

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



- 1 The Legend of Zelda: The Wind Waker
- 2 The Legend of Zelda: Twilight Princess
- 3 The Legend of Zelda: Phantom Hourglass

8.5



ТЕКСТ

Алексей Голубев

▶ The Legend of Zelda: Spirit Tracks

Время не властно над некоторыми видеоиграми. Идут годы, а мы с вами бродим по подземельям, забыв сменить зеленый костюм на что-нибудь более подходящее и спасая одну и ту же особу королевской крови. Единственная уступка прогрессу: роль верного скакуна все чаще исполняет то катер, то паровоз. Пусть и мелочь, а все-таки что-то новенькое!

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
DSЖанр:
action, adventure,
role-playingЗарубежный издатель:
NintendoРоссийский дистрибьютор:
«ND Видеоигры»Разработчик:
NintendoКоличество игроков:
до 4Обозреваемая версия:
Nintendo DSОнлайн:
www.zelda.com/
spirittracksСтрана происхождения:
Япония

Не так давно, в рецензии на The New Super Mario Bros. Wii мы уже говорили о том, сколь мало в последние годы меняются некоторые игры. Nintendo, несмотря на декларируемое компанией стремление к инновациям. Необычные концепции, управление, передовые технологии – они, похоже, остались в том далеком прошлом, когда японская корпорация создавала не просто хиты, но целые жанры. Теперь с главными своими сериалами Nintendo предпочитает не рисковать, изобретая очередное колесо, – ведь просто смазать ось и надраить спицы куда быстрее и надежнее. Очередное тому подтверждение – последние портативные выпуски The Legend of Zelda, сериала, без всякого преувеличения, уникального и когда-то – действительно революционного. Больше десяти лет назад самая известная его глава, Ocarina of Time, стала, по мнению многих, лучшей игрой всех времен, открыв новую страницу в истории трехмерных приключенческих игр... да-да, еще на Nintendo 64. Выпущенной затем Wind Waker

подобные достижения уже оказались не под силу – проверенную формулу всего лишь разбавили иной художественной стилистикой, что, кстати, вызвало недовольство многих поклонников. Прошло еще немного времени – и мы увидели Twilight Princess, с первых же минут опять-таки хорошо знакомую каждому фанату The Legend of Zelda. Подождали еще чуть-чуть – и получили Phantom Hourglass для DS, где ощущение дежавю, несмотря на стилус и два экрана, только усилилось. И вот теперь – Spirit Tracks, события которой разворачиваются сто лет спустя.

Все спокойно

Сказать по правде, для мира Hyrule одно столетие – пустяковый срок, которого едва

ли хватит на что-нибудь существенное. Хотя в этот раз, например, жители волшебного королевства (не без помощи потусторонних сил) успели за это время многое. Прижали к ногтю могущественного демона, нашли необычную альтернативу заурядным рельсам и даже изобрели уже упоминавшийся паровоз. Но в остальном их жизнь течет по хорошо знакомому сценарию: кто-то пытается захватить власть, кто-то мечтает стать героем и рядится во все зеленое, а кто-то, как всегда, пока еще ни о чем не подозревает.

Пересказывать сюжет в деталях как будто и незачем: главную интригу раскроют уже во вступлении. Скажем лишь, что принцесса Зельда снова в большой беде: бедняжка лишилась собственного тела и теперь бес-

НАДО ОТДАТЬ ПРИНЦЕССЕ ДОЛЖНОЕ – ДАЖЕ ПОБЛЕДНЕВ ДО ПОЛУПРОЗРАЧНОСТИ, ОНА ПОМОГАЕТ ИЗО ВСЕХ СИЛ, НАЙДЯ ДОВОЛЬНО НЕОБЫЧНЫЙ СПОСОБ ВМЕШИВАТЬСЯ В ХОД СОБЫТИЙ.

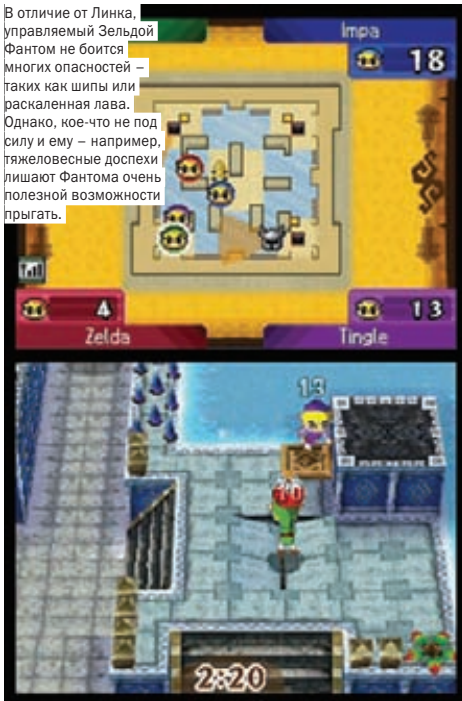
НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Традиционно увлекательный игровой процесс, хорошая графика, продуманное управление, разнообразные головоломки.

НЕДОСТАТКИ Как и многие другие творения Nintendo, сериал The Legend of Zelda уже несколько лет топчется на месте – и Spirit Tracks это только подтверждает.

РЕЗЮМЕ Любой поклонник The Legend of Zelda едва ли найдет для себя что-то новое или неожиданное. Сражения, решение головоломок, схватки с боссами, умеренные порции сюжета – все знакомые элементы снова на своих местах, в точно отмеренных дозах. Играть интересно, искать секреты – не скучно и даже графика не первой молодости не вызывает ничего, кроме положительных эмоций. Но если Phantom Hourglass пройдена не так давно или никаких теплых чувств не вызвала, знакомство со Spirit Tracks не грех и отложить.

В отличие от Линка, управляемый Зельдой Фантом не боится многих опасностей – таких как шипы или раскаленная лава. Однако, кое-что не под силу и ему – например, тяжеловесные доспехи лишают Фантома очень полезной возможности прыгать.



найти ахиллесову пяту противника, а заодно определить, каким оружием из вашего арсенала удастся нанести урон врагу, после чего залогом победы становятся лишь бдительность и терпение.

Поезд отправляется

Очередная смена транспортного средства в действительности серьезного влияния на игровой процесс не оказала. Поезд – как до этого пароход, а еще раньше лошадь – служит, в первую очередь, для преодоления больших расстояний, хотя этим его функции, конечно, не ограничиваются. Прицепив вагон, Линк сможет использовать железнодорожной состав для перевозки грузов, некоторые миссии также обяжут вас брать пассажиров, развлекаая их по мере сил и оберегая их в дороге от различных опасностей. С последними, к слову, позволяют бороться двумя способами – либо отпугивать паровозным свистком (а его боятся далеко не все), либо расстреливать из пушки, как только она окажется в вашем распоряжении. Ах да, и не забудьте, что чудесный поезд еще и телепортируется умеет, для чего вам опять-таки потребуются свисток. Что ж, технологии не стоят на месте – пусть даже заметить это подчас бывает нелегко. **СИ**

плотным духом вынуждена следовать за Линком, пока тот, по доброй традиции, пытается решить несколько проблем одновременно. Впрочем, надо отдать принцессе должное – даже поблднев до полупрозрачности, она помогает изо всех сил, найдя довольно необычный способ вмешиваться в ход событий. Девушка здраво рассудила, что дух (коим она теперь является) имеет полное право использовать любое «бесхозное» тело, встреченное в пути. А что может быть более бесхозным, чем лишённые души Фантомы – праздно шатающиеся доспехи, уже попортившие немало крови любителям спасти от беды принцессу-другую? Увы, забраться в Фантома не так-то просто – сначала Линк должен его победить. Но если уж с этим проблем не возникло, доспех на время поступит в распоряжение новой владелицы, и перед вами откроется немало новых путей, ведь Фантом может пройти там, куда Линк самостоятельно едва ли доберется. Главное – правильно начертить маршрут и продумать последовательность действий, дальше будет заметно проще. Тем более что в остальном Spirit Tracks (включая и ту ее часть, что посвящена изучению подземелий и решению головоломок) ничего неожиданного не предложит. Ребусы, рассчитанные на скорость, внимательность и умение пользоваться тем или иным предметом, как всегда, отлично сбалансированы, подаются разумными порциями и, несмотря на вторичность, никогда не надоедают.

То же можно сказать и о битвах с неприменными боссами – какая же The Legend of Zelda обойдется без них! Хозяйева уроней привычно живучи, свирепы и зачастую неуязвимы. На первый взгляд. Ключ к победе –



Вверху: Для управления поездом предсказуемо используется нижний, тактильный экран и стилус. Верхний же экран служит для отображения различной полезной информации, в том числе маршрута, вероятных остановок и железнодорожных развилок.

Слева: Гигантские пауки и некоторые другие обитатели виртуального мира подчас слишком уж неохотно уступают дорогу поезду.

Справа: Далеко не каждого противника следует атаковать в лоб – это может быть слишком рискованно.

**Четырежды герой**

Чем действительно запомнилась в свое время Phantom Hourglass, так это довольно необычным многопользовательским режимом, где один участник выступал в роли Линка, а другой управлял целым отрядом Фантомов, пытаясь отловить соперника. В Spirit Tracks эту идею развивать не стали, заодно отказавшись и от поддержки Wi-Fi – зато предусмотрели возможность играть друг против друга вчетвером (при помощи функции Download Play), управляя разноцветными персонажами. Четыре Линка будут собирать Force Gems, стараясь опередить соперников – а заодно и помешать им в достижении аналогичной цели. Кроме того, на самих картах хватает разнообразных препятствий и скрытых бонусов, и для победы немаловажно ловко обойти первые и вовремя обнаруживать вторые. Наконец, вездесущие Фантомы тоже принимают участие во всеобщем веселье, нападая на любого, кто встретится на пути. Причем стоит учесть – пользоваться мечами в мультиплеере запрещено, придется полагаться на ловкость и умение пользоваться подручными средствами, например, бомбами растительного происхождения.

