



▲ Прутья решетки – не помеха Линку на пути наружу. Чтобы добраться до заветного окошка, однако, нужно, стоя на опущенной синей преграде, поднять ее вместе с собой.

▼ Зеленая линейка слева – шкала стамины, ограничивающая Линка в безрассудном применении особых способностей.



▲ Сколь было интересно исследование башни, столь банальны озадачились схватки с врагами. Слово 91-й год на дворе!

▼ Карта мира обещает быть той же, что и в A Link to the Past.



ДАТА ВЫХОДА
2013 год (Европа)



The Legend of Zelda

ПОКА ГЕЙМЕРЫ, ВОДУШЕВЛЕННЫЕ ТЕХДЕМКОЙ «ЗЕЛЬДЫ» ДЛЯ Wii U, ЖДАЛИ АНОНСА НОВЫХ ПРИКЛЮЧЕНИЙ ЛИНКА ДЛЯ ДОМАШНЕЙ HD-КОНСОЛИ, NINTENDO ОБЪЯВИЛА О РАЗРАБОТКЕ ДРУГОЙ ЧАСТИ СЕРИАЛА, ПРОДОЛЖЕНИЯ A LINK TO THE PAST ДЛЯ NINTENDO 3DS.

Платформа: Nintendo 3DS
Жанр: action-adventure.third-person.fantasy
Зарубежный издатель: Nintendo
Российский дистрибьютор: Nintendo
Разработчик: Nintendo Мультиплеер: нет
Страна происхождения: Япония

Анонс состоялся во время апрельской онлайн-презентации Nintendo Direct – и уже на следующий день пресса была приглашена попробовать демоверсию игры. Она состояла из одного данжена, напоминающего Tower of Nera из оригинальной Link to the Past. Он был усеян преградами двух цветов: когда одни поднимались, другие опускались, позволяя пройти дальше. В отличие от LttP, однако, здесь Линк не использовал бумеранг для переключения рубильников, а орудовал преимущественно здоровенным молотом: проламывал им пол, чтобы спуститься на этаж ниже за ключами и секретами, оглушал врагов и активировал трамплины, переносящие его все выше и выше.

Как несложно заключить из вышесказанного, продемонстрированная нам локация была сильно вытянута по вертикали. Ракурс камеры в сиквеле ALttP аналогичен тому, что был в оригинале, и вкуче с вертикальностью данжена и трехмерным эффектом 3DS он позволяет создать у игрока несравнимое ощущение высоты. Разные этажи невозможно спутать, и вопросов, что ниже Линка, а что выше, не возникает – все очень интуитивно. Новая «Зельда»,

очевидно, планировалась еще на стадии проектирования консоли: она, как и Super Mario 3D Land, словно создана, чтобы проиллюстрировать, для чего нужна 3DS.

Не менее впечатляет и новая особенность Линка: герой научился превращаться в плоский рисунок и в прямом смысле скользить по стенам – правда, лишь горизонтально. Это в корне меняет привычную игровую механику и открывает новые горизонты для исследования локаций в поисках призов – одного из важнейших аспектов геймплея The Legend of Zelda. Когда Линк «прикрепляется» к стене, перспектива меняется, и камера подлетает к нему сбоку, позволяя поближе рассмотреть окружение. Благодаря этому умению Линк взбирается на башню по ее внешней стене, приклеиваясь к ездящим вниз-вверх платформам и возвращая себе обычный облик, когда импровизированный лифт довозит его до нужного места.

Те, кому не нравились два выпуска сериала на Nintendo DS, могут вздохнуть спокойно: управление здесь осуществляется кнопками, а тачскрин практически не нужен. А Эйдзи Аонума уже подтвердил, что в новой «Зельде» появится также и темный мир. Остальные подробности, скорее всего, станут известны на грядущей E3. **СИ**