

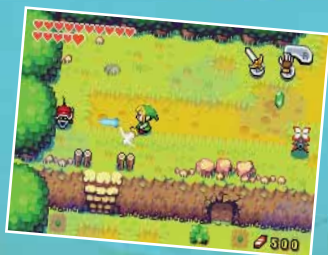


Автор:
Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru



Легенда о Зельде

Успех компании Nintendo изгавна обеспечивали два сериала – Super Mario Bros. и The Legend of Zelda; позже к ним добавился Pokémon. Однако водопроводчик Марио и карманные монстры-покемоны хорошо известны в России, а вот ушастый воин Линк – не очень. Дело в том, что во времена «Денги» пираты отчего-то не выпускали «желтенькие картриджи» с ролевыми играми для приставки Nintendo; так геймеры пропустили и первые Final Fantasy, и The Legend of Zelda. Super Nintendo в нашей стране уже была не так широко распространена, а Nintendo 64 совершенно потерялась на фоне PS one. И если игры о Марио, несмотря ни на что, геймеры все же находили и пробовали в деле, то о Линке знали только понаслышке. Возможно, старт Nintendo Wii в России даст остроухому воину еще один шанс.



«Л

егенда о Зельде» необычна во многих отношениях. Начнем хотя бы с жанра. Все игры сериала принято относить к RPG (в крайнем случае – action/RPG), хотя никаких причин для этого нет. В геймплее есть что-то от экшена, adventure, RPG, пазлов и даже платформеров; при этом именно с RPG сходства не так уж много. С тем же успехом к RPG можно отнести Shenmue, Metal Gear Solid или любую другую игру с продуманным сюжетом, отсутствием явного деления на локации, инвентарем и развитием возможностей главного героя. По моему мнению, The Legend of Zelda относят к RPG, скажем так, «из уважения». В расчет идут не составляющие геймплея, а их воздействие на игрока. И по этому качеству The Legend of Zelda очень близка к Final Fantasy или, например, Grandia. И далека от классических action/adventure, вроде Metal Gear Solid или Silent Hill. Другая важная особенность The Legend of Zelda – личность главного героя (игра, что показательно, носит не его имя!). В каждой

части сериала его зовут Линк, но, как правило, это разные создания, просто очень похожие. Обычно Линк – мальчик двенадцати лет, но встречаются и взрослые воплощения – например, в The Legend of Zelda: Twilight Princess. Среди геймеров и игровых журналистов принято считать Линка эльфом, но это не вполне верно. В мире The Legend of Zelda таких существ вообще нет, а раса главного героя называется Hylian. Другое дело, что Линк остроух, облачен в зеленый плащ и отменно стреляет из лука. В общем, обладает всеми качествами настоящего эльфа. Что касается личностей конкретных Линков, их принято считать разными людьми, если в самой игре прямо не заявлено обратное. Например, в Majora's Mask и Ocarina of Time один главный герой, в Link's Awakening и A Link to the Past – тоже. Как говорит продюсер Majora's Mask и директор Twilight Princess, Эйджи Аонума, главная идея The Legend of Zelda заключается в том, что когда миру Hyrule грозит опасность, появляется новый герой – и непременно по имени Link. Наконец, The Legend of

Zelda относится к RPG с неммым персонажем. Речь идет не об одной лишь озвучке, но и вообще о непосредственном участии в диалогах. Линк только слушает других и изредка выбирает варианты ответов на вопрос. Поэтому об отклике героя на события, о его мнении можно судить только по возгласам и мимике. И даже имя можно менять на любое по выбору игрока. Основой почти всех игр сериала является прохождение уровней – «подземелий». В них нужно сражаться с врагами, решать логические загадки, искать сундуки с сокровищами. А в конце ждет босс, охраняющий некий важный для прохождения игры предмет. В этом смысле The Legend of Zelda схожа с сериалами Metroid, Mega Man и Castlevania (который, кстати, тоже часто относят к RPG). Однако геймер волен выбирать, в каком порядке проходить уровни, – они объединяются в цельный виртуальный мир, по которому можно свободно перемещаться. Сигеру Миямото, создатель сериала, признался журналистам, как родилась идея самой первой The Legend

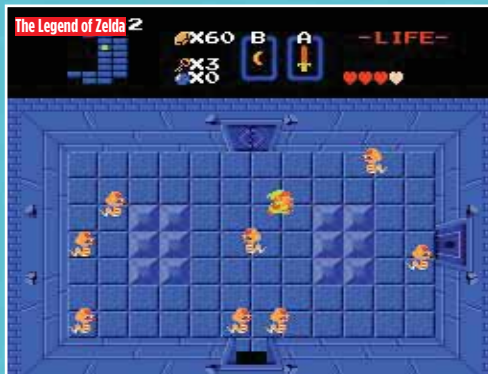
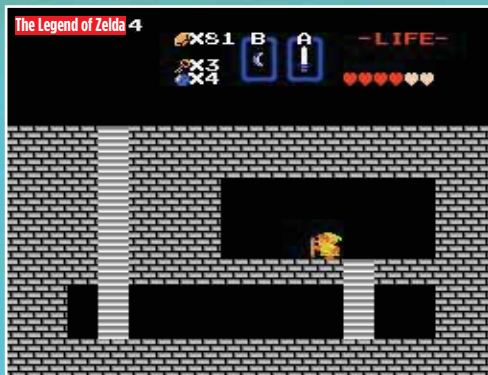




Отец Зельды

Начать стоит с того, что Сигеру Миямото – наверное, самый талантливый разработчик видеоигр в мире. В отличие от Юдзи Наки, Питера Молине или Мишеля Анселя, Миямото – человек, игры которого и получают самые высокие оценки в прессе, и завоевывают любовь миллионов геймеров, и приносят огромные прибыли издательству. Он умеет создавать шедевры, чье культурное влияние распространяется далеко за пределы геймерской тусовки. Выпустить игру, которую кучка фанатов будет считать произведением искусства, и выбросить на ветер деньги издателя куда проще, чем кажется. Сделать так, чтобы искусство «пошло в народ», гораздо сложнее.

В чем секрет? Сигеру Миямото – настоящий перфекционист. Он никогда не позволит выпустить свою игру недоделанной. Да и не только свою – он имеет право вмешиваться в работу любой из внутренних команд Nintendo. Например, однажды компания собиралась издать Twinkle Roro с прогнозируемыми продажами в районе 200 тыс. копий. Сигеру Миямото заявил, что после небольшой доработки она превратится в настоящий хит. В итоге игра вышла под названием Kirby's Dream Land и разошлась по миру тиражом в 5 млн. экземпляров. The Legend of Zelda: Ocarina of Time должна была поступить в продажу в день старта Nintendo 64 – в 1996 году. Миямото настоял на переносе даты релиза. И эта RPG появилась в магазинах лишь двумя годами позже, стала лучшей игрой в истории индустрии и принесла Nintendo полмиллиарда долларов. С The Legend of Zelda: Twilight Princess – та же история. Поначалу игрой занимался продюсер Эйзюи Аонума, и в конце 2005 года игра могла поступить в продажу. Однако Миямото не очень понравился результат, и он взял руководство проектом на себя. Результат перед вами.



of Zelda. Оказывается, еще мальчиком он любил бродить по лесам и полям в окрестностях Киото. Там его постоянно ждали открытия, вроде притаившегося в самой чаще озера или богом забытой деревушки. Больше всего он запомнил приключение с пещерой, которую обнаружил в сердце леса. Поборов страх, Миямото вооружился светильником и отправился внутрь. Именно эти детские впечатления гейм-дизайнер и попытался в дальнейшем передать геймерам.

Начало

В 2006 году на широкие экраны вышел фильм Grandma's Boy (в российском прокате – «Мальчик на троих»), один из героев которого хвастается: «Я прошел The Legend of Zelda еще до того, как начал ходить». Мне, к счастью, в 1986 году было целых шесть лет, и на двух ногах я стоял крепко, вот только в Советском Союзе мало кто слышал о приставке NES. Меж тем нельзя оценивать The Legend of Zelda, не учитывая дату ее появления на свет. Тогда

были широко распространены невероятно увлекательные, но чудовищно простые аркадные игры; главная их задача – пройти много уровней и набрать рекордное количество очков. Средний возраст геймеров тоже был куда ниже, чем сейчас – примерно такой же, как у Миямото, когда тот исследовал свои пещеры. The Legend of Zelda оказалась разительно непохожей на хиты того времени и подарила миллионам подростков, уставших от бесконечной погони за рекордами, иллюзию настоящего приключения. Герой игры оказывался выброшенным в целый волшебный мир без карты, без толкового оружия и хотя бы малейшего представления о том, куда идти и что делать. Единственный вменяемый источник информации – прилагающийся к игре мануал – не был особенно щедр на советы. The Legend of Zelda – игра для любознательных. Для тех, кто хотел не просто проходить уровни один за другим, а изучать мир, знакомиться с его обитателями, выслушивать

их жалобы и один за другим добывать квестовые предметы – в том порядке, который считал нужным. Недостаток информации подбивал на эксперименты. «А что будет, если сходить в ту пещеру?» – задавался вопросом геймер, невольно повторяя мысли маленького Миямото, и делал шаг в неизведанное. Необходимость в дополнительной прокачке (из-за которой хоть в Final Fantasy, хоть в Diablo, герою нужно выполнять все квесты строго по очереди) отсутствовала. Ведь Линк с самого начала может обычным мечом зарубить любого монстра. Это лишь вопрос навыков геймера, а не его подопечного. И, как следствие, он может пойти в любой лабиринт, не заботясь об уровне обитавших там врагов! Сюжет самой первой The Legend of Zelda (NES, 1986) заложил основу для мифологии всего сериала. Злой колдун Ганон овладел артефактом Triforce of Power и с его помощью подчинил себе почти весь мир Hyrule. Для окончательной победы ему,

Немного статистики

Список суммарных продаж всех игр самых популярных сериалов.

Mario	193 млн.
Pokemon	155 млн.
Final Fantasy	68 млн.
The Sims	54 млн.
Madden NFL	51 млн.
Grand Theft Auto	50 млн.
Donkey Kong	48 млн.
The Legend of Zelda	47 млн.
Sonic the Hedgehog	44 млн.
Gran Turismo	44 млн.

Продажи игр сериала Zelda

The Legend of Zelda	6.51 млн.
The Legend of Zelda II: The Adventure of Link	4.38 млн.
The Legend of Zelda: A Link to the Past	4.61 млн.
The Legend of Zelda: Link's Awakening	3.83 млн.
The Legend of Zelda: Ocarina of Time	7.6 млн.
The Legend of Zelda: Majora's Mask	3.36 млн.
The Legend of Zelda: The Wind Waker	3.07 млн.
The Legend of Zelda: Oracle of Seasons	3.96 млн.
The Legend of Zelda: Oracle of Ages	3.96 млн.
The Legend of Zelda: A Link to the Past/Four Swords	1.4 млн. (США)



однако, нужен еще и Triforce of Wisdom, хранительницей которого является принцесса Зельда. Узнав о намерениях чародея, она разделила артефакт на восемь частей и спрятала их в разных уголках своего королевства. Перед неминуемым пленением она отправила верного слугу по имени Импа на поиски героя, который бы спас ее и весь мир от злодея. Им и стал Линк. Чтобы добраться до цели, пришлось сначала найти несколько важных предметов, вроде лестницы, лука со стрелами и плота. Каждый из них позволял преодолевать определенный тип препятствий и получать доступ к новым подземельям. В конце концов Линк собрал все восемь частей Triforce of Wisdom, победил Ганона и спас Зельду. В общих чертах так же выглядит любая The Legend of Zelda — вплоть до самой последней. Любопытно, что во второй части — The Legend of Zelda II: The Adventure of Link (NES, 1988) — Сигеру Миямото переборщил с нововведениями.

Куда ни плюнь — вторая часть противоречит первой. Добавились очки опыта и случайные битвы (Random Encounter), и почему-то исчезли деньги. Для общей карты мира по-прежнему использовался вид сверху, однако подземелья исследовались с видом сбоку, и по геймплею The Legend of Zelda II весьма напоминает платформер. Вместо того чтобы собирать артефакты, герой разносит их по подземельям и прячет. Исследование огромного мира заменено обычным прохождением уровней, зато сражения разнообразились. Игра стала больше походить на обычные консольные RPG того времени, вроде Exile. Наверное, если бы идеи второй части The Legend of Zelda были приняты на вооружение, то сериал превратился бы еще в одного конкурента Final Fantasy и Dragon Quest. Однако этого не произошло.

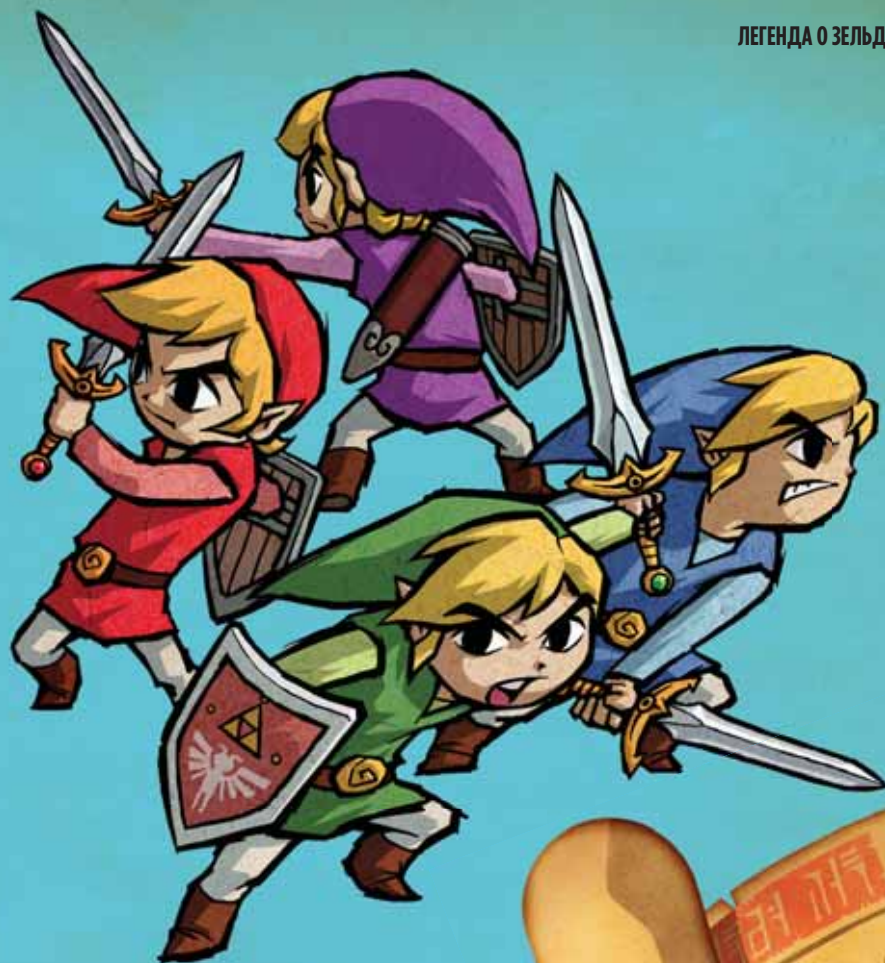
Рождение легенды

The Legend of Zelda: A Link to the Past (SNES, 1992) — одна из лучших двухмерных игр в

истории — определила дальнейшее развитие сериала. Это уже было время SNES; геймеры и разработчики уже были хорошо знакомы с Final Fantasy, Dragon Quest и Phantasy Star. Сильно выросли требования к качеству графики и сюжету ролевых игр. Требовалось найти путь, позволяющий и сохранить индивидуальность сериала, и не растерять его старых поклонников, и привлечь новых. Посему решением Сигеру Миямото третья часть The Legend of Zelda вернулась к истокам. По-прежнему использовался только вид сверху (вернее, «в три четверти»), а Линк свободно путешествовал по всему миру. Никакой прокачки не требовалось — любого врага можно убить обычным мечом. Зато Линку, как и прежде, приходилось собирать полезные дополнительные предметы, вроде бумеранга. Сохранив основы геймплея, разработчики многократно улучшили качество каждой из его особенностей. Впервые появился продуманный сюжет с живыми

диалогами, множеством запоминающихся персонажей. В Link to the Past действие происходило в том же Hyrule, но в десятки раз большем и разнообразном. За каждым углом героя ждали могучие волшебники, таинственные красавицы, наглые ворюшки и храбрые воины. Как и прежде, прохождение не было линейным — геймер сам выбирал, какие приключения ему больше по душе. Во многом игра походила на Light Crusader, Land Stalker и в особенности Beyond Oasis для Mega Drive, хорошо знакомые российским геймерам. На каждом шагу может встретиться препятствие, за которым таится дорога в неизведанный уголок мира. Чтобы его преодолеть, нужно сначала добыть некий предмет или получить новую способность. Причем эти предметы или способности открывают доступ не к одному конкретному новому проходу (как в большинстве RPG), а сразу ко многим (путь к которым ранее преграждали одинаковые препятствия). Иногда нужно вернуться в самое





На Nintendo 64 было возможно то, к чему современные консоли и PC пришли с большим трудом и совсем недавно, — создание огромного единого трехмерного мира.



начало игры, чтобы добыть какой-нибудь особо секретный сундук. Наконец, настоящим шедевром гейм-дизайна стали подземелья — в меру запутанные, изобилующие интересными логическими загадками и населенные красивыми и весьма разнообразными врагами. Логичным продолжением Link to the Past стала Link's Awakening (GB, 1993), позже переизданная для GBC. Сохранив в неприкосновенности основы геймплея, разработчики сменили место действия. Впрочем, выдуманный остров Koholint все равно очень сильно напоминал Hyrule; перекочевали в новую игру многие персонажи и боссы. Другое дело — сценарий. Вместо приключенческой сказки о борьбе добра со злом мы получили сюрреалистическую историю о сне Линка. Дескать, герой плыл на корабле, который потерпел крушение, и очнулся на неведомом берегу. Отогревшись у местных жителей, он тут же отправился исследовать местные пещеры. Впрочем, и лабиринты, и враги, и боссы нарочито неправдоподобны; нет в игре и драматического накала.

А после прохождения последнего подземелья герой... попросту просыпается. И, наконец, в Link's Awakening впервые появилась важная особенность сериала — герой научился играть на музыкальных инструментах.

На пике славы

Как известно, многие жанры испытали нешуточные потрясения при переходе из 2D в 3D. Сигеру Миямото как-то сравнил работу над The Legend of Zelda: Ocarina of Time (N64, 1998) с лишением девственности. Действительно, для развития игрового дизайна проект сделал столько же, сколько Super Mario 64 или, скажем, Final Fantasy VII. Однако у Ocarina of Time даже не нашлось достойных соперников, на ошибках которых можно было бы учиться. Никто не знал, какой должна быть трехмерная The Legend of Zelda — имела ли идея, что основы игрового процесса обязаны остаться неизблевыми. Как ни странно, сохранить дух и букву оригинала помогли особенности приставки Nintendo 64. В отличие от PlayStation и Saturn,

она работала на картриджах. А это означало, что, с одной стороны, можно забыть о CG-роликах, иллюстрирующих сюжет игры, а с другой — избежать длительных загрузок уровней. На Nintendo 64 было возможно то, к чему современные консоли и PC пришли с большим трудом и совсем недавно, — создание огромного единого трехмерного мира, по которому геймер свободно разгуливает без каких-либо задержек. Эта технология идеально подходила для The Legend of Zelda — оставалось только расставить сундуки с сокровищами, врагов и ловушки. Напротив, классическим японским RPG с витиеватыми беседами, случайными битвами на отдельных аренах и управлением целым отрядом персонажей совершенно не мешали загрузки, зато жизненно необходимыми оказались CG-ролики. Именно поэтому такого типа игры расцвели пышным цветом на PlayStation и Saturn. В то же время action/RPG на этих платформах переживали трудные времена. Продолжение Beyond Oasis мало чем отличалось от

первой части; Alundra, Brave Fencer Musashi и Threads of Fate также не запомнились геймерам. Лишь с приходом PlayStation 2 у Ocarina of Time появилась достойная замена — Dark Cloud 2 и сериал Kingdom Hearts. Ocarina of Time поражала интерактивностью. Если вставшее на пути героя препятствие — будь то река или забор — преодолимо в реальной жизни, то и в игре оно не становится преградой. До маячащей на горизонте горы можно дойти, валяющийся на земле камень — подобрать, а на найденной окатине — сыграть мелодию. Final Fantasy VI и The Legend of Zelda: A Link to the Past еще как-то похожи друг на друга. Final Fantasy VII, с заранее отрендеренными бэкграундами и строго заданными маршрутами передвижения по ним, и Ocarina of Time, с ее свободой действия в трехмерном мире, далеки как день и ночь. Удачной оказалась и система боя в 3D. Дело в том, что Линк умеет «нацеливаться» на конкретного соперника, после чего свободно перемещается по полю боя, не боясь потерять врага из-за неудачного поворота



Любопытные факты

Принцесса Зельда названа в честь Зельды Фицджеральд, жены классика американской литературы Фрэнсиса Скотта Фицджеральда («Великий Гэтсби», «Ночь нежна»). Какой-либо подтекст здесь отсутствует – Миямото просто понравилось красивое имя.

В конце 80-х выходили две карманные игры формата Game & Watch по мотивам The Legend of Zelda.

На приставке Philips CD-i появились три игры с участием Линка – Link: The Faces of Evil, Zelda: The Wand of Gamelon и Zelda's Adventure. Они ужасны. Миямото не имеет к ним никакого отношения, и если бы не желание Nintendo сотрудничать с Philips в создании CD-привода для Super Nintendo, они никогда бы не увидели свет.

В начале 90-х было снято 13 эпизодов мультсериала The Legend of Zelda. Его сюжет позаимствован у двух первых частей The Legend of Zelda. Он также ужасен. Кстати, созданные по его мотивам комиксы – тоже.

На разработку The Legend of Zelda: Ocarina of Time ушло \$10 млн, доходы от продаж составили около \$450 млн.

Ни один из двоих детей Сигеру Миямото пока не изъявил желания пойти по стопам отца.

камеры. Идея позже была заимствована многими 3D-играми самых разных жанров. По мнению подавляющего большинства критиков, The Legend of Zelda: Ocarina of Time – лучшая (!) игра в истории индустрии. Она стала первым проектом, получившим 40 баллов из 40 в престижном японском журнале «Фамицу» (до этого двенадцать лет он ни разу никому не ставил высшую оценку!). По данным GameRankings.com (а также GameStats и MetaCritic), у The Legend of Zelda: Ocarina of Time самый высокий средний балл среди игровых изданий всего мира – 9.79 из 10. При этом наиболее авторитетные мировые журналы поставили именно 10 баллов; на 9 и 9.5 отважились менее известные (включая, что самое смешное, официальный Nintendo Power!). Разработчиком шестой части The Legend of Zelda, Majora's Mask (N64, 2000) стал не Сигеру Миямото, а его коллега – Эй-дзи Аонума. Перед ним встала непростая задача – создать достойное продолжение Ocarina of Time. Кроме того, релиз Majora's

Mask в США был приурочен к старту PlayStation 2, и игра была призвана удержать фанатов Nintendo от покупки консоли конкурента. Хотя Majora's Mask использует тот же графический движок, она достаточно отличается от Ocarina of Time. Местом действия стал мир Termina, на который вот-вот должна обрушиться сошедшая с орбиты Луна. Чтобы спасти все, Линк путешествует назад во времени и раз за разом проживает три дня перед катастрофой. Именно это ощущение надвигающегося апокалипсиса делает игру самой мрачной в сериале, и оно же заставляет всерьез сопереживать ее персонажам. Представьте себе – каково это, разговаривать с людьми, которые, самое большее, через три дня отправятся на тот свет? Что касается геймплея, то главное нововведение – часы, тикающие в реальном времени. Линк может путешествовать по миру игры только три виртуальных дня. Время вышло – ему приходится возвращаться назад во времени и начинать все сначала, с центрального города. Поэтому геймеру необходимо

заранее продумывать, что он должен успеть сделать за один трехдневный цикл, а что – отложить на следующий. Один час в игре соответствует одной минуте в реальном времени. При этом остальные жители мира Termina не сидят по домам и не шатаются празднично по улицам. Ключевые персонажи имеют собственное, заранее заданное «расписание» действий, и, зная его, Линк может пересечься с ними и изменить судьбы людей – вылечить умирающего солдата или воссоединить парочку влюбленных. Пока Сигеру Миямото экспериментировал с трехмерной графикой, The Legend of Zelda: Oracle of Ages (GB, 2001) и The Legend of Zelda: Oracle of Seasons (GB, 2001) продолжили традиции двухмерных игр сериала. Непосредственно работали над проектом Сарсот и студия Flagship; отец сериала лишь присматривал за ней. Сначала речь шла о выпуске трилогии, куда вошли бы обновленные две первые части The Legend of Zelda и одна свежая часть сериала. Планы неоднократно менялись,



и в итоге геймеры получили два картриджа с играми вроде бы разными, но дополняющими друг друга. Проходя одну из них, человек получает пароль, открывающий новые миссии во второй. Трудно не заметить здесь влияние сериала Pokémon, в котором по такой же схеме одну и ту же игру геймерам продают два или три раза. В остальном игры похожи на Link's Awakening, и речь в них идет о поиске частей артефакта Triforce и спасении мира Hyrule от чародея Ганона. При этом в Oracle of Ages акцент сделан на логические загадки, а в Oracle of Seasons — на экшн.

Zelda нового времени

В 2000 году на выставке Spaceworld была показана техническая демка, где взрослый Линк бегал по трехмерному лабиринту, бодро размахивая мечом. Пресса тут же решила, что Сигеру Миямото разрабатывает новую часть сериала, которая продолжит Ocarina of Time и Majora's Mask. Действительно, геймплей в The Legend of Zelda: The Wind Waker (GC, 2003) походил на знакомый по Ocarina

of Time, однако кардинально сменился дизайн. Линк предстал перед геймером маленьким ребенком, а графический движок использовал технологию cel-shading, ранее применявшуюся в Jet Set Radio. Она делала игру предельно схожей с интерактивным мультфильмом. Любопытно, что Nintendo, продвигая GameCube, усердно пыталась избавиться от имиджа «детской приставки», выпуская на ней взрослые игры, вроде Eternal Darkness и Resident Evil. Возможно, именно The Wind Waker угробил все приложенные PR-отделом усилия. «Детская Zelda», вопреки опасениям, не оказалась сколько-нибудь упрощенной, но все же привлечь новую взрослую аудиторию (то бишь, не фанатов Nintendo) никак не могла — скорее, оттолкнуть. А зря. Ведь «детский» дизайн — не единственное нововведение. Герой этой игры на утлой лодочке плавает в безграничном море от острова к острову (в чем ему во многом помогает волшебная палочка, управляющая ветром) — материков в Hyrule отчего-то не осталось. В каком-то смысле игра в

очередной раз вернулась к истокам — как и в 1986 году, геймер свободно изучал открывшийся ему новый мир и как ребенок радовался каждому появившемуся на горизонте неведомому острову. Естественно, не обошлось дело и без карт сокровищ, и тьмы других дополнительных квестов. Например, Линк умеет делать фотографии монстров и NPC, по которым обитающий на одном из островов скульптор мастерит фигурки. The Legend of Zelda: The Wind Waker собрала огромное количество наград (включая 40 баллов от «Фамилицу»!) и отлично продавалась. Другое дело, что упрекали её тоже немало и не зря. Игровой мир стал немногим больше, чем в Ocarina of Time, часть подземелий была выстроена не столь уж хорошо, да и крупных нововведений в игре нет. Возможно, именно смена дизайна позволила отвлечь внимание геймеров и рецензентов от недостатков. Стоит также отметить, что к тому времени зашевелились и конкуренты. В первую очередь это Kingdom Hearts — action/RPG от Square Enix и Disney с упором на платформер, во вторую — Dark

The Legend of Zelda: The Wind Waker



The Legend of Zelda: The Wind Waker



Линк в других играх

Главный герой The Legend of Zelda не раз появлялся в других играх от Nintendo, да и не только. Наиболее яркие примеры — сериал Smash Bros. Melee и GC-версия Soul Calibur 2.



Cloud 2 с интересной системойковки оружия, предлагающая для изучения огромный и весьма разнообразный мир. До сих пор сериал развивался более-менее последовательно (исключая, разумеется, вторую часть). В отличие от, скажем, Super Mario Bros. или Final Fantasy, The Legend of Zelda не обзавелась ответвлениями в иной жанре или с иной концепцией геймплея. Первой ласточкой стала The Legend of Zelda: A Link to the Past (GBA, 2003). Обратите внимание: это первая часть сериала, в которой есть мультиплеерный режим! Позже на GameCube появилось прямое ее продолжение — The Legend of Zelda: Four Swords Adventure (GC, 2004). В «Четырех мечах» традиционное изучение игрового мира заменено обычным прохождением уровней. И главная его изюминка — загадки, рассчитанные на игру вчетвером (или хотя бы вдвоем). Боссов, разумеется, также лучше валить не в одиночку. При этом в случае с Four Swords Adventure для полноценного отдыха потребуются GameCube, четыре GBA и четыре

линк-кабеля. Дело в том, что портативные консоли необходимы для управления персонажами; кроме того, действие часто переносится прямо на их экраны. Без GBA проходить можно однопользовательский режим, но это не очень интересно — графика-то в игре далеко не на уровне GameCube! Наряду с Final Fantasy: Crystal Chronicles, Four Swords Adventure — одна из немногих игр, с пользой применяющих соединение GC и GBA, и отличное развлечение для большой компании геймеров. Однако следует признать, что «Четыре меча» создавались, в первую очередь, для иллюстрации этой технологии, и высоким стандартам сериала соответствуют не вполне. Это хорошо показывают и относительно низкие оценки (средний балл по мировой прессе — «всего лишь» 8.4 из 10), и «слабые» продажи (менее миллиона копий). Напротив, The Legend of Zelda: The Minish Cap (GBA, 2004) отлично укладывается в традиции сериала. Игра соединила в себе прелестную двухмерную графику и геймплей A Link to the Past с дизайном персонажей трехмерной Wind Waker, а

заодно и предложила кое-что новое — умение Линка уменьшаться в размерах. Так герой может проникать в недоступные поначалу уголки уровней. В игре нет мультиплеера — это обычная часть The Legend of Zelda с множеством дополнительных заданий. Более того, это последняя двухмерная The Legend of Zelda, выполненная в лучших традициях 16-битных RPG. О The Legend of Zelda: Twilight Princess (GC, Wii, 2006) вы можете прочитать в рецензии Сергея Овчинникова в этом номере. От себя же добавлю, что игра стала антиподом Wind Waker — больше экшна, взрослее дизайн, напряженнее сюжет. В каком-то смысле, сериал вернулся во времена Ocarina of Time и Majora's Mask, утя, однако, опыт Wind Waker и The Minish Cap. Наконец, следующая часть The Legend of Zelda зовется Phantom Hourglass и выйдет на Nintendo DS. Она внешне будет напоминать Wind Waker (применяется технология cel-shading), хотя по геймплелю ближе к Majora's Mask (есть путешествия во времени). Как и в Four Swords, в ней появится многопользовательский режим.

The Legend of Zelda — всего лишь восьмой по объемам продаж игровой сериал в мире. Но в нем вообще нет проходных частей — ни единой! Каждая игра, носящая гордое имя «Легенды о Зельде», — настоящий шедевр искусства и новая ступенька в развитии жанра консольных action/RPG. Многие обычные приставочные RPG (например, Suikoden или Grandia) отчасти повторяют геймплей, меняя лишь сюжет, и это всех устраивает. Другие (скажем, Final Fantasy) в каждой новой серии отбрасывают все находки в игровой механике и сочиняют ее с нуля. И то и другое — свидетельство беспомощности гейм-дизайнеров. Сигеру Миямото и его верный сподвижник Эйзиди Аонума умеют творить новое, не разрушая старое. Я не знаю, чем окажется продолжение The Legend of Zelda: Twilight Princess — может, там появятся Линк-зомби и Зельда-инопланетянка. Но я твердо уверен в том, что это будет настоящее Приключение с большой буквы, которое ненадолго вернет меня в безвозвратно ушедшее детство. **СИ**



**Высочайшая производительность.
Технология, на которую
МОЖНО ПОЛОЖИТЬСЯ.**

Позвольте сотрудникам реализовать свой потенциал.
Выберите компьютер «Передовик» на базе двухъядерного
процессора Intel® Core™2 Duo.

(812) 703-10-50
(812) 325-25-05

сетевая интеграция, ноутбуки,
рабочие станции и периферия



Два ядра.
Делай больше.