



The Legend of Zelda: Phantom Hourglass

ТАИНСТВЕННЫЙ КОРАБЛЬ-ПРИЗРАК БОРОЗДИТ МОРСКИЕ ПРОСТОРЫ, НАВОДЯ УЖАС НА ОКРЕСТНЫЕ ОСТРОВА. ЭТО ЛИ НЕ ПОВОД ВООРУЖИТЬСЯ СТИЛУСОМ?

ГЕНИАЛЬНО

ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА:
Nintendo DS
- ▶ ЖАНР:
action.adventure/role-playing
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Nintendo
- ▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
«ND Видеоигры»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:
Nintendo EAD
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
go 2
- ▶ ОНЛАЙН:
<http://www.zelda.com/phantomhourglass>



▶ Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru

ВЕРДИКТ

9.0

ПЛЮСЫ

Практически идеальное управление и умелое использование функций DS, отличная графика, изобретательные, пусть и достаточно простые головоломки.

МИНУСЫ

Желая угодить всем и каждому, разработчики заметно снизили сложность. Многопользовательский режим скучноват, а герои немые.

РЕЗЮМЕ

Крайне удачный дебют The Legend of Zelda на Nintendo DS – и одна из лучших игр для данной платформы.



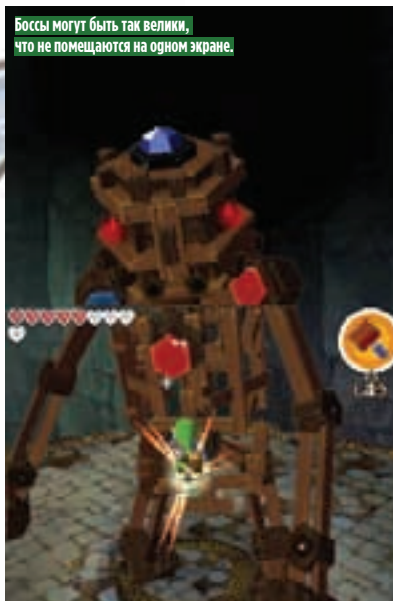
Выпуском двухэкранной портативной каракатицы компания Nintendo в свое время не только значительно укрепила позиции на рынке видеоигр, но и бросила самой себе нешуточный вызов. Ведь одно дело снабдить ту или иную платформу длинным списком любопытных технических наворотов, и совсем другое – эти штуки задействовать должным образом. До сих пор большая N справлялась с поставленной задачей вполне успешно, хотя и шла кое-где на военные хитрости. Достаточно

вспомнить прошлогоднюю New Super Mario Bros, в которой давным-давно знакомая механика подверглась самым незначительным изменениям плюс получила новую графическую оболочку. Разработчики попросту не захотели рисковать – и, судя по внушительным цифрам продаж, не прогадали. Однако забудем на время о братьях Марио. На очереди у нас новая часть легендарного сериала The Legend of Zelda, давно ожидаемая Phantom Hourglass, заранее обреченная на шумный успех. И нам очень любопытно



Phantom Hourglass действительно имеет право называться новаторской, в чем-то даже революционной игрой.

Боссы могут быть так велики, что не помещаются на одном экране.



На всех парах

Прошли те времена, когда в распоряжении Линка был лишь скромный (пусть и говорящий) парусный кораблик, маневренность которого напрямую зависела от силы и направления ветра. Теперь главный герой плавает на борту вполне вместительного парохода, чьи технические чудеса позволяют бороздить морские просторы, не обращая внимания на всякие там гурные сирокко. Достаточно запустить двигатель парохода – и можно двигаться вперед на максимальной скорости. В то же время, в пикку Wind Waker, где вы постоянно контролировали судно, Phantom Hourglass вас подобной роскоши лишает. Всего-то и нужно – указать на карте предполагаемый пункт назначения и нарисовать стилусом маршрут – после чего пароходик поплывет в режиме автопилота. Кстати, посушину (хотя формально она и не является вашей собственностью) можно и нужно улучшать и модернизировать. Соответствующие предметы либо покупаются у местных торговцев за много-много рупий, либо (что куда менее вероятно) обнаруживаются среди прочих ценных находок по мере прохождения. Особое внимание рекомендуем уделить пушке – без нее некоторые маршруты из просто трудных превращаются в непроходимые. Да и как-то надежнее путешествовать с приличной артиллерией за пазухой.



узнать, в чем Nintendo решилась пойти на риск, а в чем предпочла сохранить верность традициям.

Союз стилуса и микрофона

На первый взгляд ничего необычного в Phantom Hourglass нет и даже не предвидится. Вид сверху живо напоминает о 16-битной A Link to the Past, корышка Линк в зеленом колпаке вообще, кажется, не изменился со времен Super Nintendo, да и художественное оформление первых уровней мало в чем отлично от аналогичных этапов прошлых серий – всюду, куда глаза глядят, зеленеет травка, растут цветочки, покачиваются деревья. Пастораль, да и только. Тут бы нам и обвинить разработчиков в самоповторе – но здорово мешает стилус, благодаря которому Phantom Hourglass разительно отличается от собственных предшественниц. Стилусу здесь подвластно буквально все. Ткнув в ту или иную точку на нижнем экране, вы указываете Линку нужный курс, причем от расстояния между героем и «точкой сбора»

напрямую зависит скорость передвижения. Пара метров, по мнению Линка, – еще не повод бежать сломя голову, можно неторопливо сделать шагок-другой. А вот дистанции подлиннее заставляют остроухого забыть о лени и помчаться вперед со скоростью хорошо смазанного паровоза. Дальше – больше. Хотите прочесть вывеску? Будьте добры ткнуть в нее стилусом. Аналогичное действие потребуется, если надумаете пообщаться с кем-нибудь из местных жителей. А разговаривать с ними нужно непременно, в противном случае рискуете остаться без изрядной доли весьма полезных подсказок. Даже сражения, как бы фантастически это ни звучало, целиком и полностью зависят от волшебного пера – использование стандартных клавиш признано нецелесообразным. Короткий росчерк поможет Линку нанести противнику быстрый удар мечом; пара круговых движений спровоцирует знаменитую «вертушку», способную расшвырять нескольких супостатов разом. А

уж на какие чудеса способен ваш подопечный, если вооружить его бумерангом – ведь траектория полета одного метательного снаряда может быть практически любой!

Налось применение и микрофону. С его помощью предстоит как решать кое-какие головоломки (например, задувать свечи у входа в храм), так и общаться, пусть и достаточно условно, с другими персонажами. Что особенно отраднo – все эти причуды управления запросто усваиваются и опытными DS-пользователями, и теми, кто с подобным столкнулся впервые. Немалое достижение для The Legend of Zelda – сериала, всегда считавшегося уделом хардкорщиков.

Уступки начинающим

И все же в чем-то команда Эйдзи Ауномы предпочла не рисковать – в частности, заметно упростив игру. Скорее всего, разработчики побоялись объединить совершенно новую модель управления с традиционно высоким для большинства приключе-





Пароходик, возможно, неказист внешне – но лучшего транспортного средства в мире Phantom Hourglass попросту не существует.



Гэнон в отпуске... на время

Как известно, одним из главных недругов Линка в The Legend of Zelda был и остается злодей Гэнон, также время от времени именуемый Гэнондорфом. Наделенный немалой волшебной силой и еще большими аппетитами по части злодейств, Гэнон не раз портил кровь окружающим, а особенно часто – различным принцессам, которых всех как одну звали Зельдами. Кажется, раз противостояние Гэнона и принцессы заканчивалось вмешательством героя со стороны (в неизменном зеленом колпаке), после чего Гэнон вынужденно признавал поражение. Последний раз описываемая ситуация имела место в финале The Legend of Zelda: The Twilight Princess – и с тех пор Гэнон предпочитает не показываться на глаза публике, уступив место менее способным и совсем не таким обаятельным собратьям по ремеслу – вот вроде повелителя фантомов Беллума.

Заметки на карте

Переключив карту на нижний экран, вы почти в любой момент можете делать на ней пометки, в том числе отмечать наиболее удачный с вашей точки зрения маршрут, ловушки или расположение сундуков с ценностями. Поначалу заметки кажутся ненужной пристройкой к игровому процессу, но позднее обходиться без них будет очень непросто.



Капитан вашего пароходика ленив, труслив и сварлив – но и от него иногда бывает польза.

Почти каждая дверь требует ключа. А чтобы добыть ключ, нужно либо одолеть кого-нибудь, либо решить головоломку.



ний Линка уровнем сложности, что не замедлило сказаться и на головоломках, и на стычках с рядовыми противниками и (пожалуй, больше всего) на битвах с боссами. Последние не то чтобы стали скучными – но, скорее, превратились в тест на терпение, тогда как требования к скорости и реакции игроков отошли на второй план. Кроме того, слабости боссов слишком уж выпячиваются. Хотя новички, скорее всего, пару раз все-таки окажутся в тупике. Те же, кому спасти принцессу Зельду уже доводилось, очень быстро разберутся, что к чему. Аналогичным образом обстоят дела и с головоломками. Они не стали скучными или рутинны-

ми – но решение очередного ребуса крайне редко требует от вас каких-либо заметных усилий. Да и в подсказках недостатка не наблюдается. Откажутся делиться информацией местные жители – наверняка что-нибудь разболтает повсюду сопровождающая Линка фея. Если и у нее закончатся ценные мысли – непременно обнаружится информативная надпись на стене неподалеку. То есть заплутать едва ли удастся, разве что вы очень постараетесь.

Молчит и показывает Phantom Hourglass

Удобное, интуитивно понятное и функциональное управление – вероятно, самое серьезное

достижение авторов Phantom Hourglass. Но далеко не последнее. Доказав, что классический игровой процесс может, ничего не теряя, существовать в необычных условиях, разработчики совершили еще один маленький подвиг и создали один из самых графически совершенных проектов для DS. Традиционно считается, будто красивая картинка в играх для портативных платформ – исключительно прерогатива PSP. Мол, там и полигонов побольше, и спецэффекты получше, и пиксели экран не засоряют. Хорошая трехмерная графика на DS рассматривается, скорее, как исключение – причем это подтверждают и разработчики,

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

Стиль и орфография авторов сохранены.

zg (Я.ру):

«В то время, как Сони с Майкрософт борются за неотличимость скринов ралийных симуляторов от фотографий реальных ралли, Нинтенда реализует тот самый реализм: в Зельде на DS можно рисовать (ну и соответственно писать) на карте. И это всё остаётся! И не надо больше запоминать: «А ходил ли я вот в эту пещеру?». Возможно, такая фишка уже где-то есть (в двух играх на DS есть что-то похожее, но попроще), но фишка явно не массовая, а зря...».

Omega Weapon (nintenDOSE):

«Управление игры полностью заточено под стилист, сначала подумалось, что кнопки не пашут. =) Бриллиант – цветовая гамма и графика. Поюзав всего пару дней – понял, что эта игрушка редкостная туфта».

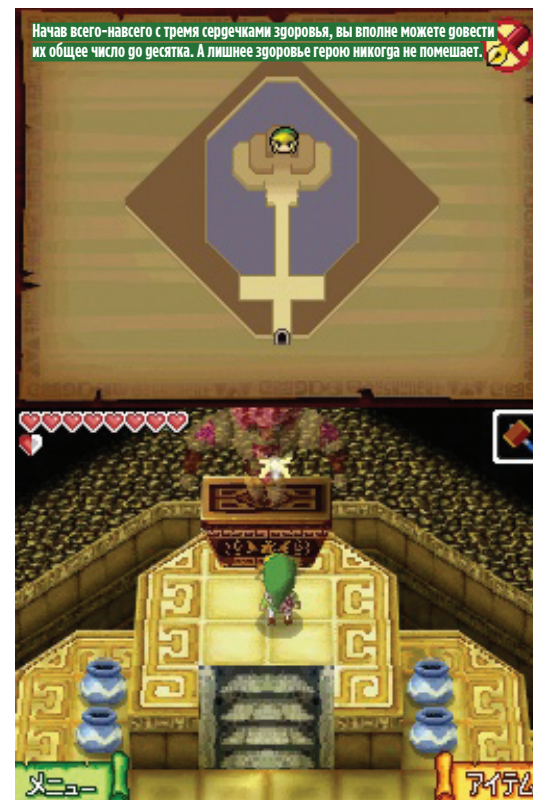
d3rek (LiveJournal):

«Зельда DS – это просто ппц! Давно я не испытывал такого кайфа при прохождении игры. Вот реально я не вижу у игры ни одного минуса – последний раз такое у меня было с Психонавтами. Впервые я искренне хочу выполнять все сторонние квесты.) Ну и – это моя первая Зельда, ни в одну другую я никогда не играл – может быть, поэтому она мне так понравилась. Снова захотелось купить Вий – ради Зельды».

Игра гого? Yeah!

alex_de_la_fang (LiveJournal):

«У Зельды нет и не может быть недостатков».



предпочитая в случае с консолью от Nintendo оставаться в рамках двух измерений. Едва ли появление Phantom Hourglass существенно повлияет на расстановку сил, тем не менее детище Эйдзи Ауномы со товарищи наглядно демонстрирует, на что способна DS, если найти с ее «железом» общий язык. Все объекты в Phantom Hourglass, включая модели персонажей и различные элементы декора, полностью трехмерные. Причем число этих самых объектов обычно довольно велико, да и на бедную фантазию художники Nintendo явно не жалуются: окружающий Линка мир не только объемный, но и весьма разнообразен.

Домишки местных жителей, мрачные катакомбы, корабельные палубы, бескрайние морские просторы – внимание уделили каждому, даже самому незначительному на первый взгляд кусочку графической мозаики, и результат получился как минимум впечатляющим. Конечно, порой картинка грешит зернистостью, да и детализация не везде оказывается на высоте, но после пары-тройки часов на подобные мелочи просто перестаешь обращать внимание. Звуковое сопровождение вызывает заметно меньше восторгов – хотя бы потому, что ничего нового по части музыки Phantom Hourglass нам не предлагает, а герои по-прежнему хранят мол-

чание, очевидно, общаясь друг с другом при помощи телепатии. Увы, с подобной неразговорчивостью нам приходится мириться уже не первый год.

Бархатная революция

В отличие от уже упомянутой New Super Mario Bros, новехонькая Phantom Hourglass действительно имеет право называться новаторской, в чем-то даже революционной игрой, пусть и с некоторыми оговорками. Редкие проекты столь удачно объединяют классику с совершенно новыми элементами, умудрившись при этом ни разу серьезно не оступиться. Но, судя по всему, Phantom Hourglass – как раз из их числа. **СД**

А две головы лучше!

О многопользовательском Battle Mode мы уже не так давно подробно рассказывали, и теперь лишь остановимся на самых основных моментах да поделимся субъективными впечатлениями. Играть, напомним, могут двое: один управляет Линком, второй – стражами-фантомами. Задача первого игрока – пойти до отмеченной на карте цели; задача противника – этого не допустить. Как только стражи отлавливают Линка, игроки меняются ролями, и преследователь становится преследуемым. Идея, надо признать, неплоха, и реализована достаточно удачно. Но малое число участников и всего один вариант состязания делают свое дело – наигравшись в «Казачи-разбойники» и не найдя ничего нового, вы, скорее всего, надолго забудете о существовании Battle Mode.

