

No. 23 Март 2005

The Inventory

Журнал только об адвенчурах



Спецвыпуск

Игры независимых разработчиков

The Inventory

Редактор: Dimitris Manos
Авторы: Dimitris Manos
Mike Anderson
Хостинг: www.theinventory.org
www.justadventure.com
Обложка: Rise of the Hidden Sun

Русская версия:

Ответственный редактор: Alex ASP
Переводчик: Александр Дебкалюк
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
Русская редакция: theinventory@questzone.ru

Прочие версии

Французская: www.planete-aventure.net
Итальянская: www.adventuresplanet.it

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

Rise of the Hidden Sun 2

Star Wars: Shadow of the Empire 5

Слухи 8

Гостиная 9

Herculean Effort 9

Обзоры 12

Five Magical Amulets 12

Two of a Kind 15

Catacombic 17

На досуге 18

Почта 18

Эпилог 19

Пролог

Независимые разработчики послужили причиной некоторым горячим дискуссиям в кругу наших читателей. Мы получали письма, обвиняющие нас в том, что мы уделяем слишком много внимания независимым разработчикам, мы получали письма, укоряющие нас за слишком малое внимание к независимым разработчикам. На форумах одни жалуются, что мы так высоко оцениваем независимые адвенчуры. Другие утверждают, что мы слишком низко оцениваем независимые адвенчуры, и что следовало бы нам быть более снисходительными по отношению к ним.

Ну что ж, приготовьтесь снова писать нам письма, потому как перед вами выпуск, полностью посвященный независимым разработчикам. Мы счастливы первыми опубликовать скриншоты одного из самых ожидаемых независимых проектов *Rise of the Hidden Sun*. Прочитайте обо всем, что вам хотелось бы узнать об этой адвенчуре, представляющей из себя смесь *Indiana Jones* и *Broken Sword*, в нашем обзоре.

Вы никогда не задумывались, почему LucasArts не выпустили ни одной адвенчуры по мотивам “Звездных Войн” (“Star Wars”)? Ответ на этот вопрос... да черт с ним. Death Star Games усердно трудятся над тем, что LucasArts так никогда и не преподнесла нам, над адвенчурой, действие которой происходит во вселенной Звездных Войн. Не пропустите наше превью, чтобы решить для себя, стоит ли следить за этим проектом.

Herculean Effort выиграла множество наград в этом году, таких как “Лучшая “независимая” адвенчура” от нашего издания и практически все награды TCN за свою *The Knight’s Move*, продолжение *The Apprentice*. Разработчики сейчас трудятся над новой адвенчурой *The Find*, и мы пригласили их в нашу Гостиную, чтобы немного поболтать об их планах на будущее.

Наш новый обозреватель, Майк Андерсон (Mike Anderson), расскажет нам, что он думает про игру *Two of a Kind*. Также вы можете прочитать обзоры *Five Magical Amulets* и *Catacombic*. Теперь давайте посмотрим, чего там Джон Робертс (John Roberts) и его команда готовят для фанатов адвенчур.

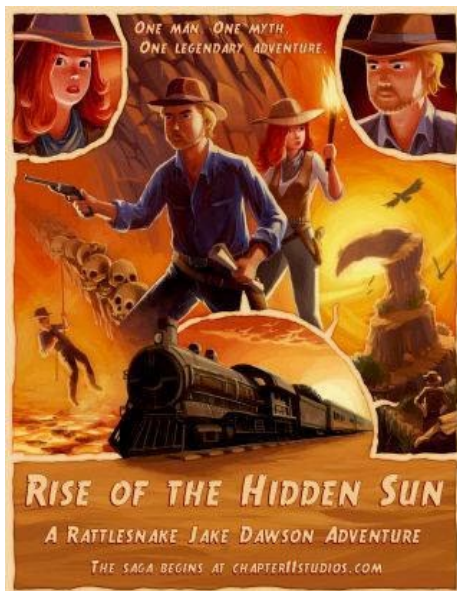
Главный редактор

Dimitris Manos

Особая благодарность выражается Александру Дебкалюку, который в одиночку перевел этот номер.

Ответственный редактор русской версии журнала

Alex ASP



Rise of the Hidden Sun: A Rattlesnake Jake Dawson Adventure, создаваемая Chapter 11 Studios – одна из самых ожидаемых адвенчур в среде почитателей игр от независимых разработчиков. The Inventory с гордостью представляет вашему вниманию первые игровые скриншоты игры и этот всеобъемлющий обзор.

Rise of the Hidden Sun – это комедийная адвенчура, действие которой происходит на Диком Западе в 1860-х годах. Сюжет был написан под влиянием фильмов и адвенчур с участием Индианы Джонса (Indiana Jones), как вы, наверное, уже догадались, взглянув на скриншоты. Игра делится на четыре отдельных (но очень тесно связанных) эпизода, которые будут выходить по оче-

реди. Предпочтение “эпизодическому” подходу было отдано ради того, чтобы разработчики могли выпускать игру по частям, а игроки – не ждать завершения работ над всем проектом. Судя по всему, этот прием становится все популярнее и популярнее среди независимых разработчиков по причине того, что на создание адвенчуры уходит слишком много времени. Каждый эпизод будет заканчиваться на самом интересном месте, а следующий начинаться с того, на котором остановился предыдущий.

Это комедийная адвенчура, основная сюжетная линия вполне серьезная, и персонажи тоже будут относиться к своей миссии серьезно, но, как известно, в процессе охоты за сокровищами может приключиться множество веселых случаев.

Представьте себе смесь Broken Sword и Indiana Jones. Главный персонаж игры – “Гремучка” Джейк Доусон (Jake “Rattlesnake” Dawson), невезучий ковбой, который стал охотником за сокровищами. В начале игры Джейку попадает в руки старая изорванная карта сокровищ, покрытая странными символами. Терять ему нечего, и он, преследуемый правосудием, начинает внимательно изучать древние легенды индейцев, в ходе чего совершает

величайшее (и смертельнейшее!) открытие в истории Нового Света. Сокровище, за которым он охотится – легендарные Семь Городов Сиболы. Сиболой на юго-западе Америки называют Эльдorado (Золотой Город). Джош Робертс (Josh Roberts), лидер проекта Rise of the Hidden Sun сказал: *“История об этом сокровище базируется на реальной легенде, рассказанной испанским конкистадором, когда они исследовали юго-запад в 1500-ых, но... ммм, литературной изысканности придал ей я сам”*.

Как любой уважающий себя герой, Джейк любит приправить свои приключения присутствием красивой женщины. Мэри Джейн Клейтон (Mary Jane Clayton) – девушка-ковбой, по совместительству лидер кучки бандитов, у которых есть тайное укрытие на окраине долины Старая Сьерра, где игра фактически и начинается. Отец Мэри Джейн провел всю свою жизнь в поисках Потерянного Золотого Города.

Несмотря на то, что создатели запланировали включить в игру порядка 80 локаций, получилось так, что их количество перевалило за сотню. Вот лишь некоторые из самых интересных мест, которые вам доведется посетить: заброшенная (и, в соответствии с легендой, на-



Даже игровой интерфейс спроектирован профессионально



Золотой гриф в подземной пещере



**“Гремучка” Джейк Доусон,
главный герой Rise of the Hidden Sun**



**Судя по внешнему виду, это не кто иной как
Мюррей из The Curse of Monkey Island**

селенная привидениями) золотая шахта, типичный для Дикого Запада городишко под названием Старая Сьерра, построенный во времена золотой лихорадки и пришедший в упадок с тех пор, как золото иссякло, подземные города, замки, гробницы и реки, уединенное аббатство, хранящее тайны испанских миссионеров 16 века, жилища индейцев на склонах гор и очень странные каменные образования.

Rise of the Hidden Sun будет выполнена в традиционном, нарисованном от руки 2D. Наибольшее допустимое экранное разрешение – 800x600 с 16-битной глубиной цвета. Графический стиль очень напомнит вам ранние игры серии Broken Sword. Вот что сказал Джош Робертс об экшен-элементах и задачках на время: “Во-первых, я ненавижу загадки, на решение которых отводится определенное время, и терпеть не могу базирующиеся на экишене загадки типа “подвигать ящики”. Также я не люблю смертельные исходы – я думаю, это препятствует экспериментаторству и урезает добрую долю юмора. Половина веселья в игре связана с тем, как Джейку то и дело удастся избежать верной смерти. Он довольно крепкий малый, хотя порой ему попадает”. Разработчики также обещают позаботиться о том, чтобы в игре не было тупиковых загадок, “охоты за пикселями” и лабиринтов. Приготовьтесь столкнуться со множеством загадок, базирующихся на использовании инвентаря, но также и с несколькими логическими головоломками, решать которые будет легче тем, кто обращает внимание на мелкие детали.

игровой территории и делю его на некоторое число экранов для того, чтобы дать “настоящим” художникам понять, что я хочу получить по сценарию. Потом другой художник берет мой легкий карандашный набросок и перерисовывает его, создавая более темный, основательный экран, более-менее похожий на финальный результат. Наконец, мы сканируем финальные наброски и используем Photoshop, чтобы раскрасить экраны, оставляя линии набросков на виду, что придает игре ту самую органичность, которая, по моему мнению, ей очень к лицу”.

Вся музыка к игре пишется специально, включая фоновую музыку и главную тему. У каждой локации будет своя уникальная мелодия, причем разработчики уделяют немало внимания и звуковым эффектам. Что касается озвучки, команда разработчиков еще не решила, использовать для игры актеров или нет. Вот что сказал Джош Робертс: “Лучшим “классическим” играм для успеха не нужны были актеры, но современные геймеры, похоже, не прочь услышать, как персонажи заговаряют. Скорее всего, мы выпустим озвучку как-нибудь после релиза игры. Если уж мы будем делать голоса, я хочу сделать это правильно. Плохая озвучка персонажей может абсолютно уничто-

жить во всех остальных отношениях хорошую игру”.

Что касается геймплея Rise of the Hidden Sun, то тут пуристам незачем волноваться. Вот что поведал нам Джош Робертс об экшен-элементах и задачках на время: “Во-первых, я ненавижу загадки, на решение которых отводится определенное время, и терпеть не могу базирующиеся на экишене загадки типа “подвигать ящики”. Также я не люблю смертельные исходы – я думаю, это препятствует экспериментаторству и урезает добрую долю юмора. Половина веселья в игре связана с тем, как Джейку то и дело удастся избежать верной смерти. Он довольно крепкий малый, хотя порой ему попадает”. Разработчики также обещают позаботиться о том, чтобы в игре не было тупиковых загадок, “охоты за пикселями” и лабиринтов. Приготовьтесь столкнуться со множеством загадок, базирующихся на использовании инвентаря, но также и с несколькими логическими головоломками, решать которые будет легче тем, кто обращает внимание на мелкие детали.

Интерфейс будет представлять собой смесь интерфейсов, использовавшихся Sierra и LucasArts во времена их расцвета. Взаимодействие

с окружающим миром (ходьба, беседы, использование предметов и т.п.) сделано в сьерровском стиле, когда вы можете переключаться между разными иконками курсора. Интерфейс же диалогов будет скорее напоминать игры LucasArts с привычным диалоговым деревом. По меньшей мере одна ответная реплика в каждой беседе будет слегка “не по теме”.

Разработчики описывают уровень сложности игры как средний. Джош Робертс сказал: *“Я вставил несколько заковыристых головоломок во второй эпизод, но все загадки в игре очень логичны и прекрасно вписываются в сюжет и игровой мир. Здесь нет ничего, что заставит людей в отчаянии выбросить компьютер из окна, но, в тоже время, это и не прогулка по парку”*.

Команда разработчиков этой игры называется Chapter 11 Studios, в ее составе несколько талантливых персон. Основатель Chapter 11 Studios и лидер проекта Rise of the Hidden Sun, Джош Робертс, начал свою карьеру с должности редактора в Marvel Comics. Он основал Chapter 11 Studios около 2 лет назад с единственной целью – создавать бесплатные адвенчуры. Арт-директор, Марк Фотин (Marc Fortin), имеет солидный опыт в области визу-

ального искусства и спецэффектов. Его предыдущие работы можно встретить много где: от недавнего фильма “Evel Knievel” (*“Ивел Нувел” – снят для телесети Turner Network Television в 2004 – прим. ред.*) до “The New Adventures of Ren & Stimpy” (*“Новые приключения Рэна и Стимпи” – мультсериал канала Nickelodeon (1991-1996), потом ещё было несколько эпизодов в новом тысячелетии – прим. ред.*). Главный ответственный за цветовую гамму, Дэн Ли (Dan Lee), который, между прочим, сделал обложку для этого номера The Inventory, уже небольшая знаменитость в игровом андеграунде благодаря фэн-арту к Monkey Island. Его работа с цветом на ранних эскизах Rise of the Hidden Sun помогла задать графический тон всего проекта и повысить его уровень. Джейн Страуд (Jane Stroud) еще одна из колористов Chapter 11 Studios, работала над Broken Sword: Shadow of the Templars, созданной Revolution Software и являющейся одной из моих любимых игр. И еще Эрик Джойнер (Eric Joyner), раскрасивший львиную долю фонов в первом эпизоде, художник, лауреат многих премий, в числе его недавних работодателей Warner Brothers и Mindscape. Скелет, на котором держится весь проект, создают упомянутый выше Марк Фотин, Хэйзел Митчелл (Hazel Mitchell), Пол

Шмаленберг (Paul Schmalenberg) и Фрэнки Вашингтон (Frankie Washington) – художники, рисующие фоновую графику. Ник Ворсек (Nick Warseck) занимается всем, что связано со звуком: от приключенческого саундтрека до простейших звуковых эффектов.

Rise of the Hidden Sun – очередная адвенчура, которая использует движок Криса Джонса (Chris Jones). Джош Робертс сказал: *“Благодаря тому, что для создания игры мы используем AGS, нам не надо заниматься программированием всяких мелочей, это дает куда больше гибкости в дизайне и интерфейсе”*.

Chapter 11 Studios ищет новых талантливых людей, готовых присоединиться к их команде, в особенности аниматоров. Игра будет бесплатной, авторы планируют выпустить первый эпизод в конце 2005 – начале 2006 года. Когда будут выпущены все четыре эпизода, они хотят сделать специальный CD, на котором окажутся кое-какие бонусы и приоткроется завеса тайны над возможным сиквелом, носящим пока название Curse of the Hidden Sun. Вы можете узнать больше о Rise of the Hidden Sun и Chapter 11 Studios на их сайте <http://www.chapter11studios.com>.

- Dimitris Manos



Фоны, нарисованные от руки, воистину потрясают



Чтобы преодолеть препятствие, Джейку придется поработать головой



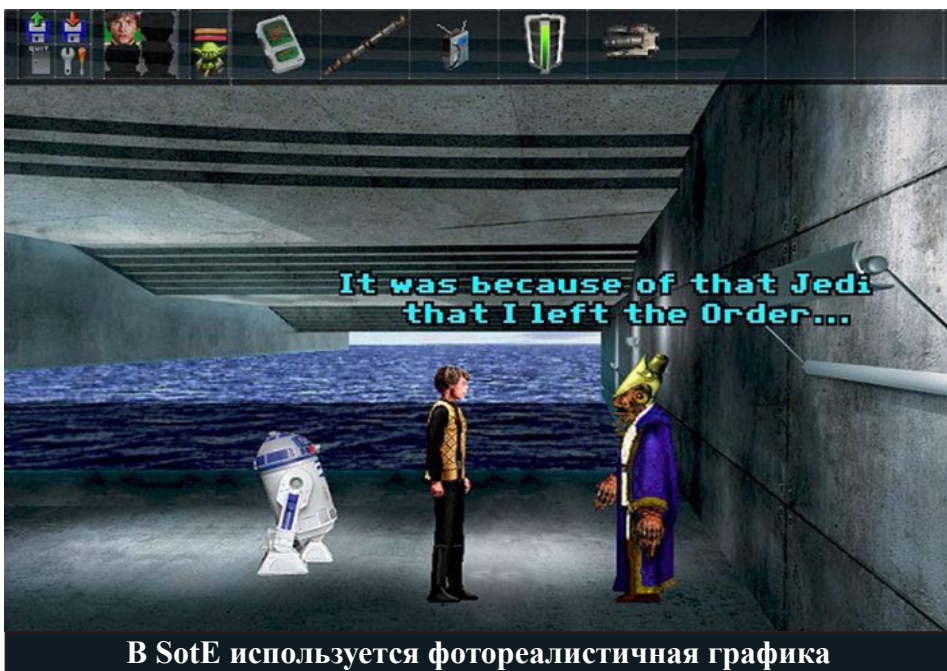
Большинство геймеров скажет вам, что в 80-х – 90-х LucasArts была одной из самых креативных компаний, благосклонных к нашему жанру. Как можно забыть такие великие игры как Indiana Jones and the Fate of Atlantis, Loom, Sam and Max и Monkey Island! Тем не менее, удивительно, что компания, широко известная своими приключениями и лицензией “Star Wars” (“Звездные Войны”), так и не выпустила приключение, действие которой происходило бы “в одной далекой-далекой галактике”. И вот уже в наши дни команда независимых разработчиков, именуемая Death Star Games, работает над приключением, которую мы так и не дождались от LucasArts.

Shadows of the Empire – это не совсем новая история. Это был очередной проект LucasArts, который начался за какое-то время до работы над обновленной версией старой трилогии и до создания новой. SotE вышла в свет в качестве романа, комиксов, игры, LucasArts даже выпустила саундтрек, но фильмом ей стать было не суждено. Целью SotE было поведать о событиях, произошедших между фильмами “The Empire Strikes Back” (“Империя наносит ответный удар”) и “The Return of the Jedi” (“Возвращение Джедая”), дать ответы на некоторые

вопросы, оставшиеся от последнего фильма. Вот что сказали разработчики про сюжет SotE: “Задача SotE – рассказать про ключевые события, имевшие место между “The Empire Strikes Back” и “The Return of the Jedi”: про бесплодные попытки освободить замороженного Хана Соло (Han Solo) от Боба Фетта (Boba Fett), о превращении Люка Скайуокера (Luke Skywalker) из безрассудного новичка в настоящего Воина Джедая, после того, как Дарт Вейдер (Darth Vader) признался, что он отец Люка, но также и про трансформацию самого Дарта Вейдера, который стал обнаруживать следы своего бывшего

“я” внутри собственной измученной души; а также про события, приведшие к созданию второй Звезды Смерти, самопожертвованию ботанов, и про множество других деталей (почему Лея (Leia) прибывает к Джаббе (Jabba) одетая как наемный убийца Боуиш (Boushh)? Где она достала этот тепловой детонатор? Как Люк соорудил свой новый зеленый световой меч?).

Обо всем это рассказывается во время введения нового, запоминающегося негодяя в лучших традициях “Звездных Войн” – принца Шизора (Xisor), владельца кораблей крупнейшего торгового флота, но, ко всему прочему, еще и лидера самого ужасающего преступного синдиката в галактике: Черное Солнце (Black Sun). Shadows of the Empire – это важная часть саги Лукаса: она забирается в самую сердцевину любимой и незабываемой классической трилогии, она описывает персонажей посреди их эволюционного пути, а не конечную стадию, которую мы видим в самом начале Return of the Jedi, она удовлетворяет любопытство любого фаната касательно того, что происходило в промежутке, не отвечая при помощи лексикона лишенной вдохновения “растяну-





той вселенной”, но оглядываясь на самый чистый мир классических фильмов, равно как в визуальном (благодаря предпродюкционным материалам LucasFilm), так и в повествовательном стиле”.

Единственное отличие романа SotE от адвенчуры – это первая глава. Она полностью создана Death Star Games, и речь в ней пойдет о том, как Люк Скайуокер тренируется, чтобы стать лучшим Джедаем, и о том, как он создает свой новый световой меч. Большинство фэн-проектов довольно коротки, потому как создание игр требует громадных усилий. Death Star Games поставила себе цель создать полноценную игру. В SotE будут присутствовать 4 персонажа, за которых можно будет поиграть: Люк, Лея, Дэш Рендар (Dash Rendar) и Ландо (Lando); несколько закадных друзей в роли неконтролируемых игроком персонажей: R2-D2, C-3PO, Чубакка (Chewbacca); и куча игровых персонажей, с которыми можно будет взаимодействовать. У каждого персонажа будут индивидуальные характеристики и способности. А теперь послушайте вот что... В игре будет не менее 250(!!!) локаций на не менее чем 14 планетах. 50 локаций уже завершены. Разработчики заявили, что по длительности игра будет не меньше чем Zak McKracken или Monkey Island 2.

Недавно Death Star Games выпустили технологическую демоверсию игры. События, происходящие в этой демке, не будут иметь никакого отношения к тому, что будет в финальной игре. Это неплохой способ продемонстрировать публике игровой процесс и при этом не раскрыть сюжет самой игры. Возникает вопрос, почему бы коммерческим компаниям не опробовать ту же стратегию. Демка начинается с того, что Люк Скайуокер, знаменитый блондин,

герой оригинальных фильмов из серии “Звездные Войны”, ищет... синюю чашку Криса Джонса (Chris Jones). Те из вас, кто только что спросил “Ищет что и чье?”... скорее всего вряд ли когда-либо слышали о сообществе AGS, которое располагается на <http://adventuregamestudio.co.uk>. Крис Джонс – создатель движка AGS, который используется и этой игрой тоже. Так при помощи технологической демки разработчики Death Star Games решили высказать почтение этому талантливому и самоотверженному программисту.

Демка показывает недюжинный потенциал. Во-первых, у ребят, создающих игру, очень хорошее чувство юмора. Я хихикал на протяжении всей демки, от начала и до конца. Естественно, для того, чтобы понять большинство шуток, вам необходимо посмотреть “Звездные Войны” или поиграть в несколько предыдущих адвенчур от LucasArts (быть членом сообщества AGS также пригодится). Если вы не сделали что-либо из вышеперечисленного, вы можете не понять нескольких скрытых шуток. Но если вы все-таки их поймете, приготовьтесь к очень смешному времяпрепровождению.

Графика в игре очень эффектная и в своем роде уникальная. Единственной на моей памяти коммерческой адвенчурой с подобным графическим стилем была Police Quest IV. Художник Death Star Games использует одновременно фоторедактирование, цифровую раскраску, фотокомпоновку готовых изображений с наложением дополнительных элементов, дорисованных пикселей за пикселем, с использованием множества фильтров. Графика создавалась не с нуля, но результат действительно впечатляет.

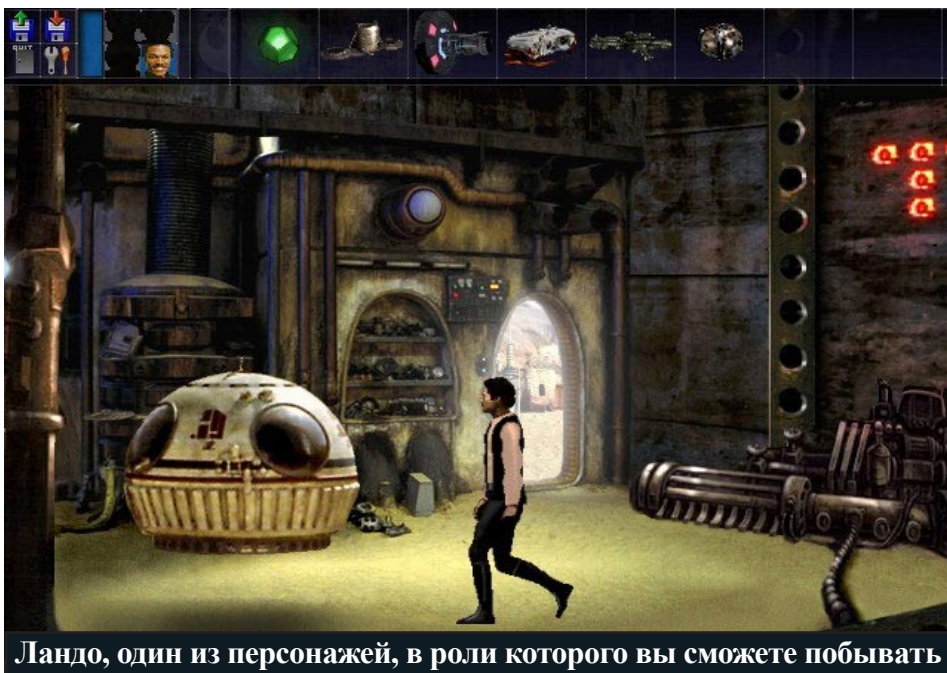
Музыка в SotE также “украдена”, и вы не услышите в игре ни од-



Скриншоты из технологической демки

ной новой мелодии. Как бы то ни было, эти самые “краденые” мелодии используются в игре к месту. Death Star Games заявляют, что: *“Как и фэнские фильмы по мотивам “Звездных Войн” (работы фэнов, которые, как и наша игра, не приносят прибыли), мы собираемся использовать музыку Джона Уильямса (John Williams) и, в этом конкретном случае, даже музыку Джоэла МакНили (Joel McNeely) из Shadows of the Empire. Вы можете представить себе “Звездные Войны” без легендарной заглавной темы? Весь авантюрный проект может существовать только благодаря политике терпимости, ведомой LucasFilm по отношению к неприбыльным инициативам как эта, которые требуют огромного количества неоплачиваемой работы на одном энтузиазме и не наносят никакого вреда правообладателям. Это то, о чем мы обязательно упоминаем во всех наших официальных документах”.*

Интерфейс заметно отличается от того, что вы видели раньше. Когда вы наводите курсор мыши на интерактивного персонажа/предмет, вы можете изучить их левым кликом и взаимодействовать с ними, нажав правую кнопку мыши. Подводя курсор к верхней части экрана, вы увидите опции игры, 4 маленьких окошка с лицами игровых персонажей (вы будете видеть только тех, кого можно выбрать на данном этапе игры), иконку Силы и инвентарь. При нажатии на иконку Силы, Люк попытается применить ее для достижения своих целей. Это очень интересная особенность игры. К интерфейсу приходится привыкать, особенно это касается инвентаря, потому как в большинстве игр для выбора предмета обычно придется щелкать левой кнопкой, но в случае с SotE придется действовать правой. Как бы то ни было, когда вы к этому привыкнете, интерфейс



Ландо, один из персонажей, в роли которого вы сможете побывать

вам покажется очень функциональным и новаторским. Касательно интерфейса разработчики сказали следующее: *“Пользовательский интерфейс SotE был рожден после многих часов изучения интерфейсов различных авантур, увидевших свет за последние 10-15 лет, начиная со славной системы SCUMM и заканчивая современными интерфейсами, использованными в Broken Sword и Syberia, между которыми были такие игры как The Dig и Beneath a Steel Sky. После многочисленных дискуссий о преимуществах и недостатках каждого интерфейса и сотен строчек кода, мы гордимся нашим интерфейсом с “умным” курсором, не мешающими диалогами, горячими клавишами и мышью...”* Что до озвучки, то разработчики заявили, что они прямо сейчас обсуждают ее необходимость, так как они охотнее сконцентрировались бы на разработке игры без нее.

Демка была весьма забавной и, по большей части, довольно простой. Единственные мои жалобы касаются случаев слепой охоты за пикселями. Вы спросите, что это такое? Это когда охотишься за пикселями в месте, где ничего не видно. В случае демки SotE, это был поиск пред-

метов в ящике, у которого не видно, что находится внутри. ***Спойлер*** Обычно, если вы пытаетесь подобрать в ящике предметы, которые вам показывает ваш курсор, вы что-то вытянете, но там есть еще и сонар, который надо подобрать, осторожно проводя курсором над ящиком, пока его не найдете (и это с учетом того, что вы смотрите на сундук снаружи) ***Конец спойлера*** Однако все остальное выполнено на твердую пятерку, было интересно использовать силу, а разговоры с вашим старым приятелем R2-D2 изрядно развлекали. Вот что сказали разработчики: *“Согласно классической традиции LucasArts, в игре не будет “тупиков”; всегда будет способ справиться с ситуацией. Некоторые загадки будут решаться в командном режиме”.*

Как и Rise of the Hidden Sun, Star Wars: Shadow of the Empire будет выпущена частями, скачать которые можно будет бесплатно. Выход первой части намечен на осень 2005 года. Завершение всего проекта намечено к Рождеству. До тех пор, вы вольны посетить их сайт <http://dsgames.guerrestellari.net/> и скачать фантастическую технологическую демку.

- Dimitris Manos

Слухи

Мы ищем новых авторов

Вы хотите писать для The Inventory? Мы ищем новых авторов, желающих присоединиться к команде The Inventory. Писать для The Inventory – это ваш шанс повлиять на авантюрную индустрию посредством ваших статей и вашей критики. Вы сможете получать бесплатные копии новых игр. Вы должны свободно владеть английским. Написание статей для The Inventory занимает немало времени, так что если вы не уверены, найдется ли оно у вас, не стоит нас беспокоить. Скорее всего, вы попусту потратите и наше, и свое время. Те, кто все же решится стать журналистом, должны послать 2 обзора на info@theinventory.org. Один обзор должен быть посвящен игре, которая вам очень понравилась, другой – игре, которая пришлась вам не по вкусу.

Недавно произошло нечто важное...

...и лишь немногие об этом знают. Приготовьтесь к порции больших новостей в ближайшем будущем, в которые вовлечены одни из самых знаменитых разработчиков игр. Кое-что изменилось... К добру ли это, или к несчастью, покажет только время.

Объявлена игра Ankh

Немецкая Rebel Games объявила о том, что к выходу готовится новая трехмерная point and click авантюра Ankh. Игра, разработкой которой занимается Deck 13 Interactive, является римейком игры семилетней давности Ankh – Tales of Mystery, которая, к слову, никогда не выходила на PC. Предполагаемая дата релиза – сентябрь 2005 года. В следующем номере мы более подробно расскажем об этом проекте.

Ропук King's Quest IX

Phoenix Freeware, разработчики неофициального King's Quest IX, прислали нам несколько игровых видеороликов своей многообещающей игры. Эти грандиозные видеоролики убедили нас в том, что KQIX – одна из самых амбициозных, если не самая амбициозная бесплатно распространяемая авантюра на данный момент. Разработчики были столь добры, что предоставили несколько эксклюзивных скриншотов для наших преданных читателей.



Интервью с Herculean Effort

Herculean Effort – это независимая компания разработчиков, подарившая нам серию игр The Apprentice. Сейчас они работают над The Find, а в будущем планируют выпустить третий, последний эпизод сериала The Apprentice. Мы пригласили их в нашу гостиную, чтобы побеседовать о The Apprentice и их новой игре The Find.

О себе

- Расскажите немного о себе.

Ян (Ian): Мне 21 год, я студент колледжа, в мае этого года у меня выпуск. Я увлекаюсь фехтованием, дважды признан лучшим среди спортсменов американских колледжей. Вдобавок к этому, люблю качаться, писать, выражать себя в нескольких видах искусства.

Грег (Greg): Мне 18, и в колледже я уделяю основное внимание музыке. Когда не играю на концертах, не пишу музыку для адвенчур или не пашу над AGS-скриптами, я изучаю китайский и занимаюсь трехмерной графикой и моделированием.

- Назовите несколько любимых адвенчур.

Ян: Я люблю старые адвенчуры LucasArts. Day of the Tentacle – самая любимая, в основном, из-за единства всех составляющих игры. Графика, музыка, звуковые эффекты и тексты в ней поддерживают рассказ, делая свой вклад в общий стиль.

Грег: Мои любимцы – сериал Monkey Island (особенно Monkey Island 3) и Grim Fandango. Я думаю, что это обусловлено, в первую очередь, тем, что музыка в этих играх просто удивительная. Sam & Max тоже довольно прикольная.

The Apprentice

- Что вдохновило вас на создание The Apprentice?

Ян: The Apprentice задумывалась как крошечный проект, в котором

мы могли бы развить свои способности для нашего флагманского проекта, The Find. Стиль геймплея, в основном, брался из игр LucasArts типа DOTT и Sam and Max.

Грег: Мы всегда пытались делать игры. Были мы и довольно амбициозными. Ян мог бы создавать довольно прикольные игры, но мои скудные познания в QBasic не давали нам далеко продвинуться. Тут я, порывшись в Google, обнаружил AGS. Мы сразу же приступили к созданию The Find. Потом, помнится, Ян спросил меня, как сделать винтовую лестницу в AGS для одного из секретных проектов, над которым он работал. Он попытался описать дизайн комнаты по телефону, чтобы я помог ему, но я ничего не понял. Когда он вернулся домой после летнего отпуска, я взглянул на скриншоты и сразу вызвался писать для него скрипты.

- Когда вы впервые взялись за разработку The Apprentice?

Ян: Весной 2003-го.

- Вы удовлетворены отзывами, которые получили по первым двум играм?

Ян: Мы получили немало комплиментов и определенную долю критики. Я читал одну жалобу на то, что история фактически не продвигается в обеих играх. Еще один критик пожаловался на то, что головоломки плохо вплетены в сюжет. Но что касается графики, музыки и геймплея, все оказались очень довольны.

Грег: Я получил множество приятных комплиментов касательно музыки, которую я написал для игр. Для меня ответная реакция является главной мотивацией. Здорово слышать, что люди с нетерпением ждут от нас новых игр.

- Как поживает делюксовая версия The Apprentice 1?

Ян: Все закончено, за исключением нескольких строчек диалога.

Грег: Я пытаюсь всунуть еще несколько переводов до релиза. Голос и новая музыка действительно много привносят в игру и в значительной мере прибавят



персонажам живости (можно подумать, ее было недостаточно).

- Есть какие-то планы насчет делюксовой версии The Apprentice 2?

Ян: На данный момент нет. Нам понадобился почти год, чтобы озвучить первую The Apprentice, в которой нет и четверти текста The Apprentice 2 (и значительно меньше персонажей). С учетом того, что у нас уже запланированы другие проекты, это будет нереальным предприятием. Но, опять таки, мы знаем, как это надо делать, и у нас действительно есть преданные делу и талантливые актеры, так что вероятность такого проекта все же существует.

- Когда вы планируете выпустить третью и последнюю часть сериала?

Ян: Мы планируем заняться ею после релиза The Find, так что мы действительно не в курсе. Я не работал еще над The Apprentice 3, разве что написал часть сюжета, загадок и локаций. На данный момент я даже не уверен, унаследует ли игра графический стиль первых двух частей. Я планирую выпустить ее в высоком разрешении, сродни Curse of the Monkey Island.

- Планируете ли вы озвучить ее, как сделали это с The Apprentice 1 Deluxe?

Ян: Я не уверен. Мы решим, делать голосовой патч или нет, после окончания работ над игрой.

Грег: Я думаю, раз уж мы решили делать графику для The Apprentice 3 в высоком разрешении, было бы круто напрячься и сделать озвучку, но придется подождать – там и посмотрим.

- Можете рассказать о сюжете третьей части игры?

Ян: В третьей части Пиб (Pib) должен сбежать от лорда Айрон-

кроу (Ironcrow) и отправиться в столицу, чтобы отстоять свое дело у короля. По дороге он повстречает сумасшедшего провинциального лорда, село, терроризируемое оборотнями, и карнавал, устроенный богами.

- Вы сохраните интерфейс предыдущих частей или планируете как-то его изменить?

Ян: Мы планируем ввести систему заклинаний вдобавок к книге, которую Пиб использует в первых двух частях. Это приведет к появлению загадок, которые можно решать как традиционными методами (при помощи предметов и т.п.), так и с помощью магических знаний Пиб. Надеюсь, это новшество станет аргументом в пользу повторного прохождения игры.

Грег: С моей точки зрения, система заклинаний будет напоминать ту, что использована в Loom. Я думаю, из этой игры мы и черпали вдохновение.

The Find

- Не могли бы вы описать сюжет The Find?

Ян: В The Find речь идет о нелегально действующем предпринимателе, бизнес которого состоит в продаже нелегальных вещей. Также он играет роль посредника для людей, желающих обменяться вещами, не встречаясь. Маленькая ошибка втягивает его в национальный заговор. Преследуемый усердными правительственными агентами и людьми, поклоняющимися инопланетянам, он должен открыть секрет древних руин.

- Что из себя представляет главный персонаж?

Ян: Персиваль Диггер (Percival Digger) – новичок в мире преступности, с обычной для нович-

ка паранойей. Он провел большую часть своей жизни в городе, пытаюсь сбежать от своего влечения к произведениям искусств из дерева. Поскольку он все время на взводе, он постоянно курит. Это как раз те моменты, когда у него есть время задуматься о будущем.

- После знакомства с сайтом игры складывается впечатление, что игра будет полностью выполнена в 3D. Это правда? Если да, то почему вы решили использовать 3D для этого проекта?

Ян: В окончательной версии игры будет отрендеренные в 3D анимированные персонажи на нарисованных от руки фонах. Игра будет поддерживать высокие разрешения и будет нагружена анимацией, таким образом, используя 3D-модели, я уменьшу время, которое нужно будет потратить на утомительное передвигание пикселей.

Грег: Вообще-то мы хотим, чтобы трехмерные персонажи выглядели так, будто они нарисованы в 2D. Это будет круто, потому что тогда мы получим гладкую ходьбу в 8 направлениях и множество других анимаций персонажа. Как бы там ни было, я не хочу, чтобы анимация персонажа (особенно ходьба) была медленной. В некоторых адвенчурах с 3D графикой, в которые я играл, я заметил, что походка главного героя была действительно очень гладкой, но и ужасно тормозной. Именно этого мы постараемся избежать.

- Вы и в The Find будете использовать AGS, если да, то не поделитесь ли вы впечатлениями о возможностях движка по работе с 3D графике?

Грег: Мы не делаем никакого 3D в реальном времени, так что

AGS подойдет идеально. Я довольно свободно владею AGS, так что менять движок вряд ли было бы разумно.

- Не могли бы вы описать нам работу интерфейса?

Ян: Управление будет возложено на обе кнопки мыши, без постоянно находящегося на экране пользовательского интерфейса. Левый клик приведет к движению персонажа к указанной точке на экране. Правый клик будет прокручивать возможные действия, но только в том случае, если курсор наведен на “горячую” точку. Возможные действия зависят от типа “горячей” точки. Эта система уберет бессмысленные команды типа “Поговорить с комодом”. Вместо этого вы сможете “Открыть комод”.

Грег: Интерфейс очень наглядный, что, помимо красоты, значительно упростит перевод.

- Не могли бы вы рассказать о геймплее The Find, описать не-



которые препятствия, которые придется преодолеть главному герою?

Ян: Мы не хотели бы разглашать детали, но в одном месте Перси придется украсть маленький самолет у рок-группы Spyderbite.

- Как вы думаете, когда работа над игрой будет закончена?

Ян: Пока еще рано говорить.

Грег: Я не хочу торопиться с выходом игры. Хочется потратить на The Find ровно столько времени, сколько потребуется, чтобы сделать игру максимально хорошей.

Обо всем

- Назовите лучшие приключения независимых разработчиков, в которые вы недавно играли.

Ян: Из недавних хорошее впечатление на меня произвели Principles of Evil, Two of a Kind и Keptosh.

Грег: У меня действительно не было времени на то, чтобы проходить игры. Несколько месяцев назад начал играть в Two of a Kind, но так и не закончил. О, недавно отыграл в 5 Days A Stranger и 7 Days A Skeptic – обе игры великолепны.

- Как вы думаете, существует возможность того, что независимые разработчики со временем станут продавать свои игры, чтобы получить прибыль от своей работы? Вы сами об этом подумывали?

Ян: Если считать, что создание игр – это хобби, которым человек будет заниматься в любом случае, то разработчик вполне может получать прибыль от андеграундного приключенческого рынка. В конце концов, нам обоим хотелось бы получать деньги за нашу тяжелую работу.

- Как вы считаете, что нужно сделать, чтобы независимые приключения стали лучше? На что следует обратить особое внимание в таких играх?

Ян: Я бы хотел увидеть, в общем, более качественные тексты. Больше интерактива, меньше воды. Еще было бы неплохо, если бы задачки стали меньше похожи на те, что все знают.

Грег: Хотелось бы видеть людей, отступающих от традиционных и, в некоторой мере, избитых загадок. Когда вышла Day of the Tentacle, загадки в ней были новыми и оригинальными, но сейчас множеством идей злоупотребляют. Я считаю, что лучшие загадки – те, которые можно найти только в вашей игре.

- Какие уроки со времен вашего старта в роли разработчиков приключений вы считаете самыми важными?

Ян: Начинайте с маленького проекта и создавайте игру только в том случае, если у вас есть идея. Поставьте множество целей и сделайте список, чтобы отмечать достигнутые, иначе объем работ, которые нужно проделать, будет давить на вас.

Грег: Да, начните с малого. Привыкните завершать игры. Как только вы привыкнете завершать начатое, сделать длинную игру будет легче.

- Какие коммерческие приключения вы ожидаете с наибольшим нетерпением?

Ян: Я жду не дождусь выхода A Vampire Story, Bone, Runaway 2.

Грег: A Vampire Story!

- Хотите что-нибудь добавить?

Грег: Я скажу, что очень люблю приключения. Мне кажется, в разработке сейчас находится целая куча потрясающих игр, и я сгораю от нетерпения в них поиграть!

Five Magical Amulets

Five Magical Amulets – один из самых приятных сюрпризов, которые у меня были в этом году. Честно говоря, когда я впервые услышал об этой игре, то отнесся к ней скептически по причине весьма любительской графики. Закончив игру, я могу без тени сомнения порекомендовать Five Magical Amulets всем поклонникам сказочных адвенчур.

Сюжет: Как любая хорошая сказка, эта начинается со слов “Жили-были...” Действие игры разворачивается в маленькой стране Нирон (Nyron). Волшебница Твелга (Twelga) – весьма известная жительница этой страны. У нее находится один из пяти волшебных амулетов – зеленый амулет Земли. При помощи амулета и заклинаний Твелга

заботилась о природе Нирона, и люди Нирона жили счастливо в гармонии с окружающим миром.

Однажды, когда Твелга прогуливалась по лесу, она нашла новорожденную девочку, оставленную родителями. Твелга решила удочерить малышку. Она назвала ее Линдой (Linda) и сделал все необходимое, чтобы дать малышке приличное воспитание.

Игра начинается в день восемнадцатилетия Линды. Линда теперь подросток и изучает науки в Тире (Tyr), весьма удаленном от места, где живет Твелга, городе. В свой день рождения Линда приехала навестить приемную мать, которую не видела уже довольно давно. Твелга поведала дочери об очень тревож-

ных событиях, происходящих в Нироне.

Заркиран (Zarkyrar), могущественный волшебник, стремится собрать все магические амулеты, чтобы обрести власть над Нироном. Он уже заполучил красный амулет Огня и использовал его для уничтожения природы окружающих земель. Проблема заключается в том, что Заркиран стал самым могущественным волшебником Нирона, и ни один другой волшебник не рискует выступить против него. Твелга хочет положить конец темным планам Заркирана до того, как станет слишком поздно. Она просит Линду взять зеленый амулет Земли, потому что он более не будет в безопасности в руках Твелги, и передать его Твейрану, сыну Твелги. Однако Твейран живет в далеком Гадморе (Gadmor), и Линде придется отправиться в долгое путешествие, чтобы исполнить волю Твелги. Все осложняется еще и тем, что Твелга неожиданно исчезает как раз в тот момент, когда протягивает амулет Линде.

Сюжет очень интересный и становится все более увлекательным по мере того, как история разворачивается на вашем экране. И Линда, и второстепенные персонажи игры – а их, поверьте мне, множество – очень хорошо проработаны. Есть несколько “штампов”, большинство имен звучат так, будто кто-то открыл книгу Толкиена (Tolkien) и просто переставил туда-сюда несколько слогов. Хотя, на самом деле, оригинальность – не главное в беззаботных сказочных историях. Разработчики проделали огромную работу, создавая персонажей, которые станут вам небезразличны. У большинства из них есть свои намерения и



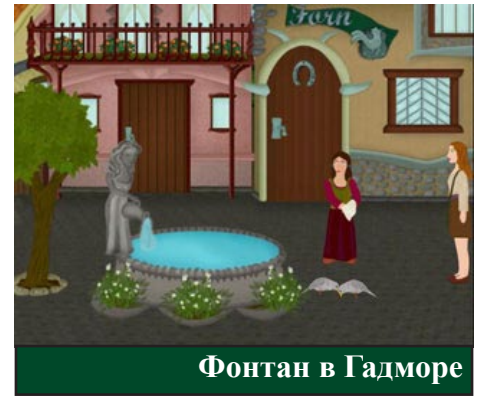
особые черты характера, делающие их уникальными.

Локации, которые посещает главная героиня, многочисленны, и у игрока создается впечатление, что он действительно переживает большое приключение ради спасения сказочной страны. Среди прочих мест, Линде доведется побывать в лесу, в пустыне и в местности, покрытой снегом. Еще одна вещь, за которую разработчиков стоит отметить особо – продолжительность игры. Это одна из самых длинных бесплатных игр, в которые вы когда-либо играли. На ее прохождение вы затратите от 8 до 10 часов. В наше время столько делятся коммерческие игры.

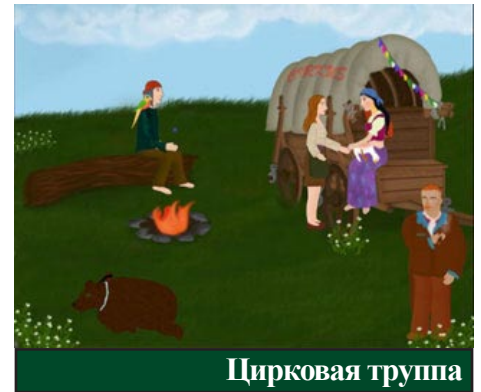
Графика: Это не лучшая сторона игры. Конечно, грех жаловаться, если вспомнить, что вы ничего не платите за игру. Но обзор есть обзор, и мне доводилось видеть другие независимые адвенчуры, графика в которых вполне профессионального уровня, потому сравнения не избежать. Цвета очень живые, но персонажи и фоны могли бы выглядеть лучше. Они выглядят так, будто нарисованы от руки непрофессиональным художником. В Five Magical Amulets есть не попавшие в игру сцены, которые можно посмотреть после прохождения самой игры. На них вы можете увидеть, как игра выглядела в 2003 году, когда команда разработчиков только начинала, и как она выглядит сейчас, в 2005-ом. Разница громадная, и я надеюсь, что Off Studio натренируется до выпуска следующего проекта, и если это произойдет, я думаю, за их следующую игру вполне можно будет просить деньги, потому как она будет того стоить.

Звук: Музыку игры я тоже не назвал бы выдающейся. Некоторые мелодии, особенно в начале игры, вызвали у меня такое чувство, будто у меня из-за спины вот-вот выскочит доктор со словами “пора снова принимать лекарства” и засунет мне в глотку кучу антидепрессантов. Однако в конце игры звучит песня на чешском, написанная и исполненная специально для игры, и вот она-то сделана очень профессионально. Некоторые мелодии во второй половине игры также звучат неплохо, но, опять-таки, не производят глубокого впечатления. Главное, не забывайте, что основное слово здесь – бесплатно!

Геймплей: Кто-нибудь, пожалуйста, разошлите копии этой игры всем разработчикам адвенчур, чтобы они поняли, как надо делать хорошие игры. Геймплей Five Magical Amulets, попросту говоря, фантастический. Большинство решений задач, с которыми вы столкнетесь в игре, абсолютно логичны, не будучи, в то же время, слишком простыми. Геймплей,



Фонтан в Гадморе



Цирковая труппа



В замке Заркирана



Линда в гадморской таверне. Окно инвентаря открыто

Плюсы и минусы

Плюсы: запоминающиеся персонажи, захватывающая сказка, большая продолжительность, отличный геймплей, песня написанная и исполненная для игры.

Минусы: любительская графика, пару мелодий можно было убрать.

Информация об игре

Разработчик: Off Studio

Управление: point and click

Вид: от 3-го лица

Сложность: низкая

Сайт: <http://offstudio.fabry.cz>

Размер: 142 МБ

в основном, строится на взаимодействии с игровым миром, инвентарем и персонажами. В игре есть несколько логических головоломок, но ничего сродни “эти пятнашки предназначены для растягивания игрового процесса” здесь нет. Логические головоломки очень аккуратно вплетены в сюжет. Вы спрашиваете про охоту за пикселями? Нет, ничего подобного, ни единого раза. Мне не приходилось возвращаться на экран назад, чтобы найти что-нибудь мною упущенное. Мне лишь раз пришлось заглянуть в прохождение, во время визита Линды в Гадмор. ***Спойлер*** Линде понадобится уладить кое-какие дела, чтобы в игре появились кротовины, и некоторые из этих дел никак не связаны с самими кротовинами, так что там я на какое-то время застрял. ***Конец спойлера*** Общее впечатление от темпа игры чудесное, вы никогда не застрянете надолго в одной локации и будете постоянно посещать все новые и новые места, что весьма будет поддерживать ваш интерес к игре.

Общая информация: Игру можно достать на официальном сайте Off Studio, равно как и из других источников в Интернете. Five Magical Amulets написана на движке Wintermute (<http://www.dead-code.org/>), который работает с векторной графикой. Off Studio базируется в Чехии.

В нескольких словах: Five Magical Amulets разбудит сладкие воспоминания в каждом любителе адвенчур, которому посчастливилось поиграть в King's Quest, Kyrandia или Quest for Glory. Сказка, которая будет интересна от начала и до конца, которая заставит вас подивиться тому, что за последние несколько лет разработчикам коммерческих адвенчур никак не удавалось создать что-либо подобное в плане геймплея. Five Magical Amulets – это прекрасная сказочная адвенчура и уж точно один из первых претендентов на звание лучшей “независимой” игры 2005 года.

- Dimitris Manos

Вердикт

| | |
|---------------|-----------|
| Сюжет: | 90 |
| Графика: | 59 |
| Звук: | 71 |
| Геймплей: | 95 |
| Итого: | 83 |

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



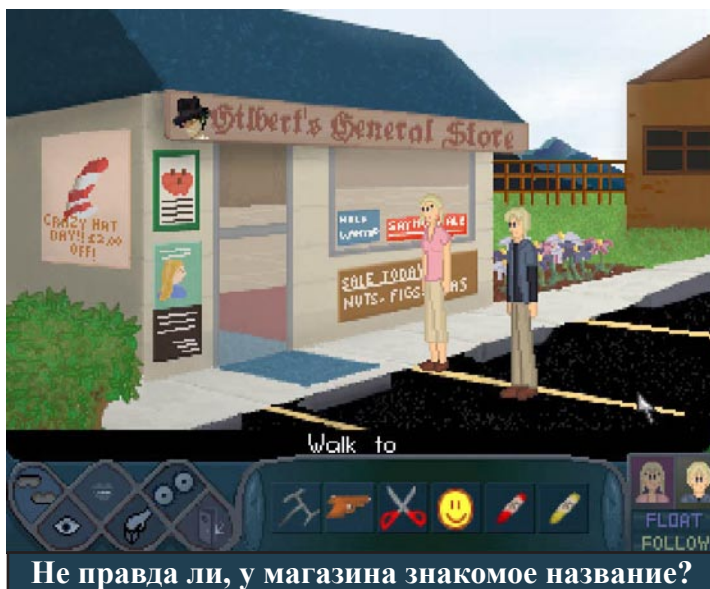
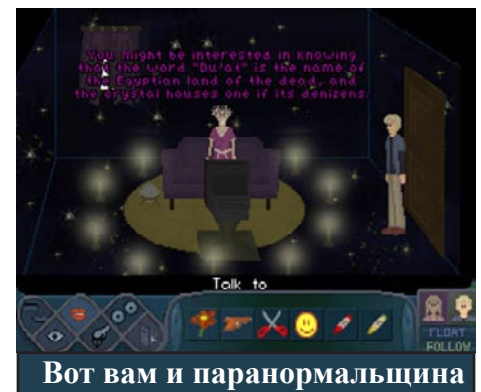
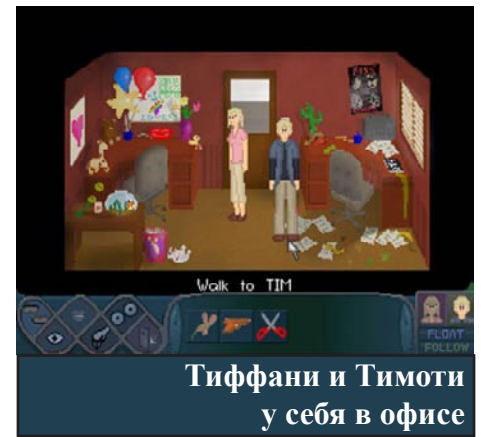
Этой грустной фее необходима помощь Линды, иначе она умрет

TWO OF A KIND

Я хочу сделать объявление. После бурных и продолжительных дискуссий в штабе The Inventory, мы решили расширить тематику журнала, добавив описания не только адвенчур, но и карточных игр! Итак, я представляю вашему вниманию гениальный симулятор покера “Two of a Kind”... Шучу, конечно (можно подумать, они стали бы рассматривать МОИ предложения). А дело вот в чем: Two of a Kind – это свеженькая независимая point and click адвенчура, вышедшая из-под пера Epileptic Fish. Хотя она и не идеальна, но обладает определенной долей шарма, и вы, конечно же, сможете насладиться несколькими часами, которые вам понадобятся на прохождение игры.

Сюжет: В начале XIV века на Землю упал небольшой метеорит. По истечении пяти сотен лет, на месте его падения был построен город Блеф-сити (Bluff City). Он спокойно рос себе и процветал. Хотя он и выглядел как любой другой город, кое-что в нем было особенное. Жители

Блеф-сити получили кучу странных способностей: от превращения воды в вино до мастерства привлекать деньги. Наши главные герои – близнецы Тиффани и Тимоти Уолтерс (Tiffany and Timothy Walters). Тиффани обожает чучела животных и дает прилагательному “неунывающий” новый оттенок, в то время как у Тима весьма мрачноватый характер. Он неряшлив, саркастичен и любит казаться крутым. Живут они за счет детективного агентства по расследованию небольших дел вроде “найдите пропавшую кошку”. Как и большинство жителей Блеф-сити, они обладают сверхъестественными способностями. Тим владеет левитацией, а Тифф может разговаривать с животными. Итак, одним прекрасным днем они маялись у себя в офисе, когда вдруг позвонил смотритель местного музея и предложил им заняться розыском древнего Египетского кристалла, который был украден. Близнецы с удовольствием взялись за дело, и так началось их приключение...



Плюсы и минусы

Плюсы: безумный сюжет и куча юмора.

Минусы: баги. Мне частенько приходилось перепроходить некоторые места, потому что персонажи попросту исчезали.

Информация об игре

Разработчик: Epileptic Fish

Управление: point and click

Вид: от 3-го лица

Сложность: низкая

Сайт:

<http://www.davelgil.com/>

Размер: 10 МБ

Вердикт

| | |
|------------------|----|
| Сюжет: | 91 |
| Графика: | 85 |
| Звук: | 83 |
| Геймплей: | 77 |
| Итого: | 84 |

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

Сюжет слегка легковесен, равно как и сама игра, так что он ничуть не выпадает из атмосферы. Диалоги переполнены юмором а-ля Monkey Island. Я поймал себя на том, что улыбаюсь, когда увидел Оракула – она явно перекочевала в игру из Матрицы (Matrix).

Графика: В Two of a Kind типичная старомодная графика, которая напомнит вам о тех временах, когда адвенчуры находились в зените славы, а о 3D-ускорителях никто и слыхом не слыхивал. Эх, славные были деньки... Так или иначе, это лучшее из того, что можно было сделать в разрешении 640x480. В игре куча объектов и “горячих” точек, которые существуют только для красоты, чтобы вас развлечь.

Один из таких предметов – голубая чашка, символ Adventure Game Studio и неплохой способ сказать “Спасибо, Чак Джонс!” (*Chuck Jones – одно из прозвищ автора AGS – прим. ред.*) Мне также понравились вид пользовательского интерфейса и списка создателей.

Звук: Он мне понравился. Честно. Мелодии были к месту и слушались на ура до тех пор, пока я не вошел в разрушенный особняк. Там мелодия, по-видимому, должна была вызывать напряжение и страх, но вызвала лишь раздражение после двух минут постоянного прослушивания. Но затем вновь последовала целая куча чудесных мелодий, а музыка из концовки – вообще высший класс. Эта песня называется “Itchy eyes”, написал ее Алистер Хой (Allister Howe), и вы при желании можете скачать ее отдельно с <http://www.davelgil.com>. В игре есть пара звуковых эффектов для придания атмосфере пикантности.

Геймплей: Эта составляющая меня не впечатлила. Игра создана на движке AGS. Она имеет вид от третьего лица, point and click интерфейс и приятный графический дизайн. Последний, правда, мог бы быть оказаться попрacticalней, если бы для команд типа “открыть дверь”, “говорить с человеком” можно было использовать правую кнопку мыши. Загадки не очень сложные, но это не минус. Они показались мне веселыми и изобретательными, особенно те, что требовали командной работы или применения сверхъестественных способностей. Знаете, очень интересно увидеть новый подход к решению головоломок. Другой момент, который меня побеспокоил – обилие багов. Их было так много, что я уж было хотел бежать покупать какой-нибудь дебаггер. Может, я слишком резок. Может, я попросту забываю, что эта игра сделана группой фэнов, и нельзя ожидать, что она будет похожа на коммерческие игры (впрочем, и те тоже не без грешка).

В нескольких словах: Two of a Kind – это веселая адвенчура, которая заслуживает того, чтобы в нее сыграть, несмотря на недостатки. Диалоги и комические ситуации являются яркой стороной игры. Особенно мне понравился эпизод из концовки, когда Тим и Тифф узнают, что они были усыновлены и, собственно, не являются близнецами. Мне, наверное, стоило вставить здесь слова “спойлер”, но что-то не захотелось. Эй, проще с пушкой, это всего лишь шутка... Нет, на самом деле, это не совсем концовка! Да у вас кишка тон...

- Mike Anderson

CATACOMBIC

Catacombic – это коротенькая адвенчурка (ну очень, оо-очень коротенькая), которой вполне по силам немного вас поразвлечь.

Сюжет: Не рассчитывайте на Илиаду, ведь игра проходится всего за пару минут. Вы играете за Говарда (Howard), паренька, запертого в домике на вершине горы. Говард должен освободиться и остановить волшебников, пытающихся впустить в этот мир темные силы. Что, сюжет совсем не тянет на первое место в каком-нибудь конкурсе? А в Ауга вы играли? Между тем за нее просят 20 баксов! Catacombic же стоит всего... ой, постойте, да эта игра распространяется бесплатно.

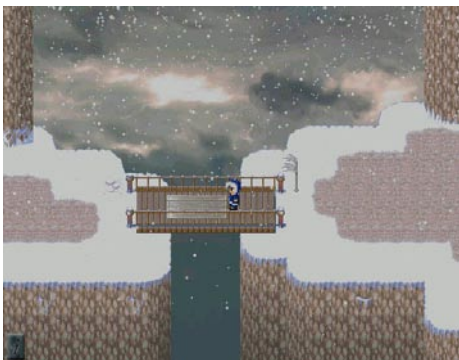
Графика: Это не совсем обычная AGS-овская адвенчура. Разработчики использовали RPG maker для создания графики и AGS для программирования. Результат получился неплохой; игра напомнит вам “настольные” адвенчуры от LucasArts, или, возможно, JP & Cosmo, о которой мы рассказывали в прошлом году.

Звук: В игре есть несколько мелодий, неплохо подобранных к месту. Ничего потрясающего, но свою работу они делают.

Геймплей: В Catacombic есть несколько оригинальных головоломок, некоторые из них хорошо вплетены в сюжет, другие вставлены лишь ради головоломки как таковой. Пример хорошо интегрированной задачи – комната, где нужно поставить в правильном порядке несколько световых мостиков, чтобы достичь другого конца комнаты. Головоломка, которая вставлена лишь ради головоломки – это задача, напоминающая “морской бой”, в которой надо расставить камни на доске в правильные места, чтобы открылась дверь. Подсказок к этой головоломке практически нет, и совсем непонятно, зачем секте волшебников для защиты прохода потребовалось ставить подобное препятствие.

В нескольких словах: Это короткая веселая адвенчура, она подарит вам несколько минут расслабления и развлечения.

- Dimitris Manos



“Настольные”
приключения Говарда?



Занятная головоломка
из Catacombic

Плюсы и минусы

Плюсы: симпатичная графика, интересные головоломки.

Минусы: очень короткая, головоломка типа “морской бой”.

Информация об игре

Разработчик: The Makers

Управление: point and click

Вид: от 3-го лица

Сложность: средняя

Сайты:

<http://the-makers.tripod.com/>,

<http://aafiles.bicycle-for-slugs.org/full/Catacombic.rar>

Размер: 8 МБ

Вердикт

| | |
|---------------|-----------|
| Сюжет: | 50 |
| Графика: | 85 |
| Звук: | 65 |
| Геймплей: | 81 |
| Итого: | 68 |

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

Почта

Это раздел для обратной связи с вами, дорогие читатели. Отправьте свое письмо на theinventory@yahoo.com, и мы ответим вам в ближайшем номере. А теперь давайте перейдем к письмам, пришедшим к нам недавно.

Чувак, ничего, кроме поддержки!!! INVENTORY – ЭТО САМАЯ КРУТАЯ ВЕЩЬ, СЛУЧИВШАЯСЯ С АДВЕНЧУРАМИ СО ВРЕМЕН ПЕРВЫХ ИГР НА ПК!!! У меня одно-два пожелания: делайте больше и больше обзоров старых игр MI 1 и 2, LOOM (все должны знать, насколько хороша эта игра), Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards (игра, которая начала революцию)... Постой, че это я тебе говорю, ты и сам это знаешь. А, потому что я хочу, чтобы это было в INVENTORY не для меня, а для всех поклонников игр в мире!!! И где я могу скачать Big Red Adventure (всегда хотел поиграть в эту игру) Чуть не забыл, продолжай поддерживать AGS-еров, как ты делал до сих пор!!! И сделай превью Indiana Jones and the Fountain of Youth от Barnett College (AGS). Я все это сказал потому, что я один из последних квестовиков в Сербии (страна хаоса)!!!

Если ты поместишь это письмо в INVENTORY, я должен сказать кое-что моей девушке (MAJENA VOOOJIM TE OVOOLIKO--i--!!! I VISNJE, TRESNJE I NAJLEPTIRSKIJE!!! ZAUVEK MOJA ZAUVEK NASI!!!)

У Белого Ниггера нет ничего кроме РЕСПЕКТА ТЕБЕ, ДИМИТРИС!!!

Дусан Радошевич (Dusan Radojevic)

The Inventory: Это было, вне сомнения, самое страстное письмо поддержки, которое мы когда-либо получали. :) Спасибо за теплые слова, Дусан. Что касается твоих пожеланий, то я не могу пообещать обзоров старых адвенчур (хотя я бы с удовольствием это сделал). Дело в том, что мне катастрофически не хватает времени (и денег, но это уже другая тема), да и некоторые наши штатные сотрудники не проявляют активности последнее время, вот почему мы ищем новых авторов, готовых присоединиться к нашей команде. Привет тебе и твоей девушке.

Спасибо за станцию с музыкой из игр. Очень приятно ее слушать. И ностальгия... Я, тем не менее, заметил, что прием идет на скорости (необычно высокой) 80K MPEG, но качество звука строго на уровне 28K RealPlayer. Причиной может быть моно-сигнал. Пожалуйста, сделайте что-нибудь, чтобы добиться безукоризненного воспроизведения от всей этой скорости. Благодарю.

Пол Поза (Paul Posa)

Привет, этот сайт – фантастика, я увидел ссылку на него в Micromanía в феврале... Постоянно слушаю радио, но не подскажете ли вы мне, как можно с него списать себе песни? Может быть, вы знаете какую-нибудь ссылку... откуда я смог бы скачать музыку из Loom, The 7-th Guest... Спасибо.

Роберт Гуэрреро (Robert Guerrero)

Я обожаю радиостанцию The Inventory! Однако Musicmatch постоянно рвет связь с сайтом где-то после десяти минут прослушивания. Есть ли какой-нибудь другой проигрыватель или формат, работающий лучше? Какая классная идея, сделать радиостанцию с музыкой из адвенчур.

Энди П. (Andy P)

The Inventory: Привет, Пол, Роберт и Энди. Спасибо вам за комментарии касательно нашей радиостанции. К сожалению, из-за нехватки времени, я не смог уладить некоторые дела, касающиеся радио. Но вот ответы на некоторые из ваших вопросов. Лично я пользуюсь Winamp'ом для прослушивания радио, вы можете скачать эту программу с <http://www.winamp.com>. Песни с радио скачивать нельзя, уж лучше мы просто будем крутить их в онлайн, по крайней мере, это не запрещено законом. Пол, я не уверен, что понял вас, но обязательно свяжусь с нашим вебмастером, и расскажу ему о вашем письме. Спасибо всем, и надеюсь, что вы и далее будете поддерживать наш журнал и радиостанцию.

Эпилог

Вот и подошел к концу 23-й номер The Inventory. Наш следующий номер вновь будет посвящен коммерческим адвенчурам, и если все пойдет так, как мы запланировали, мы опубликуем три захватывающих превью! У нас также будут обзоры триллера Still Life от Microïds, Nubiru от DTP и несколько других коммерческих игр, которые вряд ли вписались бы в тему этого номера. Есть большая вероятность, что к нам вернуться комиксы.

Мы надеемся, что до выхода следующего номера вы будете продолжать поддерживать нас и щелкать по рекламным ссылкам от Google на главной странице (<http://www.theinventory.org>), ведь за каждый переход по ссылке нам капает немножко денег. Как вы уже поняли из раздела Слухи, нам нужны новые авторы. Если вы считаете, что подходите на эту должность, пришлите нам электронное письмо с рассказом о том, что вы хотели бы написать. Особо приветствуются оригинальные идеи.

Ну, вот и все. До следующего раза, счастливых приключений и продолжайте посещать форумы The Inventory, где вы можете найти самую свежую информацию о нашем журнале.

Главный редактор
Dimitris Manos

Special Offer for The Inventory E-Zine Fans

Hosting for OpenSource/Game DEUS 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!