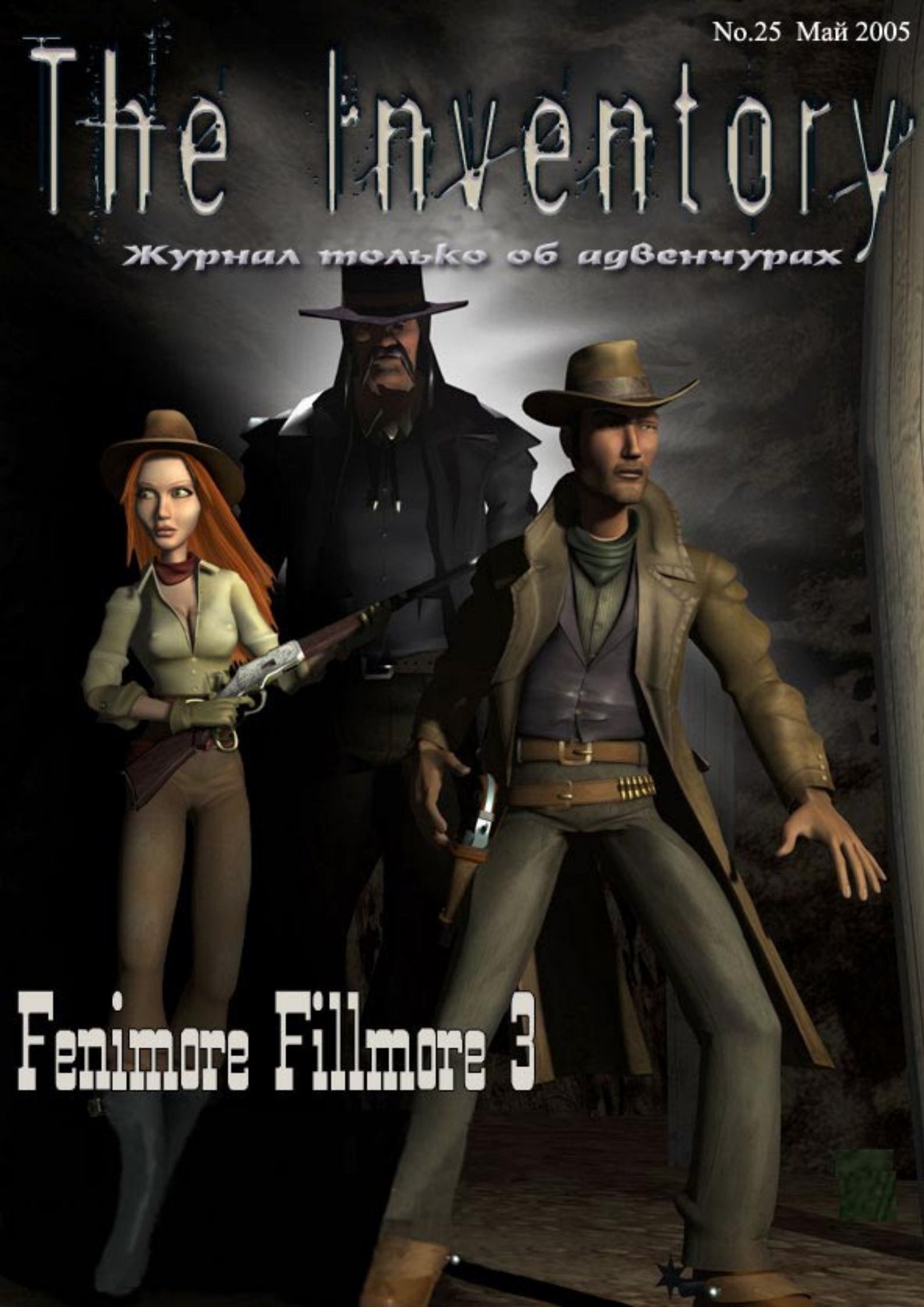
No.25 Май 2005

The Inventory

Журнал только об адвенчурах



Fenimore Fillmore 3

The Inventory

Редактор: Dimitris Manos

Авторы: Dimitris Manos
Jordy Tubman
Oliver Gruener
Sudeep Pasricha

Хостинг: www.theinventory.org
www.adventure-eu.com
www.justadventure.com

Обложка: Fenimore Fillmore's Revenge

Русская версия:

Ответственный редактор: Alex ASP

Переводчики: Alex ASP
Student
Lonesome
Dimka
Nick Reich

Редактор: Lonesome

Хостинг: www.questzone.ru

Контактная информация:

Адрес: The Inventory Magazine
Grankottevägen 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

Fenimore Fillmore's Revenge 2

Слухи 4

Гостиная 5

Разработчики The 13th Doll 5

Обзоры 9

Nibiru: Messenger of the Gods 9

The Journey to Wild Divine 12

Riddle of the Sphinx 16

На досуге 18

Почта 18

Эпилог 19

Пролог

Здравствуйте, дорогие читатели! Мы рады представить вам последний номер журнала перед традиционными летними каникулами. Перед тем, как отправиться на заслуженный отдых, мы собрали все свои силы и выпустили этот номер, чтобы вы легче перенесли разлуку с нами аж до самого сентября. Ну а тем, кому без нас ну просто никак, можем посоветовать заглядывать на Adventure Europe (http://www.adventure-eu.com), где мы, несмотря на лето, будем рассказывать вам обо всех новостях.

Так что же вас ждет в 25 номере? Для начала, самый первый обзор находящейся в разработке игры Fenimore Fillmore 3, также известной как Fenimore Fillmore's Revenge. Revistronic удивила всех поклонников адвенчур первыми скриншотами и информацией о новом продолжении сериала. Экшн-тучки появились на адвенчурном небесном своде мира Фенимора, но наш ветер-обзор не оставит от них и следа.

Поклонники адвенчур/головоломок, чувствовавшие себя слегка забытыми нашим журналом, могут воспрять духом. Джорди Табман (Jordy Tubman) и Судип Пасриша (Sudeep Pasricha) изрядно потрудились, чтобы порадовать тех, кто любит игры такого рода. Джорди взял интервью у команды, создающей неофициальное продолжение сериала 7th Guest, а также написал обзор относительно старенькой адвенчуры про Египет Riddle of the Sphinx. Судип же использовал биосенсор, чтобы найти дорогу в Wild Divine. О чем это я? Об одной весьма дорогостоящей, пожалуй, даже самой дорогостоящей за всю историю жанра адвенчуре. В игре Journey to the Wild Divine используется биосенсор, позволяя делать то, что раньше никому и в голову не приходило. Так, например, вы можете взаимодействовать с предметами на экране посредством... дыхания. Подробности ищите в обзоре.

Оливеру Грюнеру (Oliver Gruener) на этот раз посчастливилось раздобыть немецкоязычную копию Nibiru, Это одна из самых ожидаемых адвенчур от компании Future Games, известной своей The Black Mirror. Именно о Nibiru нам и расскажет на этот раз Оливер.

Ну а пока давайте поприветствуем Фенимора Филлмора.

Главный редактор

Dimitris Manos

Fenimore Fillmore's Revenge

Те, кто читал наш спецвыпуск, посвященный лучшим адвенчурам 2004 года, знают, что, лучшей адвенчурой 2004 года стала The Westerner, трехмерный вестерн от испанской Revistronic с забавным сюжетом и главным героем, похожим на Вуди (Woody) из Toy Story. The Westerner, изданная, кстати, в Северной Америке под названием Wanted: A Wild Western Adventure – это вторая игра про Фенимора Филлмора (Fenimore Fillmore), первой была 3 Skulls of Toltecs, вышедшая в 1996 году. Но новая игра во многом отличалась от своей предшественницы, особенно если учесть тот факт, что Revistronic решила использовать полностью трехмерную графику, впрочем, все такую же мультяшную и несерьезную.

В финале The Westerner мы видим, ***Спойлер*** как Фенимор и Рианнон (Rhiannon) скачут прочь из Старек-сити навстречу новым приключениям ***Конец спойлера***. И в Fenimore Fillmore 3: Fenimore Fillmore's Revenge мы первым делом видим почти то же самое. Наша парочка скачет по прериям и внезапно натыкается на раненного человека. В бреду он упоминает кладбище и могилу. Внезапно на наших героев нападают бандиты, которые хватают и увозят Рианнон, а раненного Фенимора оставляют умирать посреди прерии. К счастью, мимо проходил старый горняк, который перенес Фенимора к себе в хижину и выхаживал, пока тот не оправился от ран. Как только к Фенимору возвратились силы, он начал подготовку к спасению Рианнон и отмщению бандитам.

В The Westerner мы могли управлять только самим Фенимором – в этот же раз нам дадут поиграть еще и за Рианнон. Весь сюжет разбит на 4 эпизода, в которых нам встретится примерно 20 различных персонажей (считая самих Фенимора и Рианнон). Кроме основной парочки, в игре будут еще три ключевых персонажа. Хороший – тот самый горец Бейкер (Baker), плохой – главарь бандитов Стивенс (Stevens) и сумасшедший – раненый человек из начального ролика, который болтал о кладбище и могиле, этого зовут Джексон (Jackson). Также будет примерно дюжина членов банды, среди которых будут как действительно крутые ребята, так и просто забавные персонажи.

Действие всех четырех эпизодов будет протекать в "естественном окружении". То есть, никаких городов, никакого закона и даже никаких женщин. *(На этом, наверное, особенно настаивала мисс Рианнон, а разработчики не посмели перечить обладательнице серебряной награды за лучшую женскую роль в адвенчурах 2004 года – прим. перев.)*. В перечне обязательных к посещению локаций значатся: заброшенная хижина посреди леса в горах, бескрайняя прерия, заброшенная шахта, убежище банды Стивенса и здоровенное всеми забытое кладбище.

Своим первым анонсом Revistronic заставила насторожиться поклонников адвенчур во всем мире, и причины тому имелись. В пресс-релизе говорилось о намного большем количестве перестрелок и увеличении доли экшена в игре, также упоминалось и о затрагивании более взрослых тем в сюжете. Но вскоре после первого анонса разработчики поспешили успокоить игроков, сделав заявление на сайте Adventure Europe, что под "взрослым" содержанием они имели в виду внешний вид персонажей, более крепкие словечки в диалогах и то, что в игре будет больше сцен насилия. Также они заверили всех, что игра не станет экшен/адвенчурой, просто наивность и простота уступят место насилию и сарказму. Да, будет больше перестрелок, но для них не понадобится сумасшедшая реакция или другие экшен-навыки. Использовать оружие игрокам предстоит исключительно в самом наиадвенчурнейшем смысле это-

го выражения. То есть, например, когда бандит будет в вас стрелять, вам надо будет просто выбрать в инвентаре револьвер и кликнуть на противника – об остальном позаботится игра. Никаких прицелов, здоровья и аптечек. Ни одной мини-игры, основанной на экшене и рефлексах. Перестрелки будут просто еще одним препятствием, решаемым как любые другие адвенчурные задания/головоломки. Также разработчики подчеркивают, что на этот раз не будет необходимости кормить свою лошадь морковками или собирать деньги.

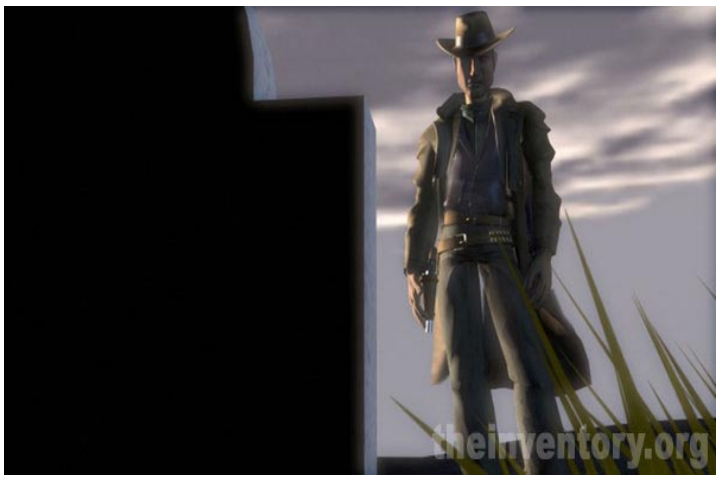
В Fenimore Fillmore's Revenge будет достаточно новшеств, но все они не будут выходить за рамки адвенчурного жанра. К еще одному такому новшеству можно отнести возможность игры за двух персонажей, за Фенимора и Рианнон. В некоторых местах для решения головоломок вам придется объединять усилия этой парочки.

В качестве примеров головоломок разработчики приводят следующие: побег из заброшенной шахты, после того как вас в ней запрут, подготовка засады со всякими ловушками для врагов, укрощение дикой лошади, залечивание ран от огнестрельного оружия, а также победы в перестрелках, достижимые с помощью мозгов, а не мышц.

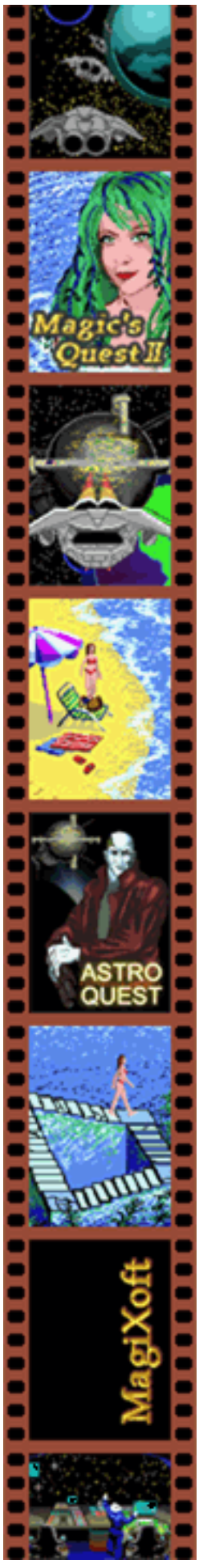
Разработчики обещают более 40 предметов, которые можно будет подобрать, и уйму просто интерактивных объектов на экране, вроде фургона, пугала и т.д. В отличие от The Westerner, в Fenimore Fillmore's Revenge вам не будет позволено таскать в карманах крупные предметы вроде седел. Вместо этого можно будет использовать большие предметы на другие объекты, находящиеся в пределах экрана. Например, если на экране находятся лошадь и седло, то вы можете "использовать седло на лошадь", и тогда Фенимор возьмет седло и сразу же положит его на лошадь, инвентарь задействован не будет.

Пока ясно только одно: Fenimore Fillmore's Revenge будет коренным образом отличаться от своих предшественниц. Мы уже поняли, что Revistronic легко может справиться с созданием комедийного вестерна, но вот сможет ли она сделать качественный серьезный вестерн? Посмотрим. Оставив в прошлом морковки и деньги, разработчики доказали, что они прислушиваются к отзывам игроков. Fenimore Fillmore's Revenge выглядит весьма многообещающе, и, если подумать, это вообще первая серьезная вестерн-адвенчура... В смысле, совсем самая первая. Я что-то не могу припомнить ни одной адвенчуры, которая всерьез поднимала бы тему Дикого запада. И одно это делает проект Revistronic чертовски интересным.

- Dimitris Manos
(автор перевода – Student)



Слухи



King's Quest IX выйдет этой зимой

15 мая сего года Phoenix Freeware весело отпраздновала свой День рождения, попутно немало удивив приглашенных гостей и представителей прессы. Для начала разработчики заявили, что игра будет разбита на три эпизода, и что первый из них можно будет скачать уже этой зимой. Когда все немного отошли от этого известия, на них свалился еще один сюрприз. В качестве почетных гостей на вечеринке присутствовала легендарная сьерровская чета, Кен и Роберта Уильямс (Ken and Roberta Williams), которые в свое время создали сериал King's Quest и фактически стали основателями жанра графических адвенчур. Кен и Роберта поведали всем, что количество и качество проделанной работы над проектом их просто поражает, и что они с нетерпением ждут возможности попробовать конечный результат всех этих мук. И представьте себе, это еще не все. На прощание гостям праздника показали 11 свеженьких скриншотов из King's Quest IX. Поглядев на них, все окончательно убедились, что графика в игре выполнена на уровне вполне серьезного коммерческого проекта, чего мало кто ожидал от независимой бесплатной адвенчурки. Скриншоты можно поглядеть вот тут http://www.kq9.org/media/screenshots/, а лог чата – здесь http://www.kqix.com/chatlogs/kq9birthday2005.php. Ну а мы, в свою очередь, скажем вам, что не за горами еще один весьма любопытный сюрприз :)

TellTale выкупила права на CSI?

Витающие в преддверии E3 слухи гласят, что TellTale Games перекупила у Ubisoft права на сериал CSI. Считаем нужным особо подчеркнуть, что это только слухи, никаких официальных подтверждений ни от TellTale, ни от Ubisoft пока не было.

Eye of the Kraken становится бесплатной

Адвенчура Eye of the Kraken, которую до этого продавали через интернет, теперь, с милостивой руки разработчиков, сделалась полностью бесплатной. Ее можно скачать с Adventure Europe по ссылке: http://www.adventure-eu.com/index.php?option=com_repository&cat_id=1&game_id=15&file_id=16 (152 МБ). Главным персонажем игры является Абдулла (Abdullah), действие происходит на корабле, плывущем к острову Гиад (Hyade). На этом самом корабле находится похищенный Глаз Громадного Мифического Осьминога, и Абдулла должен вернуть его до того, как корабль достигнет места назначения. Кстати, сами разработчики сейчас трудятся над новой игрой Carte Blanche, видеоролик которой можно посмотреть на http://www.absurdus.net.

Пишите для Adventure Europe!

Получилось так, что Adventure Europe (http://www.adventure-eu.com) развивается намного быстрее, чем мы предполагали, так что сейчас у нас наблюдается острая нехватка авторов и редакторов подсайтов, планирующихся к открытию. Пока что нам особо интересны люди, владеющие испанским, итальянским, немецким или скандинавскими языками. Но если вы обладаете знанием какого-либо другого языка и хотите создать свой подсайт, который, по вашему мнению, придется очень кстати на Adventure Europe, то милости просим, высылайте свои предложения на d.manos@adventure-eu.com. Если же вы пока просто хотите попробовать себя в качестве автора статей для сайта, то к письму приложите обзор (а лучше парочку) понравившейся (или не понравившейся) игры.

- Dimitris Manos

(автор перевода – Student)

Интервью с разработчиками The 13th Doll

Джорди Табман (Jordy Tubman) расспрашивает авторов неофициального продолжения The 7th Guest, довольно популярной адвенчуры/головоломки, выпущенной Trilobyte в середине 90-х.

- Расскажите немного о себе и о вашей студии. Где вы обитаете и сколько вас? Это ваш первый игровой проект?

Меня зовут Райан Хольткэмп (Ryan HoltKamp), играю с младых ногтей. Я изучал вычислительную технику и искусство (с упором на живопись), а сейчас я профессиональный разработчик. Я уже участвовал в нескольких игровых проектах, но The 7th Guest III – первый проект такого уровня в моей жизни.

Как-то я наткнулся на Staufmansion-line (http://uk.geocities.com/veluan2002/), великолепный сайт, посвящённый The 7th Guest и The 11th Hour. Я связался с его владельцем, Полом ван дер Меером (Paul Van Der Meer), и с той поры мы стали работать над проектом вместе. Постепенно у нас собралась команда разработчиков, некоторые из них очень преданны делу, но есть и такие, что появляются лишь изредка, чтобы поздороваться. В команде самые разные люди, разбросанные по всему свету, но большинство живёт в Голландии и США. Мы поддерживаем связь по электронной почте и через наш форум. Почти каждую неделю устраиваем онлайн-конференции.

- Что вас сподвигло к работе именно над продолжением The 7th Guest, а, например, не какого-нибудь другого сериала?

Разумеется, я большой поклонник оригинальной игры, с тех пор, как она вышла в 1993 году. Я был одним из многих, кто купил CD-привод для своего домашнего компьютера, чтобы поиграть в неё. Сама игра появилась у меня за несколько месяцев до того, и возможно, что коробка, маячившая у меня перед глазами, и волнительное ожидание "когда же я смогу поиграть" – причина того, что игра мне так понравилась! Во всяком случае, ожидание того стоило. Ни до, ни после этого я не был увлечён игрой так, как это было с The 7th Guest.

Всё в игре соединилось в одно целое. Необыкновенная атмосфера, превосходные интерьеры поместья и классический жутковатый саундтрек. Прекрасно рассказана вступительная история о Генри Стауфе (Henry Stauf). Ещё мне понравилась отвлечённость сюжета, каждый мог составить своё собственное мнение о том, что же случилось на самом деле. Всё в игре здорово соединилось на нескольких уровнях.

Почему же The 7th Guest нужно продолжение? Похоже, сериал готов к третьему воплощению. Было несколько попыток: от The 7th Guest III оригинальных дизайнеров до секретного проекта The 13th Warrior компании Virgin, и, совсем недавно, The Collector. Был даже разговор об экранизации, и мне кажется, кто-то даже купил на это лицензию. Наконец, на форуме вышеупомянутого сайта Staufmansion-line эту игру, которой уже больше 10 лет от роду, обсуждают довольно активно. Есть люди, которые ищут информацию о запуске игры на новых компьютерах.

Интерес всё ещё есть, нужно только подождать, пока кто-то возродит игру. К сожалению, компания, которая взялась за The Collector, а затем её забросила, тем самым, забила последний гвоздь в гроб официального сиквела. Теперь это как отметина на игре для любой компании, которая решится "подобрать" её. Нам понравились оригинальные игры, и мы годами ждали продолжения. Став старше, мы приобрели необходимые навыки, чтобы сделать что-то похожее, и как только ста-

ло очевидным, что никто другой за это не возьмётся, мы решили делать игру сами!

- Вы вдохновлялись или заимствовали какие-то идеи из других игр? Какие игры вы любите помимо The 7th Guest и The 11th Hour?

Вдохновение мы черпали из многих игр, всех не перечесть. Нам повезло заполучить в нашу команду Роберта Уошбурна (Robert Washburne), автора немалого числа игровых обзоров и прохождений, ходячую энциклопедию адвенчур.

Список игр, которые мы обсуждали, очень велик, но если надо упомянуть какие-нибудь из них, то мы вдохновлены стилем The BlackStone Chronicles, введением Alice и Thief, течением White Chamber, разделённой историей Resident Evil 2 и многими другими. Лично я большой поклонник адвенчур, но мне также нравятся игры и других жанров. Помимо The 7th Guest, в моём списке игры от Super Mario World до Myst и Resident Evil, и даже такие как XIII. Мои любимые адвенчуры: Amber: Journeys Beyond, Space Quest 4, King's Quest 5 и 6, Phantasmagoria. Ещё мне понравилась Runaway. А недавно я нашёл эмулятор Commodore 64 и немного поиграл в Labyrinth.

- Не могли бы вы рассказать немного о сюжете The 13th Doll, с чего игра начинается? Должен ли игрок быть знаком с предыдущими частями сериала, чтобы понять, что к чему?

Нет, для того, чтобы вникнуть в The 13th Doll, играть в предыдущие игры не обязательно. Мы перенесли в новую игру нескольких персонажей, но хоть у них и будут схожие роли, по сюжету они не связаны с оригинальными играми. То есть будет несколько отсылок к оригинальным играм, но не они повезут на себе сюжет. Однако, кое-что напрямую заимствовано из первых двух частей сериала, и мы попытаемся объяснить некоторые оставшиеся там недосказанности.

Действие The 13th Doll начинается вскоре после финала The 7th Guest. Тэд (Tad) победил Стауфа и в спешке покидает поместье, не зная, что хоть Стауф и повержен, уничтожить его не удалось. Тэд бежит из поместья, но его всегда будут преследовать души детей, которых он там оставил. Преследуемый призрачными видениями и мучимый жуткой историей, которая с ним случилась в заброшенном доме, Тэд в замешательстве, и его, приняв за душевнобольного, помещают в клинику. Его лечит апатичный доктор, умеющий лишь пичкать буйных пациентов успокаивающими препаратами, что едва ли может помочь. Видения не оставляют Тэда, и он наконец понимает, что должен вернуться в поместье и спасти тех, кого он там оставил несколько лет назад. Но сделать это ему никак не удаётся, пока в клинике не появляется новый доктор, молодой и наивный, не устоявший перед мощью поместья Стауфа.

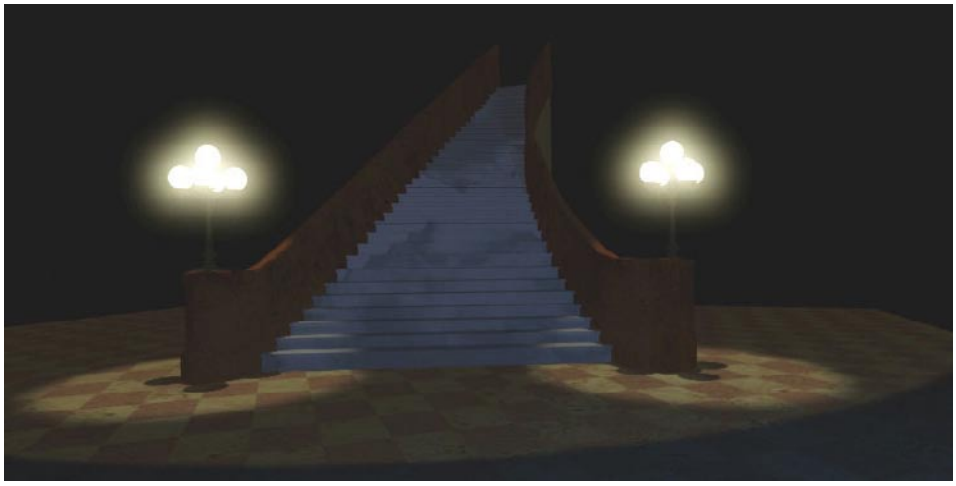
- На вашем сайте (http://www.t7g3.com/) сообщается потрясающая новость: игрок сможет выбрать для прохождения одного из двух персонажей. Не могли бы вы рассказать о них и пояснить, как выбор персонажа повлияет на сюжет и геймплей?

Да, в игре есть две роли, которые может выбрать для себя игрок. Во-первых, это доктор Ричмонд (Dr. Richmond), молодой врач, только что окончивший медицинскую школу и работающий вместо доктора, ушедшего на пенсию. Нанятый в клинику, полную тех, кто винил эксцентричного игрушечного мастера Генри Стауфа в смерти своих детей, Ричмонд случайно обнаружил свидетельства о загадочном "Великом Творении" Генри Стауфа и был захвачен историей об этом устройстве, также как и о наследии самого Стауфа. Познания в психиатрии помогли ему найти лекарство для Тэда, самого беспокойного из своих пациентов. Он решил вернуть Тэда в поместье Стауфа, чтобы избавить от демонов.

Второй персонаж – это Тэд, тот самый 7-й Гость, наивно, по детскому капризу, вошедший в поместье. Десять лет спустя ему слегка за двадцать, он, преследуемый видениями, упрятан в лечебницу. Тэд должен вернуться в поместье и спасти тех, кого там оставил.

Игрок сможет выбрать, за кого из этих двух персонажей ему играть. Замысел в том, чтобы показать историю глазами разных людей, кроме того, добавить возможность сыграть в игру ещё раз. Две истории независимы, однако между ними есть параллели. Когда вы будете путешествовать по поместью, то будете замечать следы, оставленные другим персонажем, и поймёте, что то, что он задумал, не так безобидно, как кажется.

Несмотря на то, что обе сюжетные линии принадлежат одной игре, каждая из них совершенно уникальна и непохожа на другую. В каждой свои уникальные головоломки. Так, играя за доктора, вам никогда не придётся решать те же самые задачки, что и в игре за Тэда. К тому же, хоть оба персонажа оказываются в поместье Стауфа, их будут интересовать разные комнаты, и некоторые из них будут доступны либо только Тэду, либо только доктору. Нако-



нец, играя за каждого персонажа, можно прийти к нескольким разным концовкам.

- В The 7th Guest был целый комплект головоломок. Пытаетесь ли вы и в The 13th Doll сделать акцент на эту часть геймплея?

Конечно! Мы не могли бы использовать имя The 7th Guest, не используя главную особенность игры – головоломки. У нас уже есть неплохой набор задачек, которых более чем достаточно для одной игры, и всё же мы всегда рады пополнить их список. Это порядочный микс из всяких разностей: ребусы, шахматные задачки, задачки на логику и множество других видов. Как и в The 7th Guest, у нас будет несколько классических головоломок, адаптированных для игры. Также мы добавили несколько задачек из оригинальных игр сериала, слегка изменив их. Однако большую часть головоломок мы придумали сами.

- Те игроки, что не ищут легких головоломок, несомненно будут в восторге от задач на логику. Трудно ли придумывать такие задачи?

Очень! Как и в других головоломках, в них нужно соблюсти баланс: задача не должна быть слишком сложна, чтобы игрок сдался и навсегда забросил игру, и, в то же время, не должна быть слишком проста, чтобы он, усмехнувшись, счёл игру тривиальной. Задачи на логику решать сложнее всего, равно как и определить уровень их сложности.

- В вашем проекте предусмотрен инвентарь, или вы целиком привяжете его к логическим головоломкам, полностью отказавшись от головоломок инвентарных, как было в оригинальных играх?

Основным наполнением игры будут логические головоломки, но и инвентарь будет для порядка. Во время игры доктор будет находить фрагменты так называемого “Великого Творения” Стауфа. В свою очередь, Тэду придётся собирать таинственную 13-ю Куклу. Оба этих предмета сыграют ключевую роль в развязке. Но хоть у нас и будет инвентарь для хранения фрагментов этих предметов, инвентарных задач не предусмотрено; инвентарь нужен лишь для собирательства, необходимого для подготовки “финальной битвы”. Мы обсуждали и другие варианты, но всё же решили оставаться верными традициям The 7th Guest, где головоломки самодостаточны.

- Действие The 7th Guest происходило в поместье Стауфа, в его чрезвычайно разнообразных комнатах. Будет ли и у вас всё происходить в одном здании, или же будет несколько разных локаций?

В начале разработки мы обсуждали это. Мы задавались вопросом, а не будет ли поместье Стауфа слишком надоевшим местом, или будет кощунством НЕ вернуться туда. Мы предпочли реализовать обе возможности. Игра начинается в клинике, затем игрок посещает другие локации и, разумеется, само поместье. Мы знаем, что многие поклонники хотят снова оказаться в поместье, и если игра начнется где-либо еще, то поместье будет для них желанной приманкой. Кроме прочего, это новый элемент для серии, так мы проникаем в мысли наших персонажей и их побуждения.

- А других персонажей мы увидим в игре? Если да, то сможем ли пообщаться с ними?

В отличие от оригинальных игр, где нам показывали только призрачные видения прошлых событий, в нашей игре можно будет пообщаться с другими персонажами. Как с духами, так и с людьми из плоти и крови. Конечно, будут и видения, но основную историю поведёт взаимодействие с персонажами. До самого конца вы будете принимать решения основываясь на том, с кем вы разговаривали и что видели.

- По поводу этих “видений”. Можете ли вы немного рассказать о движке, который вы используете? Можно ли рассчитывать на такую же графику, как в оригинале? На сайте говорится, что “персонажи будут сняты на видео”. То есть нас ждет FMV?

Для работы над игрой мы используем Macromedia Director, главным образом, из-за кросс-платформенной совместимости. Director – прекрасная программа. Она значительно упростила разработку игры и позволила нам заняться версией и под Macintosh.

Кроме того, пользователи Linux смогут запустить нашу игру с помощью эмулятора WINE.

Что касается графики, можно ожидать качества, сравнимого с оригиналом, и даже лучше. С момента выхода оригинальной The 7th Guest прошло десять лет, и теперь в нашем распоряжении есть такие инструменты, которых у авторов той игры просто не было: лучшие программы для 3D моделирования, более быстрые компьютеры, цифровые камеры, программы для работы с "голубым экраном" *(технология, применяемая при съёмках живых актёров: их снимают на однотонном голубом фоне, чтобы потом можно было экспортировать изображение в любой интерьер, предварительно, конечно же, "вырезав" фон – прим. ред.)* и т.д. Действительно, у нас будут живые актёры в FMV-вставках. Окружение будет смоделировано в 3D Studio, и мы вставим туда актёров, как это было сделано в оригинальных играх.

- Музыкальные фрагменты, выложенные у вас на сайте – это превосходный микс музыки, стилизованной под MIDI, и современного эмбиента. Как вы пришли к такому звучанию?

В нашей команде несколько талантливых композиторов, у каждого из них свой подход. Они используют определённые программы для записи и микширования треков. Некоторые из них также записывают вживую клавишные и гитару. Мы хотели держаться как можно ближе к оригинальному саундтреку и пойти немного дальше. Кстати, мы припасли кое-что интересное для игроков.

- Близка ли работа над игрой к завершению? Скоро ли мы сможем поиграть в демо или в полную игру?

Когда мы только начинали проект, речь шла о выходе игры летом/осенью 2006, и я думаю, пока всё идёт по плану. Имейте в виду, что мы работаем над игрой в свободное время и ничего за это не получаем, поэтому назвать точную дату релиза не можем. Но работа продвигается неплохо.

Мы собираемся выпустить несколько демок, и, вероятно, первая появится в ближайшие месяцы. А пока на нашем сайте уже можно скачать несколько головоломок. Графика там не ахти, потому что мы ещё не закончили моделировать окружающую обстановку. Кстати, в самой игре головоломки будут куда сложнее!

- Как вы собираетесь распространять свою игру?

Её можно будет свободно скачать. Мы получили разрешение от Роба Ландероса (Rob Landeros), соавтора оригинальной игры, продолжать этот проект, если мы не станем извлекать из него финансовую выгоду, а мы и не станем. Мы поклонники оригинальных игр; это дань уважения к ним и подарок для таких же фэнов сериала. Как мы уже говорили на на форуме, наш труд бескорыстен.

- В завершении, что вы можете сказать тем, чьи любимые адвенчурные сериалы больше не производятся? Поддержали бы вы их намерение сделать фэн-сиквел?

Я сопереживаю любому, кто видел, как его проект разбивается на мелкие части. Я просто потрясён судьбой The Collector, которая исчезла так, будто бы её и не было вовсе. Но в какой-то момент вы начинаете смотреть на всё с точки зрения ведения бизнеса. Работая над фэн-проектом, мы имеем роскошь полного контроля над тем, что мы делаем. Настоящая компания не может себе этого позволить и зачастую вынуждена принимать довольно жёсткие решения, чтобы не потерять средства к существованию.

Я поддержал бы любого, кто потерял надежду увидеть свою любимую игру и взялся за дело сам, до тех пор, пока он остаётся верен её духу и персонажам и продолжает усердно работать, доводя начатое дело до конца! В таком проекте есть достаточное количество плюсов и минусов, и очень легко пасть духом. Но всё же в этом можно найти и положительный опыт, и удовлетворение.

- Большое спасибо, Райан, что нашли время в своём плотном графике, чтобы поговорить с нами. Уверен, поклонники The 7th Guest будут ждать вашу игру с большим нетерпением.

- Jordy Tubman

(автор перевода – Lonesome)

Nibiru: Messenger of the Gods

Вернулся человек в шляпе?.. Нет, Мартин Холан (Martin Holan) не выглядит как типичный киношный искатель приключений и уж точно не носит с собой кнута. Хотя то, что будет происходить с ним в игре NiBiRu от Future Games и Unknown Identity, легко можно описать как совместное приключение Индианы Джонса (Indiana Jones) с Фоксом Малдером (Fox Mulder) и подоспевшим к ним Шерлоком Холмсом (Sherlock Holmes). На самом деле, Мартин вполне обычный парень, хотя и действует очень решительно и немного эгоистично. Для того, чтобы решить загадку двенадцатой планеты и стать "Посланником Богов", ему понадобится чуткое руководство игрока. А что это такое, "Посланник Богов" – узнаете сами, после того как решите кучу загадок и головоломок.

Сюжет: NiBiRu – это древний миф? Сказка? Реальность? Во время строительства новой скоростной магистрали в Чехии рабочие натыкаются на заброшенный туннель времен Второй мировой войны. Эта новость доходит до профессора Уайльда (Wilde), и он просит своего племянника, Мартина Холана, отправиться в Прагу, взять у Барборы (Barbora), подруги профессора разрешение на осмотр туннеля и исследовать его. ***Спойлеры*** После первых же нескольких щелчков мышью, наш герой получает тайное послание, в котором говорится, что Барбора обнаружила "хвост" и потому не пришла. Решив отправиться к ней домой, наш герой нарывается на засаду, получает чем-то тяжелым по голове и приходит в себя только следующим утром. В квартире полный разгром, в ванной лежит труп Барборы, за окнами – вой полицейских сирен. Мартин вынужден бежать через окно. Теперь перед ним стоит ясная цель – добраться до туннелей Третьего рейха раньше своих противников и выяснить, что же за тайны там хранятся, раз за них люди готовы убивать. ***Конец спойлеров*** Во время своих поисков Мартин увидит много всего интересного, посетит три страны на двух континентах и в конце концов раскроет одну из самых значительных тайн истории и обнаружит устройство, которое может навечно изменить человечество.

Геймплей: В NiBiRu: Messenger of the Gods отличный point and click интерфейс, который наверняка понравится любителям адвенчур. Левый клик на подсвечивающемся объекте выдаст о нем основную информацию или позволит Мартину его подобрать. Правый клик позволит провести дополнительное обследование предмета. Археолог – это профессия не для жизнерадостных торопыг, и Мартин не исключение. К любой точке экрана он отправится с такой скоростью, что

у игроков будет только одно желание: чтобы он пусть хоть и не побежал, но хотя бы зашагал побойчее. Зато по двойному клику на любом выходе из экрана, которые, кстати, подсвечиваются при нажатии на Tab, вы моментально перенесетесь на следующий экран. Инвентарь выполнен в виде всплывающей внизу панели. В нем можно детальнее рассмотреть предметы и попробовать их скомбинировать. Шестеренки в правом верхнем углу выведут вас в основное меню игры, в котором можно сколько угодно сохраняться и изменять опции.

Большая часть головоломок основана на нахождении предметов и использовании их на других предметах или местах. ***Спойлеры*** Типичный пример: пожилая женщина просит у вас в обмен на свою трость хот-дог, а саму трость потом можно использовать, чтобы опустить пожарную лестницу. Или, например, в пробирку можно набрать кислоты из аккумулятора, а затем избавиться с ее помощью от замка. ***Конец спойлеров*** Несколько несложных головоломок-пятнашек могут понравиться поклонникам Myst. Хотя под конец они становятся сложнее. Я сам отношусь к тем, кто в адвенчурах любит сюжет, а не сами головоломки, поэтому в одном месте мне понадобилось полтора часа для того, чтобы расположить в нужном порядке цветные шарики в кольцах. С другой стороны, взлом кодового замка на кейсе занял у меня несколько секунд, и это совсем не потому, что в молодые годы я баловался подбором кодов к велосипедным замкам... Классические адвенчурные загадки также постепенно изменяются от простого к сложному, но при этом не теряют своей логичности. Игрок действительно чувствует, что расследует тайну, шаг за шагом приближаясь к разгадке. Игра разбита на несколько частей, в каждой из которых свой подсюжет, так что головоломки ограничены несколькими локациями, что избавляет от забегов на пару километров за какой-нибудь баночкой чернил.

И вот теперь мы подходим к главному недостатку игры. Она очень короткая. Наличие в игре еще нескольких подсюжетов или глав было бы весьма кстати и позволило бы нам повыше оценить игру. Среднему игроку на прохождение потребуется порядка 12-15 часов. Бывалые же искатели приключений уложатся и в 10-12, а самые нетерпеливые, те, кто не любит читать диалоги, а

просто решает загадки, пробегут еще быстрее. Лично мне понадобилось примерно 14 часов, но я полностью прослушивал все диалоги и, как я уже говорил, основательно застрял на одной из головоломок.

Графика: Трехмерные модели персонажей, располагающиеся на фоне пререндеренных в 1024x768 фонов – это, с некоторых пор, практически неофициальный стандарт адвенчур. Интересно, когда появятся игры, которые будут рассчитаны на новые TFT-мониторы, нижним стандартом разрешения которых является 1280x1024? Чтобы края моделей выглядели лучше, поддерживается anti-aliasing (сглаживание). Экран оживляется с помощью множества анимированных деталей, таких как идущий по рельсам трамвай или слоняющиеся по улицам прохожие. Последние придают реалистичность миру игры, но постоянно натыкаться на одну и ту же женщину с зонтом, в конце концов, надоедает. В большинстве локаций отлично подобрана температура цветов и атмосфера, но в некоторых некачественный рендеринг, похоже, загубил тени.

Звук: Как всегда, DTP наняла известных по немецким телесериалам и фильмам профессионалов. Голоса отлично подобраны, и персонажей приятно слушать. *(К сожалению, того же нельзя сказать про русскую локализацию. Очевидно, что далеко не весь перевод текстов сверяли с игровыми ситуациями – частенько (особенно в первой половине игры) встречается либо неверный тон, либо досадные ляпы, какие не пропустил бы внимательный тестер. Периодически меняется интонация голоса там, где не нужно. Похоже, некоторые куски речи как бы подклеены к остальным, бывает, что резко меняется "уровень записи" и тон, а иногда вдруг посреди разговора резко меняется стиль собеседника – это какую-то из реплик "вклеили" в записи другого актёра, либо того же, но с другой "сверхзадачей". В общем, впечатление от перевода неровное, как и он сам, куски неплохие слишком часто сменяются неаккуратной, да-да, именно неаккуратной, невнимательной работой. К счастью, сейчас идёт работа над новым вариантом перевода игры, и зная, кто его делает, можно ожидать, что он будет по-настоящему качественным. – прим. ред.).*

С музыкой немного похуже. Хотя мелодии приятные и отлично гармонируют с картинкой на экране, они с легкостью забываются. В некоторых местах музыка становится драматичнее, и поначалу это помогает проникнуться напряженностью момента, но после того, как под ее аккомпанемент минут десять побродишь по экрану, эффект, скажем так, смазывается. Звуковые эффекты аккуратно ложатся на игру, но не более того.

В нескольких словах: Nibiru: Messenger of the Gods – это игра выше среднего уровня. Она на дюжину часов затянет вас в решение загадки древней расы, которую ученые Рейха изучали 60 лет назад. Хорошая графика и звук вкупе с отличным сюжетом составляют неплохую смесь, которую, правда, не помешало бы чуть улучшить. Главный недостаток игры – скоротечность, но это не повод, чтобы пропустить игру.

- Oliver Gruener
(автор перевода – Student)

Плюсы и минусы

Плюсы: хороший сюжет, приятная пререндеренная графика, логичные задачки.

Минусы: быстротечность, музыка местами не в тему

Информация об игре

Разработчик: Future Games
Русское название: Нибиру: Посланник богов
Издатель: Новый Диск
Управление: point and click
Вид: от 3-го лица
Сложность: средняя
Сайты: http://www.futuregames.cz/nibiru/info-ENG.htm, http://nd.ru/prod.asp?razd=descr&prod_id={B7718C9D-891A-4F76-A851-93CD57A421BC}

Системные требования

Windows 98/2000/ME/XP, Pentium III 800 МГц, 128 МБ RAM, 2.5 ГБ HDD, 32 МБ DirectX 9-совместимая видеокарта, DirectX-совместимая звуковая карта, 16x CD-ROM или DVD-ROM, DirectX 9

Вердикт

Сюжет:	87
Графика:	80
Звук:	75
Геймплей:	82
Итого:	**83**

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

The Journey to Wild Divine

The Journey to Wild Divine: The Passage – это вам не какая-нибудь заурядная адвенчурка. Бросив беглый взгляд на скриншоты, вы, возможно, подумаете, мол, еще один мистоид, но есть в этой игре и необычная сторона: использование биосенсора. Да-да, вы не ослышались: вы можете подключить себя к компьютеру посредством устройства, идущего в комплекте с игрой. Биосенсоры начали использовать в конце шестидесятых, и буквально до недавнего времени для снятия электромиограмм и электрокардиограмм требовалось громоздкое оборудование. Нынче же все изменилось, и вы сами можете убедиться в том, насколько просто, эффективно и увлекательно можно работать с биосенсорным оборудованием. Оно пока еще не может читать ваши мысли, но может следить за ритмом сердца и проводимостью кожи. Эти метрики позволяют компьютеру понять, когда вы испытываете радость, восхищение, расслабление, раздражение (типичная реакция, когда вы, к примеру, застряли в очередном безумном лабиринте). Продвижение по The Journey и возможность успешного завершения этой игры зависит от вашей способности управлять своим состоянием, чему вы и научитесь прямо во время игры. Теперь вы уже, наверное, поняли, что эта адвенчура все-таки непохожа на остальных представительниц жанра. The Journey – это игра, позволяющая реализовать себя. Вы сможете постичь секреты древних йогов: управление телом и мыслью, и все это при помощи биосенсора. Подойдет ли вам эта игра? Читайте, и узнаете.

Сюжет: The Journey to Wild Divine: The Passage – это первое путешествие из трех (выход второй части трилогии намечен на конец 2005 года). Действие происходит в мифическом царстве Солнца (Sun Realm), где вам предстоит пройти по пути самопознания. Игра вольно следует книге Джозефа Кэмпбелла “Тысячеликий Герой” (Joseph Campbell’s “The Hero With A Thousand Faces”), где на основе мифов мировых культур рассказывается об архетипе героя, о его путешествии и трансформации. Если честно, то сюжетной составляющей в игре не так уж и много. Когда вы начнете игру в первый раз, вас будет сопровождать София (Sophia), которая расскажет, как можно взаимодействовать с окружающим миром и как использовать биосенсор. После того, как обучающая часть завершится, вы останетесь одни и можете начинать исследовать мир и решать разбросанные по нему загадки. Я был бы не против, если бы в игре все же было больше сюжета, потому как это помогло бы сильнее погрузиться в игру, но надо отдать должное авторам – им и без того удалось сделать игру достаточно затягивающей и интересной.

Геймплей: Именно этой составляющей авторы и заработали себе на хлеб с маслом. В The Journey используется уникальный интерфейс. Вам нужно надеть три кольца (или “волшебных кольца”, как написано в руководстве) на ту руку, которой не держите мышку. Эти три кольца присоединены к небольшому блоку в виде черепашки (“Камень жизни” или “Lifestone”), который, в свою очередь, подключается к USB-порту компьютера. Игра использует ваши биоданные, чтобы контролировать различные “события”. Мышкой вы будете перемещаться по миру, подбирать и использовать предметы, взаимодействовать с активными объектами, а “событием” будет возможность использовать биосенсор для выполнения заданий по ходу игры или для практикования ваших способностей. В игре более 40 различных событий, которые можно будет успешно преодолеть, научившись управлять своим организмом при помощи дыхательных техник, о которых вам расскажут по ходу игры ваши духовные наставники. Так, например, вам потребуется зажечь огонь, и это достигается расслаблением и спокойным дыханием. Чем вы будете спокойней, тем сильнее будет разгораться огонь в камине. Если вы начнете возбуждаться или напрягаться, огонь будет гаснуть. Другой пример: вам нужно будет при помощи левитации поднять шар на определенную высоту, и если вы не сможете спокойно и ритмично дышать, то шар даже не оторвется от земли. Даже если вы такой гиперактивный человек, как я, дыхательные техники, которым вас обучат, помогут преодолеть многие сложности. Помимо событий, для которых будет необходимо расслабиться, в игре встретятся и такие, для которых потребуется активизироваться. Так, вам потребуется жонглировать тремя

шариками, и чем энергичнее вы будете дышать, тем выше будут подлетать шарики. Во время некоторых событий потребуется менять свое состояние. Так, вам предстоит собрать пирамидку из камней, причем один камень придется класть поверх другого. Если вы будете дышать спокойно, камень будет опускаться, если энергично – подыматься. В игре много подобных событий: управляя дыханием, вы будете открывать двери, поражать мишени из лука, приземлять летящие парашютики, управлять лодками. Не все из этих событий необходимы для успешного завершения игры. Многие из них открывают вам доступ к более сложным ступенькам йоги и дыхательным техникам, а также к новым прекрасным видеороликам и картинкам. Иногда вы даже будете испытывать отчаяние; в начале мне было сложно достигнуть нужного уровня расслабления, необходимого для выполнения некоторых задач (активизироваться для меня всегда было несложно). Упорство – вот ключ к этой игре, и уже через какое-то время вы почувствуете, что можете все больше расслабляться, успешно выполняя задания и изучая новые техники контроля над собой. Самое главное: знания, полученные в игре, вы сможете применять и в повседневной жизни: они помогут вам снять стресс и напряжение от трудового дня. В The Journey есть и такие головоломки, для решения которых не требуется биосенсор, они достаточно просты и интересны, их решение не превращается в рутину.

Перемещение по игровому миру сделано просто – вам лишь необходимо щелкнуть мышью. Визуальный интерфейс прост и интуитивен, в качестве курсора у вас окажется волшебная палочка. Когда навершие палочки становится из голубого золотым, это означает, что вы можете пойти в указанном направлении. Как только вы найдете волшебный мешочек, вы сможете подбирать или выбрасывать предметы, перемещая их в мешок/из мешка. При наведении палочки на объект, с которыми возможно взаимодействие, он подсвечивается розовым облачком. Те области, где можно подобрать или положить предмет, обычно визуализуются схожим образом. Небольшим разочарованием The Journey является то, что в игре невозможен свободный обзор на 360 градусов, особенно если учесть, насколько прекрасны некоторые локации. И раз уж пошла речь о недостатках, я был немного раздосадован отсутствием возможности быстро перемещаться по миру. Когда щелкаешь мышью, чтобы перейти в новую локацию, проигрывается длинный видеоролик. Ролики красивы, надо отдать должное, но спустя какое-то время они приедаются. Возможность прервать ролик щелчком мыши не повредила бы. И еще, надо поблагодарить разработчиков за то, что они реализовали в игре систему закладок, позволяющую сразу оказаться в желаемой локации и

ускоряющую процесс перемещения. Жаль только, что они предоставили в наше распоряжение всего лишь две закладки. Проходя игру, вы будете жалеть о том, что их так мало, особенно после того, как вы проложите себе путь сквозь несколько ну очень длинных видеороликов.

В основном, вы будете бродить по царству Солнца, взаимодействовать с предметами, искать подсказки, выполнять задания и время от времени тренироваться, чтобы преуспеть во все более и более сложных заданиях. Во время ваших прогулок вы побываете в таких чарующих местах, как храм Неба (Sky Temple), башни Легенд (Towers of Legends), Золотые Пагоды (Golden Pagodas), храм Великого Сожаления (Temple of Great Compassion), пруд Акки (Pool of Akki), долина Воздушных Шаров (Valley of Balloons). Вы встретите множество персонажей, с которыми можно будет пообщаться: просветленного гуру с Востока, очаровательную Леди Сожаление (Lady of Compassion), путешествующего Сокольничьего (Falconer), языческую Хозяйку Леса (Lady of the Woods) и многих других. Эти эклектичные персонажи обучат вас необходимым навыкам, дадут подсказки и помогут вам выполнить задания. Если вы потеряетесь, загляните в гости к Хозяйке Леса и посмотрите там в волшебное зеркало – оно подскажет, что нужно делать дальше. Кроме того, некоторые подсказки вы можете найти и в замечательном сопроводительном руководстве, прилагаемом к игре.

Графика: Мифическое царство Солнца, по которому вы будете путешествовать – это прекрасный отрендеренный оазис спокойствия и мира, наполненный захватывающими дух каменными храмами, величественными пагодами и внушительными башнями. Вы будете путешествовать через горы, пересекать пышные зеленые леса, плыть по рекам, исследовать пещеры, прогуливаться по величественным садам со сверкающими фонтанами и яркими цветами. Вы будете чувствовать себя словно в легкой волшебной дымке, как в сказочном сне, что сделает сам процесс игры успокаивающим, почти божественным впечатлением. Персонажи, с которыми вы будете общаться, сняты на синем экране и наложены на компьютерную картинку. Качество видеовставок неплохое, персонажи не выбиваются из фона. Графика в The Journey выполнена с воображением, детальна и выглядит прекрасно, хоть чуть-чуть

и не дотягивает до самых последних игр вроде Myst IV Revelation и Aura: Fate of the Ages.

Звук: Обучающий курс и диалоги в игре озвучены неплохо. В качестве фона звучит прекрасная музыка, меняющаяся в зависимости от локации. Ощущение покоя, создаваемое музыкой, дополняет магию игры. По успешному выполнению некоторых заданий вы будете вознаграждены потрясающими песнями, исполненными Wild Divine Band. Музыку можно отнести к стилю нью-эйдж – спокойная, приятная, поднимающая настроение. На аудиодиске "Soul Flight", который прилагается к игре, вы найдете и другие композиции Wild Divine Band, и поверьте, они очень хороши.

В нескольких словах: The Journey to Wild Divine: The Passage – это совершенно новое интерактивное приключение, которое смело вторглось туда, куда не заходила еще ни одна адвенчура. Это как бы ваш домашний наставник Йода из "Звёздных войн" (Yoda from "Star Wars"), чьей задачей является воспитание просветленного воина, способного контролировать разум и сердце, чтобы обогатить повседневную жизнь. Но всему есть цена. Я еще не сказал, что игра стоит около 160 долларов? За эти деньги вы получаете целый набор, в который входят версии игры для PC и MAC, биосенсор, руководство по инсталляции, сопроводительное руководство, бонусный компакт-диск с музыкой из игры, еще один бонусный компакт-диск, на котором вы можете найти интервью со знаменитым медиумом и писателем Дипаком Чопрой (Deepak Chopra), анимированные отрывки из его нового бестселлера "The Book of Secrets" ("Книга Тайн") и превью The Journey to Wild Divine: Wisdom Quest, следующей игры из серии Wild Divine, выход которой намечен на конец 2005 года. Большая часть затрат, конечно же, идет на биосенсор, а такие штуки недешевы. Так зачем же тратить деньги на эту игру? Да затем, что The Journey, похоже, самая новаторская игра на сегодня, которая окажет заметное и значительное влияние на вашу жизнь. Техники, которым вы обучитесь в игре, помогут вам снять стресс и напряжение от трудового дня, они обучат вас использовать разум для контроля над телом, для улучшения творческих способностей. Даже завершив игру, я время от времени вновь запускаю ее и посещаю понравившиеся мне места, чтобы расслабиться и успокоиться в конце рабочего дня, и поверьте, мне это помогает. Думайте об этой игре как о способе вложения денег. Для следующей игры из серии уже не нужно будет покупать биосенсор, кроме того, некоторые поклонники игры уже начали писать свои программы, также использующие это биосенсорное оборудование (более подробную информацию ищите на http://www.psychostructure.net). Я с легкостью рекомендую эту игру всем: вы сами можете попробовать ее, к тому же разработчики гарантируют возврат денег в течение 30 дней, если игра вам не понравится. Если вы попробуете эту игру, то поймете, что The Journey – это фантастическое путешествие к самопознанию, затягивающее и дарящее незабываемый опыт.

- Sudeep Pasricha

Плюсы и минусы

Плюсы: абсолютно новый геймплей, основанный на использовании биосенсора, хочется проходит игру несколько раз, красивая и выполненная с воображением графика и анимация, превосходная музыка, затягивающий мир. Особый подарок – обучение релаксационным техникам.

Минусы: высокая стоимость, практически отсутствующий сюжет, медленное перемещение по миру.

Информация об игре

Разработчик: The Wild Divine Project
Управление: point and click, биосенсор
Вид: от 1-го лица
Сложность: средняя
Сайт: http://www.wilddivine.com

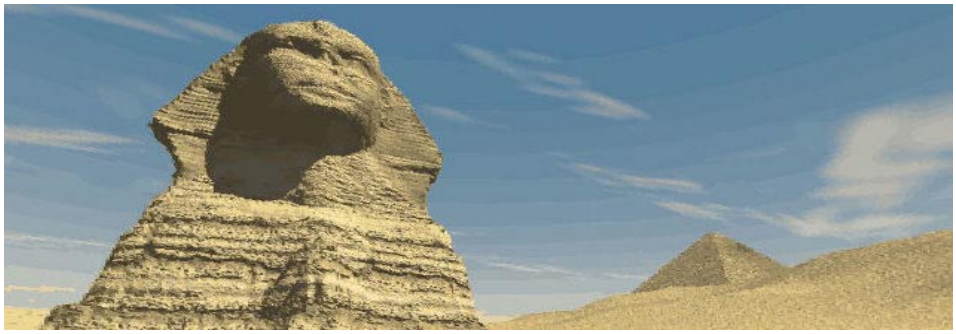
Системные требования

Windows 98/ME/2000/XP,
Pentium III 800 МГц,
256 МБ RAM, 1.5 ГБ HDD,
16 МБ видеокарта, CD-ROM,
QuickTime 6.3, USB

Вердикт

Сюжет:	65
Графика:	80
Звук:	99
Геймплей:	90
Итого:	**85**

Итого=(сюжет+графика+звук+геймплей*2)/5



Riddle of the Sphinx

Египет был местом действия не просто нескольких игр, и не без оснований. Все, начиная с его уникальной истории, которая располагает к величественному повествованию, и заканчивая сложными иероглифами, которые так и просятся в головоломку, говорит о том, почему мы так хорошо знакомы с этим окружением. И, как одно из наиболее достоверных и дразнящих мысль египетских приключений, Riddle of the Sphinx обладает многим из того, чего так страждут любители головоломок.

Сюжет: Ваш старый друг и известный археолог сэр Джил Блайт Джеффрис (Gil Blythe Geoffreys), проводя раскопки вокруг Сфинкса и Великих Пирамид, наткнулся на древний манускрипт, не обнаруженный никем ранее. Содержимое манускрипта, подобно Розеттскому камню *(чёрная базальтовая плита с трёхязычной надписью, обнаружение которой положило начало изучению египетской иероглифической письменности – прим. ред.)*, по-видимому, являлось ключом к решению многовековой загадки Сфинкса. Однако после того, как свиток был распечатан, Джеффрис понял, что он освободил древнее проклятье, и послал за единственным человеком, которому мог доверять – за вами. Несмотря на то, что завязка игры весьма интересна, через час или два сюжет начнет сходить на нет. Это не есть хорошо, потому как становится неинтересно решать поставленные перед вами задачи, если вы не получаете за это вознаграждение в виде дальнейшего развития сюжета (представьте себе The 7th Guest, но после решенной головоломки вы не увидите никакого видеофрагмента, развивающего сюжет и поддерживающего ваш интерес). Не сказать, что сюжет совсем не раскрыт (на самом деле, он достаточно интересный и объемный, как можно будет увидеть в конце), просто мне хотелось бы, чтоб история была более динамичной и проходила через всю игру. А так, мотивация вашего персонажа – чистое любопытство и служебный долг, ничего более. В общем, сюжет делает свое дело и достаточно интересен, чтобы запомниться, но мне бы хотелось, чтоб его было побольше.

Графика: После современных игр жанра, мне пришлось некоторое время привыкать к графике образца 2000 года. И хотя картинка невероятно детализированная, с большим разнообразием оттенков и объектов, она все же немного зернистая. Это вполне понятно, так как игра идет в разрешении 640x480. Весьма приятно, что разработчики сделали плавно исчезающую/появляющуюся картинку во время переходов между узловыми точками и использовали движения из стороны в сторону для поворотов. Также интересны точки, где вы, щелкнув и подвинув мышь, можете осмотреть окружающее пространство на все 360 градусов, что очень помогает сориентироваться, когда попадаешь в незнакомое помещение. Хотя есть и неприятный момент – некоторые из этих сцен виртуальной реальности получились весьма пикселизированными, иногда даже не сразу поймешь,

что это перед тобой на экране. И все же, графика ничуть не мешает получать удовольствие от игры, а надписи разборчивы, четки и хорошо читаются (это, кстати, свойственно отнюдь не всем играм). По игре скупо разбросаны небольшие, но весьма приятные анимационные вставки вместе с FMV-сценами, где можно увидеть настоящих актеров.

Звук: Riddle of the Sphinx, в основном, использует звуковые эффекты окружающей среды, такие как завывание ветра, гудение генератора, звуки осыпающихся камней. Они удачно выбраны и звучат естественно. Я ни разу не заметил, чтоб на меня давила какофония звуков, и ни разу не оставался в одиночестве из-за отсутствия эффектов. Здесь баланс выдержан очень точно. Музыкальные партитуры в игре также сделаны хорошо и подходят общей египетской атмосфере. Мелодии меняются от скрипичных партий на территории базового лагеря, отражающих ощущения английских колонизаторов в незнакомом мире, до частых барабанных ритмов в самом сердце Великой Пирамиды. Голоса в игре записаны хорошо и воспроизводятся чисто, их легко понять. Качество актерской игры выше среднего.

Геймплей: Здесь, в общем-то, и заключена вся игра. Загадки/задачи в игре весьма разнообразны, и вам бесспорно придется задействовать свое серое вещество, чтоб решить их. Представлены задачки на перевод, звуковые головоломки, задачки на время, инвентарные паззлы, лабиринт и многое другое. Благодаря хорошей проработке геймплея, к каждой загадке всегда есть несколько подсказок, так что вам не придется прибегать к методу проб и ошибок, чтобы справиться с заданием. Однако, я все же рекомендую держать блокнот под рукой, чтобы записывать все, что вы сочтете подсказкой. Иногда придется возвращаться назад, хотя разработчики, честь им и хвала, встроили такую функцию, как телепортация, чтобы можно было вернуться к уже посещенным местам без лишнего кликанья мышкой. Небольшой недостаток, связанный с графикой: в игре вы можете поворачиваться на 180 градусов, но также можете повернуться и на 90 градусов влево или вправо. Вот только курсор в этих случаях выглядит почти одинаково, так что нетрудно спутать, повернулись ли вы налево/направо или назад. Это может свести на нет все попытки сориентироваться в лабиринте. И хотя есть подсказки для его прохождения, а неподалеку от выхода слышен звуковой сигнал, система навигации вызывает сильную дезориентацию и иногда становится просто невыносимой. Также странно, что в случае, если у вас в руке находится предмет из инвентаря, а вы подбираете другой, то первый возвращается на свое место в игровом мире. Ужасно раздражает. К тому же, в игре нет других персонажей, с которыми можно было бы пообщаться, нет и проработки главного героя (хотя я об этом уже говорил, рассказывая про сюжет).

В нескольких словах: Любители головоломок и египтологи всех стран – объединяйтесь! Riddle of the Sphnix даст вам то, что вы ищите, если только вы заставите себя решать все загадки и не будете требовать сложного разветвленного сюжета, который бы вел вас. Графика вполне приемлемая, звуковое сопровождение выше среднего, а геймплей великолепен для тех, кто любит разнообразные головоломки.

- Jordy Tubman
(автор перевода – Dimka)

Плюсы и минусы

Плюсы: разнообразие загадок, окружающий мир, завязка и неожиданная развязка игры.

Минусы: недостаточное развитие сюжета и персонажей, баги с инвентарем, недодуманная система навигации.

Информация об игре

Разработчик: Omni Creative Group
Русское название: Загадка Сфинкса
Издатель: Акелла
Управление: point and click
Вид: от 1-го лица
Сложность: средняя/высокая
Сайты: http://www.riddleofthesphinx.com/, http://www.akella.com/ru/games/riddleofsphinx/

Системные требования

Windows 95/98/2000/ME/XP, Pentium II 300 МГц, 64 МБ RAM, 16 МБ DirectX 8-совместимая видеокарта, DirectX 8-совместимая звуковая карта, 8x CD-ROM

Вердикт

Сюжет:	62
Графика:	64
Звук:	73
Геймплей:	78
Итого:	**71**

Итого=(сюжет+графика+звук+геймплей*2)/5

Почта

Уважаемый журнал The Inventory, в конце каждого месяца я с нетерпением жду очередного номера и очень ценю ваши усилия по поддержке адвенчур. Я действительно верю в то, что игры скоро займут лидирующие позиции в драматическом искусстве, как это сделало в прошлом веке кино. Так почему бы не обратиться к будущему и не начать делать игры как произведения искусства?.. Больше всего шансов на это как раз у адвенчур - в этом не возникает никаких сомнений. Я был бы рад увидеть, как The Inventory сделает шаг навстречу будущему и откроет раздел, посвященный этой теме. Попробую привести пример. За последний десяток лет я мог насладиться только двумя играми: The Beast Within и Syberia. The Beast Within давала мне пищу для размышлений, обучала меня, в то время как я раскрывал таинственную загадку. Очень хорошее впечатление от игры. То же произошло и с Syberia. Но эта игра дала мне и кое-что иное. Она затронула меня. Я стал переживать за Кейт Уокер (Kate Walker). Она тоже преображалась... Сначала это была обычная девушка, подчинявшаяся правилам, а потом она оказалась весьма эмоциональным человеком. Ее волновала судьба людей... Меня волновала ее судьба... К концу игры я понял, что стал лучше. Быть человеком - это здорово. Мне кажется, что это шаг в будущее. Маленький, но реальный шаг.

Я верю, если всё сделать правильно, то игроки сами того не подозревая станут переживать за персонажей, и когда это произойдет, о, Боже, адвенчуры вновь подымутся на вершину. Любой толчок в этом направлении поможет и вдохновит разработчиков разделять мою точку зрения... Как бы то ни было, я всего лишь хотел поделиться с вами своими мыслями.

Будьте здоровы!

Айбо (Ibo).

The Inventory: Здравствуйте, Айбо, и спасибо за то, что поделились своим мнением и внесли весьма интересное предложение. Если у нас найдётся время и свободные журналисты, мы обязательно напишем такую статью. Еще раз спасибо.

Дорогие Ольга Фабри (Olga Fabry) и Димитрис Манос (Dimitris Manos). Мне очень понравился ваш "самый приятный сюрприз" этого года. Интересно, а можно ли (и, случаем, не собираетесь ли вы) выпустить озвучку к игре? Это было бы еще бóльшим "сюрпризом" для меня.

Спасибо.

Педро Саленбах (Pedro Salenbauch)

The Inventory: Здравствуйте, Педро. К сожалению, я ничем не могу вам помочь, потому как я не принимал участие в создании игры 5 Magical Amulets. На ваш вопрос может ответить лишь Ольга.

Здравствуйте, Димитрис и компания. Позвольте мне начать со слов благодарности The Inventory. Я - давний поклонник журнала, начиная еще с самых первых номеров. Мне очень понравился последний номер, и я считаю, что не так уж плохо уделять внимание независимым разработчикам. Некоторые из них делают действительно достойные игры. Но они практически никогда не получают признания за свои труды. Поэтому спасибо вам огромное за то, что вы не игнорируете их, трудящихся в поте лица над созданием игр их мечты. Я хотел бы вас попросить увеличить количество обзоров игр независимых разработчиков. Я не прошу зацикливаться только на этих играх, но постарайтесь вставлять обзор или превью таких игр хотя бы в каждом втором номере. Еще раз большое спасибо за тот вклад, что вы вносите в адвенчурное сообщество.

С наилучшими пожеланиями,

Рептилия (Reptile).

The Inventory: Здравствуйте, Рептилия. Спасибо за то, что поделились с нами своими мыслями. Мы можем пообещать, что будем и дальше рассказывать про игры независимых разработчиков, если это будет возможно. Все зависит от качества выходящих игр и того, насколько они соответствуют (или даже превосходят) уровню коммерческих игр. И должен заметить, такое - не редкость.

(автор перевода – Nick Reich)

Эпилог

Вот и подошел к концу этот весьма успешный для The Inventory год. Множество сенсаций, новый дизайн, новые читатели, новые совместные проекты с зарубежными журналами и сайтами, первый буклет, посвященный лучшим адвенчурам года, новый сайт, посвященный исключительно The Inventory... А дальше будет еще больше. В то же самое время, это была колоссальная утомительная работа, бессонные ночи, проведенные у экрана монитора, написание статей, писем, убирание вылезающих хвостов и засовывание непомещающихся картинок. И потому нам просто необходимо отдохнуть, а лето – самое подходящее для этого время.

Надеемся, вы не забудете о нас за время нашего отсутствия. Следующий номер журнала выйдет в сентябре, и мы постараемся приложить все усилия, чтобы он попал к вам не в конце месяца, как это не раз бывало в этом году, а как можно раньше. Надеемся, что вы также успешно проведете это лето и в сентябре вернетесь на http://www.theinventory.org за свеженьким номером журнала. Ну а пока все самые свежие новости и вкусности вы можете найти на сайте Adventure Europe (http://www.adventure-eu.com).

Итак, до сентября!

Главный редактор

Dimitris Manos

The Inventory