

ЭТО ИНТЕРЕСНО



**ВСЕГДА В СТРОЮ** The Legend of Zelda: Spirit Tracks станет пятнадцатой (не считая переизданий различных версий) официальной частью знаменитого сериала и второй – выпущенной специально для Nintendo DS. Хотя сегодня приключения Линка играют уже не столь важную роль в финансовых успехах издателя, Nintendo расставаться со знаменитым героем в ближайшие годы не собирается – как-никак, продажи предыдущих проектов с его участием уже превысили 52 миллиона копий, и это наверняка не предел.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ



**ТЕКСТ**  
Алексей Голубев



Несмотря на скромные технические возможности Nintendo DS, графика Spirit Tracks оставляет исключительно приятное впечатление.



поезд вооружен крупнокалиберной пушкой с бесконечным запасом снарядов, нужно лишь правильно прикинуть расстояние до возможной цели. Впрочем, не подумайте, будто в амбициозной The Legend of Zelda: Spirit Tracks не найдется иных нововведений. Подчиненные Миямото уже не раз доказывали свое умение, не испортив многократно проверенную концепцию, дополнить ее интересными идеями – аккуратными штрихами, благодаря которым игровой процесс, ничего не потеряв, становится еще разнообразнее и увлекательнее. И, думается нам, очередной проект легендарного коллектива, не исключение. Что может означать только одно – еще до наступления Нового года владельцы Nintendo DS получат отличный подарок в виде нового волшебного приключения.

**За словом в карман**

Да-да, мы не ошиблись, несмотря на многочисленные слухи о скором появлении новой The Legend of Zelda для Nintendo Wii, долгожданный анонс так и не состоялся, зато компания официально объявила о скором выходе Spirit Tracks для портативной платформы. Фанатов Twilight Princess (пройденной вдоль и поперек) подобное решение наверняка несколько расстроит, зато поклонники Phantom Hourglass почувствуют себя как дома, ведь очередные приключения Линка на двух экранах портативной консоли позволят всем желающим вспомнить ранее приобретенные навыки (гасить факелы, подув в микрофон?), а заодно и научиться новой порции трюков, небесполезных в виртуальном мире остроухого главного героя. Однако не будем забегать вперед – и попробуем разобраться во всем по порядку.

Перво-наперво следовало бы рассказать о сюжете и новых персонажах, если таковые имеются. Но вот беда, этой информацией Nintendo делиться не торопится, справедливо считая, что сюжет в любой из The Legend of Zelda, безусловно, играет важную, но не

**Справа:** Первый босс, громадный жук-переросток, значительно превосходит Линка размерами и отличается дурным нравом. Справиться с ним, впрочем, не так уж трудно. Главное, по старой доброй традиции, побыстрее отыскать у соперника слабое место. И победа уже в кармане!

**ИНФОРМАЦИЯ**

- Платформа:** DS
- Жанр:** action-adventure.3D
- Зарубежный издатель:** Nintendo
- Российский дистрибьютор:** «ND Видеоигры»
- Разработчик:** Nintendo EAD
- Количество игроков:** не объявлено
- Дата выхода:** 27 ноября 2009 года (Европа)
- Онлайн:** www.zelda.com
- Страна происхождения:** Япония

# » The Legend of Zelda: Spirit Tracks

Грация скаковая лошадь, говорящий парусник, миниатюрный паролод – команда Nintendo EAD под руководством неутомимого Миямото предлагает поклонникам сериала The Legend of Zelda все новые и новые способы транспортировки главного героя из пункта А в пункт Б. На чем мы сможем прокатиться в следующий раз?

**О**твет на этот вопрос уже известен: бессмертный Линк получит в собственность самый настоящий железнодорожный состав, эдакий миниатюрный бронепоезд, оснащенный по последнему слову фантастической техники. Хотите известить недругов о своем прибытии громким паровозным гудком? Пожалуйста, достаточно только «потянуть» стилусом за соответствующий рычаг. Хотите устроить артиллерийскую дуэль с атаковавшими ближайшую станцию противниками? Это тоже едва ли вызовет затруднения – вверенный главному герою



КРАТКО  
ОБ ИГРЕ

**ЧТО ЗНАЕМ?** Авторы Phantom Hourglass хотят использовать уже испытанную формулу еще раз. Теперь – разнообразив игровой процесс новыми возможностями и научив главного героя управлять поездом.

**ЧЕГО БОИМСЯ?** Настораживающей скудности официальных пресс-релизов: похоже, кроме дружелюбного Фантома и личного железнодорожного состава нововведений в Spirit Tracks будет немного.

**НА ЧТО НАДЕЕМСЯ?** Сериал The Legend of Zelda был и остается одним из самых заметных в игровой индустрии, независимо от платформы. Надеемся, что Nintendo EAD не уронит планку качества и в этот раз.

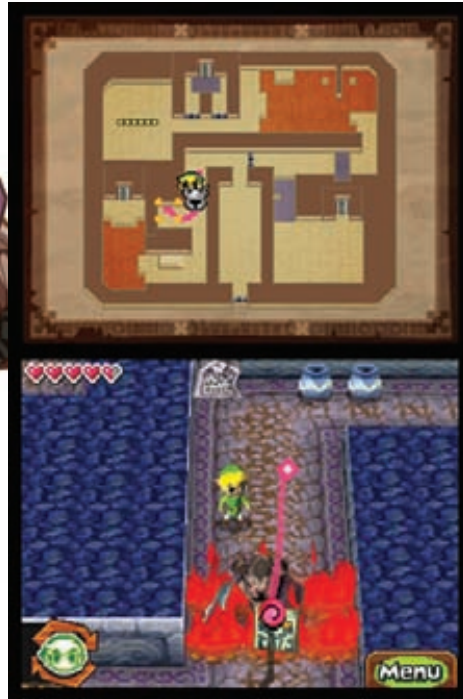


основную роль. А потому подтвержденных фактов совсем немного. Разумеется, мы по-прежнему управляем Линком. Но, так как события Spirit Tracks начинаются ровно через сто лет после событий Phantom Hourglass, протагонист, скорее всего, напоминает своего предшественника лишь внешне – если только сценаристы не вздумали вновь поэксплуатировать тему странствий во времени. Кем на этот раз притворится принцесса Зельда, доподлинно неизвестно, хотя без нее дело едва ли обойдется. Загадкой остается и личность главного злодея – не пора ли вернуть в строй Гэнона? Или, быть может, нас ждет встреча с до сих пор невиданным супостатом?

Зато уже сейчас мы многое знаем об особенностях игровой механики – благо, она во многом напоминает то, с чем нам уже приходилось сталкиваться в Phantom Hourglass. Напоминает, но не повторяет!

### Враги или друзья?

Базовые принципы управления персонажем сохранились: при помощи стилуса вы указываете Линку направления движения. При этом чем больше расстояние между персонажем и указанным вами пунктом назначения, тем проворнее будет двигаться ваш подопечный. Боевая система также не претерпела изменений: заведев врага, вы можете, например, ткнуть в него все тем же стилусом, чтобы Линк без особых ухищрений атаковал мечом. Второй способ – совершив стилусом круговое движение, приказать Линку выполнить знаменитую «вертушку», куда более мощную, чем обычный удар. Разумеется, описанными приемами ограничиваться не придется: по мере прохождения вы будете сталкиваться с все более и более могущественными недругами (не говоря уж о боссах), для драк с которыми придется осваивать новое оружие и навыки. А ведь схватки – это еще полбеды: как и в любой The Legend of Zelda, самым серьезным испытанием в Spirit Tracks станут различные головоломки – обширные уровни буквально напичканы ими. Секретные двери и рычаги, хитро укрытые ловушки, реки кипящей магмы – препятствий много, а вот обходные пути, как правило, неочевидны. Зачастую может



показаться, что Линка загоняют в тупик... но не стоит отчаиваться. У главного героя отныне появился помощник, да еще какой!

Встречайте – могучий Фантом, не раз портивший поклонникам The Legend of Zelda жизнь в прошлых частях сериала, отныне на нашей стороне и готов беспрекословно выполнять приказы. Что стало причиной подобной сговорчивости гуляющего доспеха, пока неизвестно, но новость сама по себе приятная – ведь Фантом наделен кое-какими способностями, о которых Линку до сих пор оставалось только мечтать. И разработчики предлагают использовать эти способности на полную катушку. Точный список талантов новоявленного попутчика мы, очевидно, вы-

**Вверху слева:** Фантом на поверку оказывается весьма сговорчивым помощником – пока Линк спокойно прохладается в сторонке, блуждающий до сплех отважно прорывается через огненный заслон.

**Вверху справа:** Маленький паровозик, несмотря на внешнюю хрупкость, отнюдь не беззащитен – если, конечно, вовремя оснастить его крупнокалиберной мортирой. И уже она явно указывает на то, что без артиллерийских дузлей во время дальних путешествий дело не обойдется.



ясним только после знакомства с финальной версией Spirit Tracks. Из того же, что уже довелось увидеть в действии, больше всего запоминается умение Фантома с легкостью преодолевать любые огненные преграды, будь то вырывающиеся из стен и пола языки пламени или потоки раскаленной лавы. В последнем случае его можно использовать в качестве транспортного средства: усевшись на голову неожиданному напарнику, Линк получает возможность добраться до другого берега, избежав ожогов и прочих травм – главное, чтобы в момент переправы из лавы не выпрыгнула какая-нибудь нечисть.

### Поезд отправляется...

Хотя официальный анонс The Legend of Zelda: Spirit Tracks состоялся всего несколько месяцев назад, откладывать запуск новинки в долгий ящик руководство Nintendo не собирается: игра должна появиться в продаже на территории Европы в последних числах ноября. Тогда-то и поглядим, удалось ли Линку перекалцифицироваться из морехода в железнодорожника. **СИ**

## КАК И В ЛЮБОЙ THE LEGEND OF ZELDA, САМЫМ СЕРЬЕЗНЫМ ИСПЫТАНИЕМ В SPIRIT TRACKS СТАНУТ РАЗЛИЧНЫЕ ГОЛОВОЛОМКИ.

### Монорельс

Как уже упоминалось в начале статьи, идея снабдить Линка тем или иным транспортным средством сегодня уже не нова. Еще в неповторимой Ocarina of Time главный герой обзавелся верной лошадкой по имени Ипона, благодаря которой мог за короткий срок преодолевать значительные расстояния. В дебютировавшей на GameCube несколько лет спустя Wind Waker разработчики пошли еще дальше – Линку предлагалось управлять парусной лодкой, да не простой, а говорящей. Правда, у продолжительных морских путешествий сразу же нашлись противники: многие сочли их слишком однообразными и скучными. Что, впрочем, не помешало коллективу Nintendo EAD использовать идею (сменив парусник на парход) еще раз – в Phantom Hourglass. У запланированных в Spirit Tracks железнодорожных путешествий также есть как сторонники, так и критики. Последние обращают внимание на то, что поезд, само собой, будет путешествовать по рельсам, а это лишает игроков известной свободы передвижения – несмотря на уже подтвержденную возможность не только снижать скорость состава, но и, в случае необходимости, давать задний ход.