

# СТРАНА ИГР

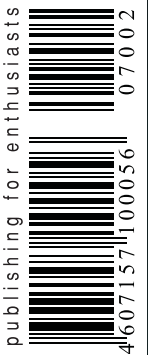
02#227  
ЯНВАРЬ | 2007

### В НОМЕРЕ:

**В РАЗРАБОТКЕ:**  
Shining Force EXA, Rainbow Islands Evolution, Etrian Odyssey, Infernal, Bullet Witch

**ОБЗОРЫ:**  
The Legend of Zelda: Twilight Princess, Medieval 2: Total War, Enchanted Arms, Dead or Alive Xtreme 2, Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas, Войны древности: Спарта, Viva Pinata, Mario vs Donkey Kong 2: March of the Minis, Ex Machina: Meridian 113, Ys: The Ark of Napishtim, Магия Крови: Время теней, Star Trek: Legacy, The Secrets of Atlantis: The Sacred Legacy, Parasite Eve, Skies of Arcadia

(game)land  
hi-fun media



ОБЗОР

## Medieval 2: Total War

КРЕСТОВЫЙ ПОХОД  
ЗА НОВОЙ ВИДЕОКАРТОЙ

ОБЗОР

## Dead or Alive Xtreme 2

СОЛНЦЕ, МОРЕ, ДЕВУШКИ

ТЕМА НОМЕРА

# THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

ЛИНК-ОБОРОТЕНЬ, ВЫХОДИ ИЗ СУМРАКА!

## Легенда о Зельде

СПЕЦ

RPG-СЕРИАЛ ОТ СИГЕРУ МИЯМОТО:  
ДВАДЦАТЬ ЛЕТ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

РАЗГОВОР  
С ГОБЛИНОМ  
ИНТЕРВЬЮ

TOM CLANCY'S  
RAINBOW SIX: VEGAS  
ОБЗОР

BULLET WITCH  
ХИТ!?



# THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

Впервые новая игра сериала Legend of Zelda выходит одновременно с запуском очередной игровой консоли от Nintendo. Впрочем, суровая правда в том, что новомодная нинтендовская консоль почти на год задержала нашу встречу с Twilight Princess.

**Т**he Legend of Zelda: Twilight Princess – один из самых ярких игровых долгожителей современности. Отсчет, пожалуй, можно вести с незабываемого ролика технической демо-версии GameCube семилетней давности – того самого, в котором почти взрослый Линк сражался с Гэноном на фоне потрясающих декораций в готическом стиле. Что было дальше, мы прекрасно знаем – очередная Legend of Zelda в 2001 году превратилась в красочный интерактивный мультфильм, неоднозначно воспринятый поклонниками сериала. Попало дизайнерам и за длительные путешествия на мудрой красной





Версия для Wii поддерживает режим Widescreen – специально для телевизоров формата 16:9.



лодке через весь игровой океан в поисках малюсеньких, но важных для игрового процесса островков, разбросанных по карте. Неудивительно, что Nintendo поспешила анонсировать новую игру сериала, на этот раз в точности следующую заданному Ocarina of Time эталону. Twilight Princess создавалась специально для GameCube с целью помочь платформе в непростой битве с Xbox и PlayStation 2. Однако когда до завершения проекта осталось всего ничего, оказалось, что серьезным образом изменить расстановку сил на рынке новая Zelda, вне зависимости от качества, уже не сумеет. Именно в этот момент (видимо, это произош-

ло летом 2005 года) и было принято решение адаптировать игру для новой платформы Nintendo Revolution, которая позднее получила имя Wii. Почему мы уделяем этой истории такое внимание? Все просто – Twilight Princess, несмотря на новаторскую схему управления, по сути остается игрой для GameCube, чрезвычайно качественной, но все же несколько устаревшей в наш век буйного технического прогресса. Как ни удивительно, эта своеобразная старомодность придает ей шарм. А уж ностальгических моментов, приводящих армию поклонников сериала в состояние лирического столбняка, в новой Legend of Zelda навалом.

### Сказка о принцессе

О сюжетных особенностях сериала Legend of Zelda можно написать серьезную научную работу, защитить диссертацию и потом смело почивать на лаврах главного «зельдиста» современности. Но мы этого делать не будем – а лишь позавидуем мастерству Nintendo. Шутка ли, в течение двадцати лет переливать сюжетные крохи из пустого в порожнее и при этом сохранять свежесть и оригинальность концепции! Такое удается лишь лучшим рассказчикам современности. В самом деле, из трех неизменных по характеру главных героев и еще десятка кочующих из серии в серию под разными лика-

### ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА:  
Nintendo Wii, GameCube
- ▶ ЖАНР:  
role-playing, action-RPG
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
Nintendo
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
«ND Videogames»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:  
Nintendo EAD
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:  
1
- ▶ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:  
Nintendo Wii
- ▶ ОНЛАЙН:  
[www.zelda.com](http://www.zelda.com)



▶ Автор:  
Сергей Овчинников  
[ovch@gameland.ru](mailto:ovch@gameland.ru)

### ВЕРДИКТ

9.0

### ПЛЮСЫ

Превосходный дизайн игрового мира и персонажей, интригующий сюжет, грамотно исполненные головоломки, замечательная музыка.

### МИНУСЫ

Не лучшее применение возможностей Wii-mote, не слишком яркая картинка, устаревшая графика и многие игровые элементы.

### РЕЗЮМЕ

С задачей повторить Ocarina of Time в Nintendo блестяще справились. Но мы, откровенно говоря, ждали вовсе не повторения...

Twilight Princess, несмотря на новаторскую схему управления, по сути остается игрой для GameCube. Как ни удивительно, старомодность придает ей шарм.





Дизайн многочисленных противников Линка, как всегда, интересен – на таких злодеях оттачивать мастерство владения Wii-mote становится еще веселее.



Серый и коричневый – основные составляющие цветовой палитры новой Legend of Zelda.



### Twilight Princess на GameCube

Выхода GameCube-версии Twilight Princess многие попросту не заметили. Вполне естественно – платформа практически мертва. Однако для тех, кому не по душе своеобразный метод управления при помощи Wii-mote, единственный вариант – именно версия для почтенной GameCube. Она ничем визуально не уступает версии для Wii: по сути дела, это одна и та же игра. Разве что в Wii-варианте главный герой изображен правой, а не левой (разработчикам справедливо показалось, что Wii-mote, а значит, и меч, стоит держать именно в правой руке). Достигнуто это было оригинальнейшим способом – горизонтальным инвертированием картинки. Соответственно, зеркальным образом отображается и игровой мир. Так что (особенно если вы поклонник GameCube) можете считать, что на Wii игра вышла неправильная, лишь GC-версия может считаться единственно верной, и Линк-левша пророк ее. Глупости, конечно. Тем не менее, в Сети на эту тему уже разгораются нешуточные дискуссии. Поскольку Nintendo выпустила версию для GameCube весьма ограниченным тиражом (по слухам, в США напечатано лишь 50 тысяч копий), желающим ее приобрести стоит определиться с покупкой побыстрее. Мы предвидим, что в будущем именно эта версия станет знатным раритетом наподобие бесплатной GameCube-версии Ocarina of Time, раззававшейся с презаказами на Wind Waker и пользующейся сейчас большим спросом на интернет-аукционах.

ми второстепенных персонажей серьезную сюжетную линию выстроить сложно. На помощь приходит фантазия художников и пара неожиданных сюжетных поворотов. Понятно, что храбрый Линк должен встретить мудрую Зельду и в лепешку расшибиться, чтобы в очередной раз спасти мир от сильного Гэнона. Вопрос лишь в том, как и когда они встретятся и каким именно образом злодей попытается одолеть мир. На этот раз сюжетная пружина закручена мастерски, интригу поддерживают и новые персонажи, среди которых следует выделить новую спутницу Линка – существо из сумрачного мира по имени Мидна. Веселая и саркастичная, она не только играет роль личной феи главного героя из Ocarina of Time, но и служит ключом к разгадке загадочного преобразования игрового мира в его сумрачный эквивалент. Еще одно новшество – двуличность самого Линка, молодого рубахи-парня, друга детворы и любимца всей деревни. Сумеречная магия превращает его в сурового волка-оборотня, обладающего феноменальным нюхом и полезной способностью рыть ямы и откапывать сокровища в специально отведенных для этого местах. Ну а светлые чары обеспечивают не только обратное превращение, но и – вуаля! – явление перед нами благородного юноши в зеленой тунике со знакомыми мечом и щитом.

Чрезвычайно ярка в игре и чисто японская составляющая «печальной красоты». Нет сомнений, что авторы Twilight Princess черпали вдохновение у величайших мастеров анимации, и, прежде всего, у Миядзаки. Отдельные эпизоды игры вообще выглядят как часть «Принцессы Мононоке». Неожиданно сильно прописаны в Twilight Princess и экологические мотивы – не случайно мрачный мир Сумрака напоминает типичную компьютерно-цифровую картинку. Кажется, еще немного – и из Сумрака выбежит Нео со всей его «матрицей» и задаст Линку жару. Всему этому Nintendo противопоставляет пасторальные деревушки и очаровательные стада домашне-



В образе волка Линку (не без помощи злорадной Мидны) доступны суперприемы, которые позволяют расправиться со всеми врагами одним махом.



Одна из свежайших мини-игр – веселый симулятор традиционной японской борьбы сумо.



го скота (первый кавалерийский опыт Линк получает, собирая стадо в загон на ночлег). И, само собой, рыбалку – чем не идиллия? Так что бросаем контроллеры – и в деревню!

### Отзвуки окарины

Прелесть сюжета каждой Legend of Zelda, безусловно, не во вполне предсказуемой цепи событий, а в том, каким образом раскрываются перед нами новые картины, персонажи и образы, и Twilight Princess здесь, пожалуй, на лидирующих позициях. Команде разработчиков во главе с Эйдзи Аонума под присмотром самого Миямото удалось не только придумать интересную историю, но и нарисовать под нее впечатляющих персонажей и красивейший игровой мир. При этом, на протяжении всей игры вас ни на секунду не покинет ощущение, что вы играете именно в Legend of Zelda, ту же самую по сути игру, что и десять лет тому назад. По ходу дела Линк отправляется все в те же храмы и подземелья, что и в предыдущих сериях, встречается с теми же персонажами, выполняет с некоторыми вариациями те же задания. Это вызывает противоречивые ощущения. С одной стороны, именно так и обстоят дела в Legend of Zelda с незапамятных времен – куда же нам деваться без Forest Temple или Goron Mountain? С другой – все это мы уже видели много раз. То же касается и большинства головоломок, которые бывалые игроки в результате шелкают как орешки. Новый антураж и графика – это замечательно, но явно недостаточно для полноценной Великой игры (а именно такой большинство считают Ocarina of Time для N64). Даже прогрессивная на первый взгляд идея с путешествиями между мирами Света и Сумрака (Лукьяненко ни при чем, сомневаемся, что дизайнерам игры удалось найти время, чтобы прочитать «Ночной дозор») – на самом деле, отыгрыш из той же Ocarina of Time, только там в основу легла идея о путешествиях во времени. И функциональная разница (не принимаемая во внимание визуальную сто-

рону) между Линком в детстве и Линком в юности получалась примерно такой же, как между двумя составляющими Линка-оборотня. Даже Wind Waker, при всех недостатках, представляла собой куда более смелый отход от традиций как в области визуализации, так и в кое-каких игровых моментах. Сдается нам, Nintendo, после не самых радужных откликов прессы и игроков на Wind Waker, попросту испугалась радикальных нововведений и предпочла более спокойный путь под кодовым названием Ocarina of Time 2.

### ... и Wii-mote'ом погоняет

Как главный козырь премьеры игровой системы Wii (ради чего GameCube-версию игры не только отложили на пару недель, но и существенно сократили ее тираж – чтобы не мешалась под ногами), Twilight Princess просто обязана была в полной мере использовать возможности знаменитого пульта Wii-mote и пристяжного нунчака. Новую схему в Nintendo отработывали долго – даже демо-версия на E3 2006 использовала вариант, не похожий на окончательный. Управление реализовано на хорошем уровне – нунчак отвечает за перемещение персонажа, а Wii-mote пригодится при манипуляциях с предметами и в сражениях с врагами. Последнее особенно интересно – при помощи пульта можно по-разному замахать мечом, грамотно целиться из лука. Тех, кто ожидал полноценной эмуляции холодного оружия а'ля «Звездные войны», ждет разочарование – перемещение пульта в пространстве во время сражения нужного эффекта не дает. Зато игра позволяет спокойно проводить время – сидя, а не стоя; слегка перемещая пульт, а не размахивая им во все стороны. Встроенный динамик не умолкает, постоянно выдавливая из себя разнообразие звуков. В частности, ему на откуп отдана знаменитая трель открывания сундуков. Вот только качество воспроизведения записи не позволяет получать удовольствие от подобных звуковых «сюрпризов». А тот факт, что опция полу-

Гравитационные головоломки наряду с зуборобительным выравниванием уровня воды в знаменитом Water Temple – самое сложное, что вам предстоит преодолеть на пути к победе.



В Twilight Princess биться придется не только на своих двоих, но и верхом! Жаль, не так часто, как хотелось бы.



### Серое vs. Коричневое

На смену цветастым, красочным палитрам игр от Nintendo в Twilight Princess пришла более традиционная для современных проектов серо-коричневая гамма. Конечно же, перед нами не Resident Evil и не Gears of War, но по общему настрою новая Zelda существенно мрачнее не только весело-мультишной Wind Waker, но и главной предшественницы, Ocarina of Time. При этом «светлый» мир выполнен в коричневатой гамме (почему-то даже зеленые, по идее, деревья оказались с каким-то желтоватым оттенком), а мир Сумрака тяготеет к серой палитре. Разумеется, и большинство потусторонних врагов, судя по всему, в свободное от основных занятий время погрываются когечарами. В гуге звуков Wind Waker кое-какие достопримечательности предстают перед нами в практически монохромной палитре, а некоторые – режут глаз резкими цветовыми решениями.



На просторах Нутле настоящего искателя приключений всегда есть чем заняться. Тем более что территория игрового мира в Twilight Princess как никогда велика.



Управление с помощью Wii-mote лучше всего оправдывает себя в те моменты, когда Линку предстоит по чему-нибудь стрелять.



«Матричные» мотивы нашлись и в новой Zelda – прямо скажем, не ожидали. Впрочем, прелести «цифрового» мира здесь олицетворяют вселенское зло. Интересное открытие от производителя видеоигр.

Качество графического оформления в игре – на хорошем уровне PS2 или GameCube. Открытий не ждите.

Линк наверняка еще вернется. Но какими будут его новые приключения? Для будущей Zelda, созданной специально для Wii, Nintendo наверняка придумает что-то особенное.

чения звуков «прямо в руку» нигде не отключается, потихоньку начинает раздражать.

Нельзя сказать, что управление в Twilight Princess неудобно или неудачно, – оно лишь совершенно вторично, в нем нет никакой необходимости. Все было бы прекрасно и без него, что с успехом доказывает отодвинутая в сторону версия игры для GameCube. Что же касается широко разрекламированной рыбалки, она, безусловно, забавна и наверняка заинтеригует истинных фанатов (рыбалки?), однако собственно к игровому процессу имеет мало отношения.

### Волшебство не пропьешь

Не случайно уже на протяжении двадцати лет Legend of Zelda остается одной из любимых игр миллионов. Создает впечатление, что волшебники из Nintendo не разрабатывают игры тем же способом, как их многочисленные коллеги из других компаний. Не пишут сотни тысяч строк кода, не создают демо-версии, не проводят фокус-группы. Они попросту колдуют, экспериментируя все с новыми видами заклинаний, способных зачаровать практически любого игрока, лишь бы у него все было в порядке с состоянием души. Да, Twilight Princess сложно назвать лучшей игрой сериала – ведь Ocarina of Time, фактически продемонстрировавшая нам все то же самое, причем восемь лет тому назад. Но это не так уж и важно. Каждый новичок, впервые знакомящийся с миром Legend of Zelda, тут же почувствует себя как дома и получит от игры максимум эмоций. Люди, знающие и любящие сериал, в полной мере удовлетворят любопытство и вернут на поверхность почти забытые, дремлющие в глубине памяти прекрасные воспоминания. Не удовлетворены будут лишь журналисты, которым, уж никому от этого не деться, срочно предьявите очередную революцию. Правильно ли поступили в Nintendo, решив годик подождать с выпуском Twilight Princess? С точки зрения бизнеса – безусловно. Пристальное внимание к новой консоли во время запуска обеспечено, а значит, и интерес к слегка подзабытому сериалу вспыхнет с удвоенной силой. Да и новая небезынтересная система управления наверняка придется по вкусу многим. Wii, кстати, не позиционируется Nintendo как консоль следующего поколения, прямой конкурент PlayStation 3 и Xbox 360. Она представляет собой нечто иное. То же самое и с новой Zelda – да, next-gen'ом тут и не пахнет. Но, может быть, это и к лучшему? **СМ**

