектора Фикса, также работающий в Интерполе и страдающий необычным заболеванием – “фоггофобией”. Он с самого начала возненавидит Оливера и будет готов сделать что угодно, лишь бы остановить его. Кроме этого, нам придется иметь дело с Гильдией Популяризации Килтов, международной организацией шотландцев, любителей родимой шотландки, распространяющих свою клетчатую страсть по всему миру. Они будут встречаться везде, иногда мешая, а иногда и помогая Оливеру. Через джунгли нам поможет пройти слон Киуни (Kiouni), прямо как в книге. Также нам повстречаются метательница ножей, которая окажется бывшей девушкой Паспарту, директор цирка Батулькар (Batulcar), сын встреченного Фоггом мистера Бэнсби (Bunsby), полковник-ветеран Проктор (Proctor), Дракула, ковбои, сикхи, расхитители могил, самураи...

- Какова примерная длительность игры? Сколько всего мы встретим персонажей и сколько локаций посетим?

Вам так не терпится поскорее ее закончить? Будет 7 уровней, 4 города и 3 здоровенных транспортных средства. Города будут вполне реальными, а не одна улица с двумя балконами, для перемещения по ним желательно будет воспользоваться каким-нибудь транспортом (верблюды, велосипеды, канатки и т.д.).

В каждом городе будет примерно 10 ключевых мест и несколько второстепенных (ресторан, отель и т.д.). Сторона каждого города примерно 800 метров. Мы съездили в каждый из представленных в игре городов, сделали много фотографий и работали под непосредственным



впечатлением от местной жизни. Мы скоро расскажем о различиях между игрой и реальностью.

В игре будут как обязательные миссии, так и второстепенные. В зависимости от выбранного уровня сложности, некоторые миссии могут быть необязательными для прохождения. Всего в игре порядка 100 персонажей, все очень яркие и забавные. Также у нас будет более 3 часов диалогов, и мы очень стараемся, чтобы в английской версии игры они остались такими же смешными, как и во французской.

- Самым большим отличием от ваших предыдущих игр будет полностью трехмерное окружение. Что привело вас к этому решению? Какие преимущества у 3D по сравнению с 2D?

Сама история, эволюция игрового железа и всякие другие игры вроде третьего Дума (да-да, Doom3). Сюжет “Вокруг света за 80 дней” – это гонка вокруг земного шара, а гонка в point and click варианте – не самая веселая вещь на свете. 3D в реальном времени обеспечивает как раз то погружение и динамику, что и нужны нам. По этой же причине мы решили добавить в игру учет времени, денег и усталость.

Большое значение имеет и эволюция компьютерного железа. Меж-

ду 1997 и 2002 годами разница в производительности среднего компьютера поистине огромна, а так как любители авантюрного жанра нечасто модернизируют свои компьютеры (70% аудитории составляют женщины, которым и так есть на что потратить деньги), то нам пришлось делать игры по устаревшим и не очень высоким стандартам трехлетней давности.

Но с 2001 года железо не так стремительно прогрессирует, особенно видеокарты. Стало вполне возможным реализовать игру в полном 3D, что мы и решили сделать. Десять лет назад я играл в Doom 2, в 2002 году съездил на Е3 и посмотрел презентацию Doom 3, в 2003 поиграл в демку, а в 2004 – в саму игру. Как же я был разочарован! Геймплей, который был идеален в 1995 году, по нынешним меркам оказался никуда не годным, даже Far Cry оказался более интересным (фу...), даже Half Life 2 с этим глухотупослепым героем (всеми превозносимый Гордон (Gordon), у которого за всю игру не хватает мозгов сказать хоть слово) была более интересной. Геймплей не изменился, в отличие от игроков. Так что как любители квестов, так и остальные игроки уже поняли: необходимы изменения и адаптация. Хэк’н’слешерные игрушки (наподобие Diablo – прим. ред.)

сейчас уже не так популярны, как и раллийные гонки, жанр уличных гонок держится на двух сериях, а новые симуляторы можно пересчитать по пальцам одной руки.

Вместо того, чтобы начинать игру с планирования головоломок, мы начали с того, что проверили, какие у нас возможности и ресурсы, и что может быть интересно для игроков. Тогда мы решили, что 3D – это то, что надо; полноценные города – это то, что надо; основные и необязательные миссии – это то, что надо; управление транспортными средствами – это то, что надо; смена дня и ночи – это то, что надо...

3D очень интересен для нашего жанра; в HL2 были такие задачки, о которых многие разработчики авантюры могут только мечтать. 3D действительно расширяет геймплей по сравнению с привычными заскриптованными действиями в 2D (взять отвертку, взломать замок, перейти в четкую рамку, открыть сундук, и т.п.).

- Хотите рассказать о каких-нибудь трудностях, связанных с переходом к разработке игр на трехмерном движке?

Разница в разработке огромная, причем на всех уровнях. Концепция, реализация, тестирование и





шлифовка – все абсолютно другое. Но я верю, что сильные тайтлы (я имею в виду коммерческие, а не любительское самокряхтение адвенчурного сообщества) пойдут этим путем. Проблема в том, что резко увеличиваются стоимость и срок разработки, без гарантии необходимого большого прироста продаж. Это означает, что не так уж много компаний смогут себе это позволить.

Надо уделять много внимания деталям, рационализировать производственный процесс и больше работать с техническими аспектами технологии. Это все также весьма интересно, потому что изменяет нынешние стандарты и выводит на новый уровень ожидания игроков.

Я знаю, что взгляд издателя на игру сразу же меняется, когда ты говоришь ему, что игра использует трехмерную технологию. К игре сразу же относятся по-другому; для начала, вы просто сможете удовлетворить более широкую аудиторию игроков – это лишь первый шаг, но благодаря ему мы чувствуем, что движемся в верном направлении.

Это интересней и в созидательном процессе, потому что геймплей становится более гибким. Например, у нас появилась целая куча предложений от команды, занимающейся моделями, потому что они почувствовали, что могут повлиять на геймплей, а раньше, во время работы над point and click играми, предложений от них практически не поступало.

- Одна из очень важных составляющих трехмерных адвенчур – это использование камеры. Будет ли камера автоматически изменять угол обзора или это будет делать игрок? Будет ли она висеть за спиной главного героя или будет несколько ракурсов для каждой сцены?

Будут доступны виды от 3-го и от 1-го лица; камера будет двигаться с персонажем, так что вы сможете заглянуть куда пожелаете (хорошим примером будут Splinter Cell или Mafia).

- Какую музыку вы будете использовать в игре?

Будет микс из диско 70-80х гг. и несколько вариаций на темы великих классических произве-

дений. Люди в возрасте от 25 до 50 с легкостью узнают эти мелодии. У нас есть несколько анимационных вставок с танцами и пением: так, например, у нас есть лодка и любовная тема, музыку для которой мы взяли из знаменитого телесериала 70-х. Попробуйте угадать, какого.

- В игре будет point and click интерфейс или что-то еще?

Интерфейс будет не в стиле point and click: вы управляете персонажем с помощью мышки и клавиатуры, действия выполняются автоматически, инвентарь находится на основном экране, предметы перебираются стрелками. Все клавиши настраиваемы. Это просто, эффективно и интуитивно.

- На нашей праздничной вечеринке вы упоминали о нескольких особенностях геймплея. Например, игроку придется эффективно распоряжаться своим временем: ему придется есть, спать, зарабатывать деньги и т.д. Можете подробнее рассказать об этом? Сразу приходят на ум две адвенчуры: Quest for Glory и The Westerner. Будет ли геймплей похож на эти игры?

Во-первых, сразу скажу, что наличие временного ограничения зависит от уровня сложности игры. Мы знаем, что часть наших игроков не может потратить на всякие головоломки кучу времени, эти люди просто хотят поиграть в интересную игру. Для таких игроков временных ограничений не будет. У всех остальных для прохождения игры будет 80 или меньше дней, что составляет примерно 40 часов. Есть обязательные для прохождения миссии, но есть и необязательные задания, которые вы можете и не выполнять в зависимости от своего желания, финансового состояния и усталости Оливера.

В игре вам придется тратить деньги на ночевки, еду, поездки, путешествия и... взятки. Действия, которые вы выполняете, и время, затраченное на них, влияет на вашу усталость, так что иногда вам придется отдыхать. Еда также поможет восстановить энергию. Я не уверен насчет названных вами игр – Quest for Glory слишком стара, а The Westerner у нас еще не издали. Я затрудняюсь назвать аналоги среди адвенчур, разве что Daggerfall среди ролевых игр.

- Будут ли в игре инвентарные задачи, механические/логические головоломки или и то, и другое?

Будут стандартные адвенчурные задания (головоломки, инвентарь, диалоги, взаимодействие с окружением), но будут и другие, основанные на трехмерности мира. Вторые часто будут встречаться в необязательных миссиях.

- Можете привести пример игровых головоломок?

Плавание на “Колоссе”, громаднейшем пароходе ВТО (Всемирной Транспортной Организации); взлом кодового замка; организация соревнования садомазохистов; победа в гонке на верблюдах; управление солнечным шлюпом; поиск семи чаш семи проклятых королей; поимка бандитов за вознаграждение; ремонт двигателя паровоза; победа в кулинарном конкурсе американских индейцев; помощь в нахождении мехового пальто шефу Big Billy Bob Burger и т.д., и т.п.

- Когда выйдет игра и когда может ждать демоверсию?

Дата разная в разных странах, демо – зависит от издателя. Думаю, где-то между июнем и сентябрем.



Sherlock Holmes III

- Можете рассказать нам о сюжете своей третьей игры о Шерлоке Холмсе? Как будет называться его новое дело?

Игра будет о сверхестественных явлениях, происходящих в различных странах на различных континентах, по которым как раз в это время будет путешествовать Шерлок. Сюжет тяготеет к паранормальным явлениям. В то время как The Silver Earring была больше классическим английским детективом, Sherlock 3 будет посвящена необъяснимому.

- Дадут ли нам поуправлять Ватсоном (Dr. Watson), как это было в The Silver Earring?

Да, и, более того, наш доктор будет делать такие вещи, о которых он до этого и подумать не смел. Например, ему придется предать своего друга Шерлока Холмса, естественно, ради его же блага. Ватсон также занимает важное место в дедуктивной части; нам очень понравилась идея викторины из The Silver Earring, но в этот раз мы хотим пойти еще дальше и дать игроку выбор.

- На праздничной вечеринке вы сказали, что для этой игры также будет использоваться полное 3D. Будет ли это тот же движок и стиль графики, что и в Around the World in 80 Days?

У нас нет денег на разработку нового движка для каждой игры. Но стиль будет другой. В Around the World in 80 Days он немного мультяшный – Sherlock будет помрачнее.

- Будут ли задействованы те же актеры, что и в предыдущих играх о Шерлоке?

Еще рано говорить. Английская озвучка оказалась весьма хороша; по счастливому стечению обстоятельств мы работали напрямую с независимыми актерами, миновав студии локализации. Это действительно помогло найти подходящих людей и сделать все на должном уровне.

- На вечеринке вы сказали, что геймплей будет адаптирован к 3D. Можете немного прояснить это заявление?

Я повторю то, что написал выше – 3D открывает новые перспективы. Вместо того, чтобы ограничиваться комнатой с



двумя ракурсами камеры, можно смотреть в любом направлении. Также, по сравнению с point and click, увеличивается атмосферность игры (психушка в Thief 3 хороший тому пример: я действительно был рад поскорее разделаться с этим уровнем – это был один из самых страшных игровых моментов в моей жизни).

- Многим игрокам понравилась The Silver Earring, но одним из самых частых поводов для жалоб была сцена с псом. Постараетесь ли вы не повторять таких эпизодов в новой игре о Шерлоке?

Тоби, его звали Тоби! И он очень пострадал от великой несправедливости! Этот урок мы выучили с ним вместе. Небольшой кусочек кода так сильно изменил отношение многих пользователей к этой игре.

Тоби и его хозяин Марти могли видеть Шерлока, и мы забыли указать в скрипте, что первый, кто увидит Шерлока, должен как-то это показать, поэтому всегда гавкал Тоби, даже если Шерлока видел его хозяин. Из-за этого

многие игроки решили, что у пса были сверхъестественные способности. “Какой позор!” – вскричали они. – “Стелс в адвенчуре! Куда это годится?! Давайте лучше снова будем играть в Beaver Quest 12 в 320x240 с 8 цветами, та-та-та”.

Пережить это было непросто – ты проводишь полтора года в работе над игрой, выкладываешься по полной, создаешь самую длительную анимационную концовку в истории видеоигр, вставляешь лучший из всех игр про Шерлока сюжет, не спишь 4 месяца, а кто-то все время говорит тебе о Тоби. Только об этой несчастной строчке кода среди 20 000 других. Но ничего не могу поделать с этим, вы правы, всегда надо заботиться о деталях, даже если речь идет об игре, которая будет продаваться тиражом менее 10 000 экземпляров и которая принесет меньше прибыли, чем парикмахерская в глубинке Канзаса. Мы сделали ошибку, забыв сделать логическую вставку в этой сцене, и это нам дорого обошлось.

Наши игроки из Германии неплохо покупали игру (в немец-

кой версии мы все поправили, Тоби с Марти вели себя как надо, и никаких жалоб не поступало. Боюсь, это не совсем правильный вопрос. Речь идет не о самой стелс-вставке в адвенчуре, а о ее реализации в конкретной игре. Если бы эпизод с Тоби был выполнен нормально, то никто не стал бы радеть за возврат к играм 90-х, вот так ошибка в коде испортила всю игру.

Полагаю, что адвенчурные игры не надо так загонять в рамки, как вы пытаетесь это сделать. Игры остаются играми. Эмоции, которые вы получаете от разных жанров, различны (вызов интеллекту от головоломок, ощущение власти от стратегий, прилив адреналина в FPS), но они не эксклюзивны и не должны быть таковыми. Киноиндустрия уже давно прошла этап четкого разделения фильмов по жанрам.

- Какой интерфейс будет в вашей новой игре о Шерлоке Холмсе?

Отбросьте всё невозможное, и тот единственный вариант, который останется, и будет верен, как бы дико он не выглядел.

- Новая игра о Шерлоке будет сложнее или легче The Silver Earring?

Думаю, примерно такая же. После Journey to the Centre of the Earth мы были удивлены жалобами на сложность некоторых загадок и постарались учесть это в следующей игре. В The Silver Earring гейм-дизайнер использовал несколько головоломок совсем школьного уровня, вроде автомата с картами или ноева ковчега, но и эти головоломки оказались проблемой для некоторых игроков. Но мы ведь не можем переходить к совсем

уж примитиву, это ж все-таки Шерлок Холмс!

- Когда намечается выход новой игры о Шерлоке Холмсе и когда мы сможем попробовать демо?

Думаю, в начале 2006 года.

Обо всем

- Сколько копий The Silver Earring было продано по всему миру?

Не знаю, узнаю лишь к концу января 2005-го, но, думаю, что-то около 50 000. Думаю, что для нашего жанра это очень неплохо, лучше многих других игр 2004 года.

- Вы удовлетворены этим количеством?

Нет.

- Уже прошло несколько лет с того момента, как вы начали делать адвенчуры. Какие изменения в адвенчурном жанре вы заметили за эти годы? Как вы считаете, состояние жанра сейчас лучше, чем 4-5 лет назад?

Я знаю, что только во Франции было продано 200 000 копий игр Egypt 1 и 2, а Egypt 3 разошелся всего лишь 10 000 копий. Я знаю, что в 95-96 гг. меня очень впечатлила спрайтовая графика Lands of Lore, а сейчас она вызывает только смех. Я считаю, что адвенчуры не умерли, или не умирают, как там говорится, но находящимся в производстве играм не хватает новшеств и оригинальности в геймплее для того, чтобы быть интересными широкой аудитории. Куда делись люди, купившие Egypt 1 и 2? Играют в Far Cry? Я так не думаю.

Видеоигры – это не слишком массовый рынок, в лучшем случае вам удастся продать 5 миллионов Halo в США (это плохая игра,

скучная, глупая и неинтересная, и это при том, что я люблю FPS). Сериал CSI каждую неделю смотрят 25 миллионов зрителей. Успешная по меркам Штатов компьютерная игра расходится в 100 000 копий, причем согласно спискам NPD (компания, собирающая статистику продаж), этой цифры за год достигают максимум 5 адвенчур. Похоже, что игроки сейчас больше разбираются в играх, чем маркетинговые отделы игровых компаний. И эти игроки хотят получать за свои деньги современные продукты.

Адвенчуры недостаточно хороши, чтобы, как раньше, быть лидерами индустрии. Прогресс в технологиях расширяет геймплей во многих измерениях. И, как недавно сказал мне Чарльз Сесил (Charles Cecil), “Игрокам не нужно ощущение того, что мир ждет их. Нужно чтобы мир жил сам по себе”. Представьте, что это может дать игре, и учтите, что ни одна адвенчура не предлагает такого уровня погружения.

- Недавно на Украине, где располагается ваша компания, были кое-какие политические волнения. У нас даже не было уверенности в том, сможете ли вы принять участие в нашей вечеринке, но вы все-таки смогли это сделать. Как эти события повлияли на вашу компанию?

Да, у нас были небольшие проблемы, на нашем этаже работала выборная делегация Януковича, а мы все, как вы можете видеть по цвету шарфа Оливера, были за Ющенко. Эти ребята натравили на наш этаж полицию, потому что подумали, что наша команда (одетая во все оранжевое и обвешанная флагами Украины) была здесь в провокационных целях (хотя мы вели себя мирно). Но, если не считать обычного пар-

ламентского бурчания делегата, который, кстати, напомнили нам Йозефа Геббельса (Joseph Göbbels) своими умными речами о культуре и иностранцах (я сам, будучи французом, являюсь на Украине иностранцем), все прошло хорошо. Впрочем, обдумав все вторично, эти парни быстро оставили нас в покое.

Мы то ходили на Майдан Незалежності, то работали в офисе. Было очень интересно наблюдать, как целый город действует как один человек, ратуя за права и свободы, и это в стране, где индивидуализм всегда считался одной из самых важных социальных ценностей.

- Планируете ли вы продолжать разрабатывать параллельно по 2 адвенчуры? Может у вас в производстве есть еще игры, кроме этих двух?

Да, мы работаем над несколькими отличными играми, и наша работа в адвенчурном жанре привела нас к некоторым интересным предложениям от различных игроков адвенчурной индустрии. Пока рано об этом говорить, но надеемся, что вскоре время наступит.

- Каким вы видите положение адвенчур через 4-5 лет?

Все зависит от разработчиков. Если они будут продолжать делать игры вдесятером, как не раз бывало, то таким играм будет далеко до хотя бы возможности быть успешными. Но если разработчики смогут пробиться через установившийся устаревший технический/геймплейный барьер, то мы сможем восстановить часть былой аудитории.

- Благодарим за интервью. Желаем вам удачи с будущими играми.

(автор перевода – Student)



Оговорюсь сразу: поскольку я пишу обзор по немецкой версии игры, то буду использовать те имена и названия, что встречаются в этой версии, в других локализациях (испанской, английской и т.д.) они могут быть совершенно иными. Поклонники комикса, по которому создана игра, без труда разберутся, кто есть ху – разница в именах и названиях не так уж велика.

Необремененный излишней расцительностью на голове Джефф Смарт (Jeff Smart), мечтающий стать секретным агентом, и его плешивый напарник Фред Клевэр (Fred Clever), поразительно похожий на хамелеона, вновь на наших мониторах, на этот раз в игре *Clever & Smart: A Movie Adventure*. Эти весьма беспокойные ребята вышли из-под карандаша испанского художника Франциско Ибаньеса (Francisco Ibáñez) аж в 1972 году. Предполагалось, что это будет пародия на весьма известные шпионские боевики про Джеймса Бонда (James Bond). В игре есть шеф-ипохондрик мистер Л. (Mr. L), профессор Бактериум (Dr. Bakterius), постоянно изобретающий все новые хитроумные (и, как правило, неработающие) штучки,

так (так ли уж?) необходимые секретным агентам, блондинка Офелия (Ophelia) – кокетливая секретарша, эротиче... гм... кошмарный сон всей секретной организации Т.И.А. Сериал особенно популярен в Испании, где с середины 80-х вышло более 100 альбомов комиксов, 2 мультсериала, около дюжины компьютерных игр, а недавно появился еще и фильм с настоящими живыми актерами.

Игра продается в обыкновенном DVD-боксе, содержащем два компакт-диска и небольшой буклет. Обычно я не обращаю внимания на все эти руководства по установке и т.п., но поскольку бокс мне принесли вечером во время ужина, я взглянул на инструкцию и обалдел. Вся инструкция была написана в форме диалога между Фредом и его шефом, мистером Л., который весьма забавно растолковывал системные требования, процесс установки и т.п. После этого весьма положительного впечатления я был на все сто готов испробовать игру. В детстве я прочитал немало комиксов про хождения этих двух агентов и смеялся до колик, когда они, в лучших традициях мультфильмов компании Warner Bros., попадали из одной передраги в другую. Установка прошла безо всяких проблем, но что это? Я щелкнул по иконке и получил... сообщение об ошибке. Я переустановил игру и... результат тот же. Пробежавшись до сайта, я обнаружил патч (<http://www.cleverundsmart-game.de/play.zip>). Также на форуме говорилось, что у игры есть какие-то пробле-

мы с аудиокодеком Lame. Я пропатчил игру, и она действительно запустилась, правда мультики шли без звука. В самой игре было почти все в порядке, лишь изредка возникавшие неверные заикливания говорили о том, что, судя по всему, разработчики едва-едва сумели подключить звук и музыку к игре. Хорошо то, что после установки патча игра больше не вылетала. Ужасно жаль, что мне пришлось смотреть мультики (а их в игре немало) без звука – атмосфера игры от этого немного терялась. Если судить по форуму, то подобная проблема возникла не только у меня.

Сюжет: Ухудшающаяся экономическая ситуация не могла не сказаться на положении секретной организации Т.И.А. Борясь за сокращение финансовых расходов, большие дяди в правительстве решили урезать финансирование непредсказуемого профессора Бактериума. На “заседании кризисной комиссии”, проведенном в штаб-квартире Т.И.А., было решено, что профессор должен сделать воистину сенсационное открытие, которое поможет не только сохранить денежные фонды, но и приумножить их. Неудивительно, что у профессора тут же нашлось подходящее изобретение – машина кинокинеза, способная перемещать людей и вещи из фильмов в реальный мир и наоборот. После того, как Фред и Джефф найдут источник питания для этой машинки, нужно будет провести ее испытания. И во время испытаний (ну кто бы мог подумать!) все пойдет совершенно не так, как задумывалось. Результат таков: в наш мир попадает древняя мумия фараона Имхотепа (Imhotep), которая, не отступая от киношной традиции, решает захватить весь мир. Ну а поскольку нанять Брендана Фрейзера (*Brendan Fraser; актер, играв-*

Спойлер: поработайте пылесосом



ший Ричарда “Рика” О’Коннелла (Richard “Rick” O’Connell) в фильмах “Мумия”, “Мумия возвращается”, “Месть Мумии” (“Mummy”, “The Mummy Returns”, “Revenge of the Mummy: The Ride”) – прим. ред.) – удовольствие не из дешевых, двум нашим отважным героям ничего не остается как перенестись в фильм и отправиться на поиски “Книги Мертвых”. Впрочем, как известно, творения доктора Бактериума имеют свой норов, и наши герои, вместо того, чтобы попасть туда, куда нужно, совершают прогулку по нескольким известным кинофильмам.

Игра весьма насыщена в сюжетном плане, полна всевозможных шуток, прямолинейного юмора, и наши герои так и норовят попасть из огня да в полымя. Им повезло, что они рисованные и не могут умереть. Ребята повстречают немало известных киноактеров, таких как Джон Уэйн (John Wayne), Хэмфри Богарт (Humphrey Bogart), да и других кинознаменитостей. Особенно из фильмов ужасов. Например, Джейсона (Jason), работающего только когда 13-е число выпадает на пятницу (подсказочка), Фредди, работающего барменом, Дракулу, более-менее отошедшего от дел, Нормана Бейтса, сдающего комнаты с душем (имеется в виду главный герой фильма “Психоз”, снятого Альфредом Хичкоком (“Psycho” by Alfred Hitchcock) – прим. ред.).

Графика: Игра Clever and Smart создана по мотивам комиксов, а потому двухмерные рисованные персонажи и фоны, изредка залитые простейшими градиентами, выглядят вполне органично и напоминают мультфильм. Лишь в некоторых местах (особенно в пирамиде) простейшая заливка уступает более искусным текстурам. Преимущество такого испол-

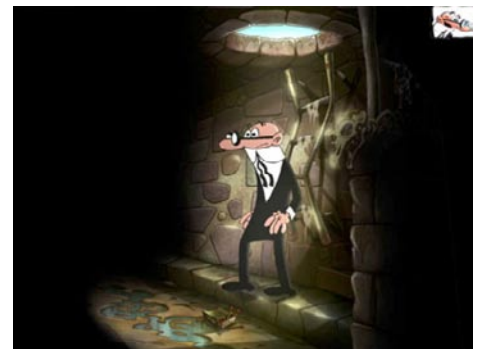
нения игры в том, что она сохраняет ощущение первоисточника (комикса); недостаток – в том, что игра выглядит простовато и даже местами отталкивающе, впрочем, не везде. Видно, что над некоторыми локациями разработчики потрудились лучше, чем над другими. Игра рассчитана на разрешение 1024x768, и потому на 19-дюймовых мониторах она смотрится довольно гладко и ровно, но иногда камера “наезжает” на картинку, и вот тогда пиксели проявляются во всей красе. То же происходит и с нашими героями, когда они подходят к нижней границе экрана. Рисунки персонажей сделаны весьма похожими на те, что были в комиксах, и упрощены настолько, насколько это можно было сделать. Впрочем, игра создана по мотивам комиксов, и потому графическое исполнение вполне приемлемо. А вот чего не хватает, так это анимации. Да, иногда встречаются мультфильмы, в которых за секунду проходит порядка 10 кадров, но в настоящих мультфильмах за секунду порой сменяется 50-60 кадров. А ведь перед нами полноценный компьютерный мультфильм... пардон, игра, но ведь она очень похожа на настоящий мультфильм. Другими словами, в игре мало анимированных объектов, таких как вентилятор, ну или что-то вроде того, да и те весьма скудно анимированы. Более того, даже некоторые игровые персонажи стоят как приклеенные до тех пор, пока Фред или Джефф с ними не заговорят. Впрочем, и наш дуэт не отличается особой подвижностью – ребята стоят как вкопанные, пока не ткнешь им мышью, а если ткнешь – пойдут, но тоже как-то рывками. Во время диалогов персонажи открывают рот, но назвать это синхронизацией движения губ с речью язык не поворачивается. Все это делает игру слишком безжизненной, статичной.



Что-то этот ученый мне кажется знакомым. Уж не Ибаньез ли собственной персоной?



Шериф Джон Уэйн упрятал нехорошего парня за решетку



Неужели ни одна авантюра не обходится без канализации?



Только благодаря тому, что на него все налазит, Фред на этот раз будет водолазом

Еще одна проблема – субтитры. Стоит их включить, и они загромят вам пол-экрана. По какой-то странной причине разработчики поместили их прямо в центр, вместо того, чтобы спустить к низу.

Звук: Многие музыкальные темы, использованные в игре, позаимствованы из известных кинофильмов, переработаны, чтобы лучше подходить под мультяшный стиль игры, и исполнены настоящим оркестром – райская музыка для уха меломана, даже несмотря на то, что ее можно было записать и с большим битрейтом/меньшим ужатием: в хороших наушниках или на хороших колонках можно услышать фоновые шумы. В мелодии, играющей в штаб-квартире T.I.A., без труда узнается фрагмент саундтрека к фильму “Миссия невыполнима” (“Mission Impossible”). В каждом киношном “мире” есть своя музыкальная тема, которая ему подходит. Несмотря на то, что мелодии время от времени повторяются, саундтрек в целом слушается на ура и не надоедает за время игры.

Crimson Cow/Flashpoint, немецкие издатели игры, не стали экономить на актерах и наняли настоящих профессионалов, известных по немецким фильмам. Сначала, правда, было немного непривыч-

но, потому что я чуть по-другому представлял себе голоса этого дуэта, но потом я привык: голоса подходили персонажам, да и актеры постарались на славу.

Геймплей: Вот мы и подошли к тому, что делает игру либо хорошей, либо плохой. Это геймплей. В Clever and Smart: A Movie Adventure использован традиционный point and click интерфейс. Стоит щелкнуть мышью на каком-либо активном объекте – наша сладкая парочка немедленно реагирует на это. Двойной щелчок мышью на месте выхода из одной локации мгновенно перенесет нас на локацию следующую. Все объекты четко видны, подобрать их легко. В игре, за исключением одного момента, но об этом позже, нет пиксель-хантинга. Инвентарь раскрывается на весь экран, стоит лишь подвести курсор к верхнему левому углу экрана, и мне потребовалось некоторое время, чтобы понять, как его можно закрыть (нужно подвести курсор к нижнему правому углу экрана). В целом, работа с инвентарем сделана неплохо, когда привыкаешь к такому способу его открытия/закрытия, но это не столь стильно, как классическое выпадающее окно.

На своем пути к “Книге Мертвых” Фред и Джефф посетят три боль-

ших киношных мира и несколько маленьких. Первый из них состоит всего из одного экрана – это мир Чарли Чаплина (Charlie Chaplin). Сам Чарли не только черно-белый, но и говорит только посредством “врезок”. Игра настолько выглядит как комикс, что порой я забывал, что я играю.

В Clever and Smart: A Movie Adventure можно играть по сети, при этом один человек играет за Фреда, а другой – за Джеффа. И вот тут не обошлось без неприятностей. В этом режиме нельзя сохраняться; если один из игроков не находится в той же комнате, что и другой, он может пропустить важный диалог; если верить тому, что написано на форуме игры, в этом режиме появляются тупиковые ситуации, правда, я этого подтвердить не могу, поскольку не пробовал играть по сети.

Игра изобретательна, если вести речь о некоторых головоломках, которые могут быть решены либо Фредом, либо Джеффом, но никак не обоими вместе. То же касается и общения с игровыми персонажами. Фред и Джефф будут получать разные ответы на одни и те же вопросы, поэтому вам придется говорить с одними и теми же персонажами по меньшей мере дважды. О самих головоломках я особо



Билли такой плохой мальчик



Эта красотка не пропустит вас без пароля

распространяться не буду, чтобы не испортить вам удовольствие, скажу лишь только, что это классические инвентарные задачки. Они довольно просты, да и объектов в каждом мире не так уж и много. Чаще всего головоломки сводятся к тому, чтобы добыть объекты А, Б и В и отнести их человеку Х, который взамен даст объект Г или чем-нибудь поможет. Иногда вам потребуется использовать метод проб и ошибок, чтобы понять, что нужно делать, потому как не всегда это будет ясно из диалогов. А вот в мире “Парка юрского периода”, небольшом киношном мире, было всего две задачи, и обе они оказались отвратительными. ***Небольшие спойлеры*** После перехода в это мир вы увидите темный экран. Ползая курсором по этому экрану, вы должны будете собирать предметы, и это ужасно. Но еще ужасней то, что чуть позже, когда загорится свет, каждый щелчок мышью будет откидывать вас назад к темному экрану, и вам снова придется искать все предметы. Единственный способ выбраться из этого кошмара – оставить ваш компьютер в покое на несколько минут и пойти выпить чашечку кофе. ***Конец спойлеров*** Все это действие можно было с легкостью опустить.

Последний мир, мир древнего Египта, разделен на две части, и одна из них – громадная пирамида, представляющая собой лабиринт. Поскольку все комнаты в ней будут выглядеть одинаково, не пожалейте листочка бумаги и карандаша и нарисуйте карту, но будьте внимательны: в некоторых местах вы можете пойти по кругу, если будете все время поворачивать в одну сторону.

Первый большой мир, занимающий где-то треть всей игры – это Дикий Запад. За ним следует мир

ужасиков, а потом Египет, с обязательными отсылками к Индиане Джонсу (Indiana Jones) и Мумии (The Mummy). Миры с частным детективом Сэмом Спэйдом (Sam Spade), Чарли Чаплиным и динозаврами отнимут у вас от 2 до 20 минут. Но до того момента, как Фред и Джефф вернутся домой, вам предстоит увидеть немало всего интересного, и вы потратите, нет, скорее, будете получать удовольствие на протяжении 15-20 часов.

В нескольких словах: Несложная мультяшная графика нормально смотрится в игре, но уж слишком она проста и безжизненна. Это немного выбивает из атмосферы. Саундтрек соответствует теме на все сто. Актерская работа выполнена превосходно, а шутки в стиле “Том и Джерри” (“Tom and Jerry”) хоть и не витиеваты, но заставят вас посмеяться. Вот с загадками не все ровно. Некоторые хорошо сбалансированы и логичны, хоть иногда и простоваты, а другие сделаны так, словно у дизайнеров кончились идеи, но им необходимо было что-то впихнуть в игру ради увеличения ее продолжительности. Несколько раз я застревал, но всегда после небольшого перерыва находил решение, и лишь лабиринт на некоторое время вывел меня из себя. Если подводить итог, я могу рекомендовать эту игру поклонникам комиксов, тем, кто делает первые шаги в адвенчурах, подросткам да и просто людям, у которых где-то там, далеко внутри, все еще живет ребенок. И я надеюсь, что авторы выпустят еще один патч, который-таки до конца устранил проблемы со звуком. Ну и как обычно, те из вас, кто является поклонником данного сериала, могут со спокойной совестью прибавить десяточку к финальной оценке игры.

- Oliver Gruener

Плюсы и минусы

Плюсы: смешные шутки, графика, саундтрек - все в стиле комиксов про Фреда и Джеффа.

Минусы: некоторые загадки запиханы в игру лишь для увеличения ее продолжительности, лабиринт, статичная безжизненная графика, баги.

Информация об игре

Разработчик: Alcachofa Soft

Русское название:

Секретные Агенты: Киномонстры Атакуют

Издатель: Акелла

Управление: point and click

Вид: от 3-го лица

Сложность: низкая

Сайты:

<http://www.cleverundsmart-game.de/>, <http://www.akella.com/ru/games/fredandjeff/>

Системные требования

Windows 98/2000/ME/XP,
Pentium III 600 МГц, 128 МБ RAM, 1 Гб HDD, 32 МБ DirectX 8-совместимая видеокарта, DirectX 8-совместимая звуковая карта, CD-ROM

Вердикт

Сюжет:	75
Графика:	45
Звук:	78
Геймплей:	72
Итого:	70

Итого=(сюжет*2+графика+звук+геймплей*2)/6



Как-то на сайте Just adventure я прочел интервью с Ли Шелдоном (Lee Sheldon), где он сказал: “Я горжусь игрой Dark Side of the Moon и тем, что работал над ней вместе с очень талантливыми людьми”. Прочитав кучу нелестных обзоров этой адвенчуры, вы можете задаться вопросом, чем же такой талантливый парень, создавший потрясающую Ripley’s Believe It or Not: The Riddle of Master Lu, может гордиться. Так вот, на самом деле, мистер Шелдон имеет полное право гордиться этой игрой. И даже так: пусть только мистер Шелдон попробует не гордиться этой игрой! Скажу прямо, Dark Side of the Moon – одна из самых недооцененных адвенчур. Если внимательно разобраться в том, за что эту игру ругали, то вы увидите две основные причины: 1) безумно часто приходится менять компакт-диски (кто-кто из обозревателей даже написал, что за полчаса ему пришлось заниматься этой процедурой аж 10 раз); 2) слишком маленькое окно для видео. То есть, основные недостатки в том, что игра не была выпущена на DVD, где она бы преспокойненько и с удобством разместилась, и что в 1998 году у авторов обзоров просто не было приличных мониторов.



**О’Кейл. Вам такие типы
наверняка встречались в жизни.**

Крайне редко какая-либо игра удостоивалась такого количества недоброжелательных разглагольствований, как Dark Side of the Moon. Впрочем, одно можно сказать точно: ни в одном из недовольных высказываний речь не шла о сюжете, несмотря на то, что это FMV-адвенчура (а уж такие игры не пнет только ленивый критик), и все потому что сюжет в игре весьма недурен.

Сюжет: Все начинается с того, что на далекой Луна Криста (местная луна) покончил жизнь самоубийством некто Джейкоб Райт (Jacob Wright), хозяин рудника. Как показывают видеозаписи службы безопасности, в этот момент он был не один, похоже, он разговаривал с цефеидом (коренным жителем этой луны). Вы выступаете в роли летящего на борту шаттла в сторону Луна Криста Джейка Райта (Jake Wright), племянника Джейкоба. Джейкоб завещал Джейку все свое состояние, включая рудник. Джейк собирается осмотреть его и посетить горнодобывающую корпорацию Брэйв Хоуп (Brave Hope Mining Corporation), также расположенную на Луна Криста, чтобы понять, почему его дядя наложил на себя руки. Пытаясь разобраться в смутных подсказках, оставленных ему дядей, Джейк повстречает немало персонажей (союзников и врагов, людей и цефеидов и т.д.). Джейк должен будет решить, может ли он доверять Кит Феррис (Kit Ferris), крупье местного казино, которую он повстречал во время перелета, стоит ли иметь дело с барменом Хантером (Hunter). Ему придется выслушивать постоянные телефонные звонки его завистли-

вой сестрицы Коррины (Corrine) и избегать скользкого типа Оливера Уислера (Oliver Whistler), посланного, чтобы перекупить участок у Джейка. Он получит кое-какую информацию от эксцентричной Джилли Ансидин (Gilly Ansidine), старинной приятельницы Джейкоба, не доверяющей ни президенту Брэйв Хоуп, Говарду Янусу (Howard Janous), ни шефу безопасности, Эйнару Грайсу (Einar Grice). Наверное, одним из главных событий станет заключение союза с молодым цефеидом Лонди (Londie) и его матерью Орлаессой (Aurlaessa), королевой цефеидов. Это одна из тех игр, где в конечном итоге все оказывается совсем не тем, чем видится с самого начала. И даже не все из того, о чем я только что рассказал, к концу игры окажется именно таким. В общем, сюжет – это что-то потрясающее!

Геймплей: Мне повезло заполучить делюксовую версию игры. В коробке была DVD-версия, версия на 6 CD-ROM и стратегическое руководство. Исследование этого живого мира безо всякой смены дисков – это совершенно новое ощущение, недоступное тем, кто играл в версию на CD. Шелдону действительно удалось создать игру, которая дает игроку иллюзию свободы. Прибыв на Луна Криста, вы можете отправиться практически куда пожелаете, вы можете посещать места в абсолютно любом порядке. Захватывающее ощущение, при условии, что вы играете в DVD-версию, и абсолютный кошмар, если вы играете с CD. Представьте себе: перед тем, как открыть дверь или поехать на лифте, вам придется подумать о том, все ли вы собрали в предыдущих комнатах, иначе вам опять придется менять диск в приводе. Нетрудно понять, откуда взялись все эти отрицательные эмоции от CD-версии игры. Что же до маленького экрана, меня это особо не напрягало. У меня довольно большой монитор, поэтому окошко,

в котором шло видео, не казалось мне маленьким, и честно вам скажу, то, что все необходимое находится на одном экране, мне даже понравилось. Экран, где отображается мир, находится в центре, под ним – дерево диалогов, справа инвентарь, VDA (устройство, для просмотра предыдущих видеороликов, почты, карт, заметок) находится в левом верхнем углу, фигурка Джейка (для того, чтобы использовать экипировку) – слева посередине, настройки (запись, загрузка, выход и т.п.) – в левом нижнем углу. Занимательный дизайн.

Если говорить о движке Video Reality, использованном компанией Southpeak Interactive, то ему была уготована недолгая жизнь. Впервые он был использован в игре Temujin, ставшей настоящей бомбой в игровом мире, а затем с некоторыми доработками он попал в Dark Side of the Moon. Мне лично движок понравился. Да, у него есть свои изъяны, но в умелых руках (иными словами, в руках Ли Шелдона), он весьма эффективен. Я бы, конечно, предпочел свободу обзора The Journeyman Project 3: Legacy of Time, где можно вертеться на все 360 градусов, а для перемещения между локациями используются видеовставки, при этом осмотр местности происходит быстрее, кроме того, можно поглядеть вверх и вниз. С другой стороны, Dark Side of the Moon позволяет прервать перемещение из точки А в точку Б, остановиться в любом месте и посмотреть влево или вправо. Впрочем, это не слишком-то необходимая возможность. Вот как работает Video Reality Engine: вы наводите мышкой на полоску слева или справа (иногда сверху или снизу) от экрана, и пока вы держите курсор на ней, вид будет перемещаться. Как только вы уберете курсор с полоски, перемещение остановится, и вы сможете исследовать игровой экран как в обычных адвенчурах. Вы можете открывать двери, исполь-

зовать видеофоны, разговаривать с людьми, собирать, использовать и комбинировать предметы, и т.д., и т.п. Все это великолепно работает. Возможно, это не самый лучший движок, из виденных мною, конечно, не самый, но он вполне неплохо справляется со своей задачей.

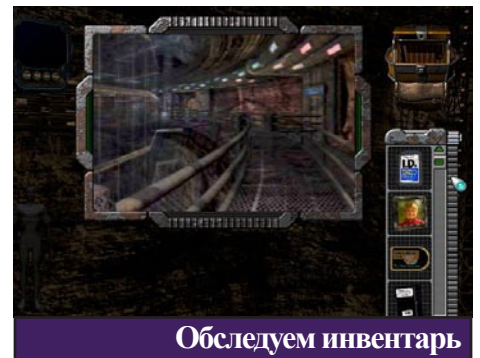
Еще одной составляющей игры, помимо сюжета и свободы в исследовании мира, которой я наслаждался, являются головоломки. Скажу честно, многие из них весьма непросты, но решив их, вы будете вознаграждены интересными подробностями из мира игры. Головоломки эти естественно вписаны в игру, кроме того, некоторые из них имеют несколько вариантов решения. Кое-какие из объектов также могут быть найдены более чем в одном месте. В игре присутствует магазин General Outfitters, где можно не только купить интересные предметы (некоторые предметы, которые вам понадобятся в игре, можно купить именно здесь), но и узнать о найденных во время игры объектах. Мне кажется, это весьма правдоподобный подход. Чтобы набрать нужную сумму для покупки очередного предмета, вы можете пойти в казино, а можете продать



Похоже, он очень не хочет, чтобы Джейкоб нажал кнопку



В воздухе действительно запахло любовью?



Обследуем инвентарь

Джилли спорит с Говардом Янусом



Плюсы и минусы

Плюсы: хороший сюжет, недооцененный движок, затягивающий мир, куча персонажей, великолепные головоломки.

Минусы: мутноватое видео, не портящее игру, но способное вызвать раздражение у некоторых игроков, маленькое окно для видео у тех, кто все еще пользуется доисторическими мониторами, недостаточно глубоко проработанные персонажи.

Информация об игре

Разработчик: Southpeak Interactive

Управление: point and click

Вид: от 1-го лица

Сложность: средняя

Системные требования

Windows 95/98, Pentium 166 МГц, 32 МБ RAM, 300 МБ HDD, 2 МБ SVGA видеокарта, 16-битная звуковая карта, 8x CD-ROM, DirectX 5.

Вердикт

Сюжет:	82
Графика:	80
Звук:	75
Геймплей:	84
Итого:	81

Итого=(сюжет*2+графика+звук+геймплей*2)/6

руды или кристаллы, найденные во время путешествий. Что же до экипировки персонажа различными предметами, то перед тем, как поднять что-нибудь горячее, нужно надеть перчатки, а перед тем, как пройти по опасной субстанции, необходимо надеть защитные сапоги. Когда вы начнете по-серьезному исследовать шахту, настоящим сюрпризом для вас станет встреча с инопланетянами или разборка с дроидом-охранником, но не беспокойтесь, каждого из этих противников можно победить головой (одного из них — решив весьма примечательную головоломку по созданию формулы, против которой у него нет иммунитета), никакой быстроты реакции от вас не потребуют.

Графика: Еще один упрек, который я слышал — это мутность картинки. Ничего не могу сказать, есть такое дело, но мне кажется, что упрек этот очень надуман. Если вы оглянетесь на адвенчуры, в которых есть обзор на 360 градусов, то ни одна из них (за исключением недавно вышедшей Myst IV: Revelation) не может похвастаться такой же четкостью картинки, какую можно видеть в статичных фонах, ну например, игры Riven. Мне кажется, игрокам всегда хотелось бы, чтобы графика в подобных играх была четкой, и если бы так было, я был бы этому лишь рад, но я уверен в том, что размытость графики ни коим образом не сказывается на способности игры затянуть игрока, способности предоставить в его распоряжение интересные головоломки. В этой игре подбираемые объекты хорошо вписаны в фоновую картинку; в этом мире легко потеряться — в хорошем смысле этого слова: потеряться, исследуя игровой мир.

Мне очень понравилась художественно-постановочная часть игры, включая дизайн и расположение объектов Луна Криста — все сдела-

но весьма убедительно. Видеофрагменты, на удивление, очень недурны, особенно если учесть то, что декорациями служили компьютерные рисунки. Они выполнены в своем собственном, не похожем на другие игры подобного рода (такие, как Phantasmagoria), стиле. Игра актеров всегда, в каждом персонаже, была выше среднего для видеоигр уровня. Скорее всего, причиной тому послужил качественный сценарий. Да, характеры персонажей проработаны не очень хорошо, но актерам все же было с чем работать.

Звук: Здесь можно о многом спорить, потому как звук не плох и не хорош. Пожалуй, Southpeak пошла наиболее безопасным путем. Музыка, честно говоря, вполне заурядная, но свое дело она делает. Нечто подобное можно услышать в телесериале Star Trek. Вряд ли какая из мелодий запомнится вам, разве что за исключением музыки в лифте в офисе Говарда Януса — и то, потому что она настолько плоха. Со звуковыми эффектами дело обстоит схожим образом, но, по крайней мере, они не вызывают отрицательных эмоций. В общем, звуковая составляющая не привлекает к себе внимания ни хорошими сторонами, ни плохими... и, быть может, в целом, это хорошо?

В нескольких словах: Подводя итог, я должен сказать, что несмотря на пару-тройку ошибок в Video Reality Engine и на то, что очень интересный сюжет немного страдает от отсутствия реальных персонажей (они есть, они забавны, но не слишком проработаны), я прекрасно провел время, проходя DVD-версию игры. Катитесь к чертям, все негативные обзоры: Dark Side of the Moon — увлекательное и затягивающее приключение, которое я вряд ли когда забуду.

- Ben Keeney

(автор перевода — Student)

Биты и байты

аппаратное обеспечение



В прошлом номере Оливер рассказывал про жесткие диски. В этом номере он расскажет про оперативную память.

RIM, REM, RUM??? Нет... RAM! На этот раз Биты и байты посвящены не присобачиванию к колесам вашего автомобиля алюминиевых ободов (rim'ов), и не фазе быстрого сна (REM – Rapid Eye Movement), да уж и никак не алкогольному напитку, что распространен на карибах (RUM – он же ром) – сегодня мы поведем рассказ об оперативной памяти (RAM), одном из трех наиважнейших компонентов вашего компьютера (другие два – материнская плата и процессор). RAM (Random Access Memory или же ОЗУ, Оперативное Запоминающее Устройство) существует во многих видах и форматах, и внешне они все выглядят одинаково, так что визуально отличить один тип от другого весьма сложно. И это верно не только для современных модулей памяти, SD, DDR и DDR2 – так было и раньше. Покупка памяти всегда была несколько авантюрным развлечением.

Что-то около семи лет назад один мой знакомый решил прикупить себе новую память и таким образом модернизировать свой компьютер. Купил он ее, а когда попытался воткнуть в материнскую плату, оказалось, что она в разъем и не лезет – слишком длинная. И что же он сделал? Взял ножовку и отпилил край модуля! В результате, естественно, он спалил память, и я до сих пор удивляюсь тому, как ему удалось уговорить продавца обменять ее. Так какой же урок можно извлечь из этой непридуманной (!) истории? Если память в разъем не лезет – значит эта память не подходит. Если вы вдруг купили не ту память, обычно несложно вернуться в магазин и обменять ее, хоть это и лишняя трата времени и денег.

Еще одна замечательная черта памяти – постоянно падающие цены. Когда в 1993 году я купил 8-мегабайтный модуль памяти, я заплатил за него порядка 500 баксов! Сегодня за те же деньги я могу

купить себе 4 гигабайта памяти. Перед тем, как отправиться в ближайший компьютерный магазин навстречу новому оперативному счастью, не лишним будет узнать, какая у вас материнская плата, что у вас за процессор и какой у него разъем (socket), какова частота внешней шины (FSB) – все это вы можете с легкостью обнаружить в руководстве к материнской плате. В таблице 1 приведены наиболее часто встречающиеся виды процессоров и разъемов (для тех процессоров, что имеют разные разъемы), а также типы памяти, которые подходят для материнских плат в зависимости от частоты FSB. Если вы вконец запутаетесь в тех циферках, что увидите в описании модуля памяти в компьютерном магазине или на сайте, просто взгляните на таблицу: так, память PC 2100 иногда обозначают как DDR266, PC2700 – как DDR333 и т.д., а чтобы затруднить жизнь, они еще бывают и с разной тактовой частотой (см. Таблицу 1)!

Таблица 1

Процессор	FSB	Частота FSB (MHz)	Подходящая память
Celeron (Socket 370)	66	66	1x PC66, PC 100
Pentium	100	100	1x PC100
Pentium 3	133	133,33	1x PC133
Athlon, Duron	200	100 (DDR)	1x PC 1600
Athlon, Athlon XP	266	133,33 (DDR)	1x PC 2100
Athlon XP, Sempron	333	166,67(DDR)	1x PC 2700
Athlon XP	400	200 (DDR)	1x PC 3200
Pentium 4, Celeron (Socket 478)	400	100 (QDR)	2x PC 2100
Pentium 4, Celeron (Socket 478)	533	133,33 (QDR)	2x PC 2100
Pentium 4 (Socket 478)	800	200 (QDR)	2x PC 3200
Pentium 4, Celeron (LGA 775)	533	133,33 (QDR)	2x PC2-3200
Pentium 4 (LGA 775)	800	133,33 (QDR)	2x PC2-3200
Athlon 64 (Socket 754)	Hyper Transport	800 MHz HT	1x PC 3200
Athlon 64 (Socket 939)	Hyper Transport	1000 MHz HT	2x PC 3200
Athlon 64 FX / Opteron (Socket 940)	Hyper Transport	800 MHz HT	2x PC 3200 Registered DIMM



Сейчас обычно покупают полугигабайтные модули (512 мегабайт), а гигабайтные модули лучше покупать в том случае, если вы хотите расширить память до нескольких гигабайт (на материнской плате обычно 2-3 разъема под память). Поскольку мы говорим о семействе X86 компьютеров, которые изначально были ограничены 640 килобайтами памяти, то либо из-за политики Microsoft, либо из-за криворукости их программистов Windows 9x способна работать лишь с 2 гигабайтами памяти, из них без лишних извращений можно адресовать лишь 512 мегабайт, а Windows XP (не считая XP Server) – лишь с 4 гигабайтами памяти, потому покупать большее количество памяти бессмысленно. Кроме того, лучше не покупать память от самого крупного в мире производителя Nonamed, а покупать брендовую память компаний Kingston, Infineon или Samsung – это проверенная память и проблем с ней возникнуть не должно.

Итак, вы купили память, и теперь вам надо ее установить. Если вы совсем не дружите с электроникой, лучше позовите кого-нибудь, кто более-менее разбирается в этом деле, и он воткнет модуль памяти туда, куда нужно. Теперь нужно включить компьютер и войти в BIOS (обычно это происходит по нажатию кнопки Del в начале загрузки). Параметр CAS (Column Address Strobe – строб адреса столбца) должен иметь значение “by SPD”, то есть, согласно информации о характе-

ристике модуля памяти. Некоторые материнские платы позволяют “разгонять” память, но я бы не рекомендовал вам делать это – я сам подобным образом сжег пару модулей. Вместо этого лучше купите более быструю память. В Таблице 2 приведены примеры некоторых типов памяти и задержек при обращении к ней – в результате получаем разное время доступа к памяти. Поскольку я не хочу углубляться в технические дебри, я скажу лишь, что SDRAM или Single Data RAM модули имеют 168 контактов, в то время как Double Data Rate RAM (DDR) модули имеют 184 контакта и, как подсказывает само название этих модулей, они почти в два раза быстрее SDRAM. Фактически, скорость 100-мегагерцовой SDRAM порядка 800 Мегабайт в секунду, а 400-мегагерцовой DDR RAM – порядка 3.2 Гигабайта в секунду, то есть последняя на 400% быстрее! Кроме того, для DDR RAM нужно питание 2.5 Вольт, в то время как для SDRAM нужно 3.3 Вольт,

и это значит, что DDR RAM потребляет меньше электроэнергии и меньше греется. Компьютер обычного пользователя, как правило, оснащен безбуферными DDR модулями, посылающими все данные напрямую на системную шину памяти. Более дорогие регистрируемые модули памяти используются в профессиональном оборудовании, например, на серверах. Некоторые модули памяти имеют систему исправления ошибок ECC (Error Correction Code), но они работают медленнее и стоят дороже, так что вам они вряд ли подойдут.

Подводя итог, память – это штука, способная сбить вас с толку своими видами и вариациями. В этой статье я даже не упомянул о Rambus или EDO-RAM, впрочем, как и не рассказал об историческом развитии этого компьютерного компонента. Мы лишь взглянули на то, какую память используют в наши дни, чтобы вам было проще решить, что же можно прикупить для модернизации вашего компьютера. А не за горами уже и выход DDR3, для которого, кстати, нужно будет питание всего лишь в 1.5 Вольт.

- Oliver Gruener

Таблица 2

Тип	Задержки	Время доступа
DDR200	2-2-2	20 ns
DDR266B	2,5-3-3	18,75 ns
DDR266A	2-3-3	15 ns
DDR333B	2,5-3-3	15 ns
DDR333A	2-3-3	12 ns
DDR400C	3-4-4	15 ns
DDR400B	3-3-3	15 ns
DDR400A	2,5-3-3	12,5 ns
DDR2-400	4-4-4	20 ns
DDR2-400	3-3-3	15 ns
DDR2-533	3-3-3	11,25 ns
DDR2-667	4-4-4	12 ns

Почта

Привет и поздравления с великолепным журналом. Не могли бы вы подсказать, где я могу найти патч к Runaway? Игра зависает в музее после разговора с профессором Сильва (Silva), и я не могу её пройти. Я большой поклонник 2D-адвенчур и хотел бы завершить и эту игру тоже. Благодарю за совет.

Драгой Кристиан (Dragoi Christian)

The Inventory: Здравствуй Драгой, и спасибо за тёплые слова. Боюсь, я не знаю, где можно найти патч к Runaway. Лучшее, что вы можете сделать – это обратиться к поисковикам типа Google и задать ключевые слова “Патч к Runaway” или найти сайт издателя игры в вашем регионе и отослать ему письмо с просьбой выслать патч. Надеюсь, вам это поможет.

Привет, Димитрис!

С НОВЫМ ГОДОМ И ВСЕГО НАИЛУЧШЕГО! Мы, конечно, не знакомы, но я читал ваши статьи и они мне понравились. Хочу спросить вот что: я ищу хорошую адвенчуру, но никак не могу определиться. У меня не слишком большой опыт в адвенчурах. Мне по вкусу игры с умными загадками (Schizm), хорошим юмором (Grim Fandango) и с хорошим сюжетом (Syberia, Syberia II). Не могли бы вы мне посоветовать парочку (всего парочку) подобных адвенчур???

С наилучшими пожеланиями,

Tасос Драссас (Tasos Drassas)

The Inventory: Привет, Тасо. Спасибо за поздравления. Вас также с Новым Годом! Что ж, лучшее, что я могу предложить, это скачать с сайта <http://www.theinventory.org> наш буклет, посвященный лучшим адвенчурам 2004 года и узнать победителей. Ну а если по-быстрому, то если вам нравится Schizm – попробуйте Myst 4: Revelation. Хотя эта игра и не 3D в реальном времени как Schizm 2, но по геймплею очень похожа. Самой веселой игрой за последние 5 лет стала The Westerner, вышедшая в США как Wanted. Ну а более близкие по графике и сюжету к Syberia I и Syberia II – The Moment of Silence и Sherlock Holmes: Case of the Silver Earring. Надеюсь, вам это поможет.

(автор перевода – Nick Reich)

Эпилог

Что ж, мы вполне осознаем, что этот номер получился довольно коротким, но не забывайте, что в этом месяце мы выпустили еще и буклет, посвященный лучшим адвенчурам 2004 года, так что сложа руки мы не сидели. Не беспокойтесь, в следующем месяце журнал вновь потолстеет. Тем не менее, мы надеемся, что вам понравился этот номер. Мы очень гордимся тем, что у нас есть свой раздел комиксов, и постараемся поддерживать это весьма интересное начинание.

Если вы хотите помочь нам с The Inventory, есть несколько способов сделать это. Во-первых, вы можете посетить странички наших спонсоров. Если вы зайдете на <http://www.theinventory.org>, то увидите рекламные блоки от Google, и каждый раз, когда вы будете щелкать по этим ссылочкам, нам будет капать немножко денег. В скором времени у нас появятся и другие спонсоры, и посещая их странички, вы также будете нам помогать.

Есть еще один способ – зарегистрироваться на нашем форуме и помочь нам в создании огромного сообщества поклонников адвенчур. Как только вы зарегистрируетесь, вы сможете получать наш новостной бюллетень, рассылаемый всем зарегистрированным участникам форума. Также в специальной ветке форума вы можете увидеть наши баннеры и разместить их у себя на страничке, чтобы привлечь еще больше людей к нашему журналу и сайту.

В следующем номере мы расскажем вам о новом эпизоде сериала Agon, обзор которого нам пришлось отложить еще на месяц. В качестве темы номера у нас опять же намечается одна из самых ожидаемых адвенчур 2005 года, но все ли получится – зависит от издателя.

Итак, до следующего месяца.

Главный редактор,
Dimitris Manos

Special Offer for The Inventory E-Zine Fans

Hosting for OpenSource/Game DEVS Related Websites

50 MB of Storage *
1 MySQL Account, 3 FTP Account
Unlimited Traffic
Unlimited eMails/Forwarders/Aliases
Unlimited DNS Services

FREE

Hosting for Adventure Related Websites

50 MB of Storage *
1 MySQL Account
1 FTP Account
Unlimited Traffic
Unlimited eMails/Forwarders/Aliases
Unlimited DNS Services

2.5 Euro/Month

Our Servers are Located at The Planet's DataCenter in Dallas, TX and are running on 100MBIT Links with 99% Uptime Guarantee.

Get in Contact with us at Sales@Element.gr

Do not forget to mention "The Inventory" in your eMail Subject.

* The Amount of Storage can be increased on Demand

Copyrights 2003-2004 www.element.gr | Site designed by www.fake-x.gr / element's art division

www.theinventory.org

Форумы

Адвенचурное радио

Новейшие игровые видеоролики

...а дальше будет еще больше!