

Жанр
ПриключенияИздатель/разработчик
NintendoПлатформа
WiiСайт игры
zelda.com/skywardssword

ЛИНК УПАЛ

Антон Мухатаев



Wii с чистой совестью можно отправлять на покой. Nintendo потребовалось пять лет, чтобы выпустить игру, ради которой консоль во многом и создавалась. Конечно, у нас в стране при слове «Зельда» большинство людей лишь неуверенно пожмут плечами, но в Европе, Америке и Японии игроки в буквальном смысле выросли на приключениях Линка, остроухого паренька в зеленом колпаке.

Еще не принцесса

За четверть века с легкой руки Nintendo появилось почти двадцать игр со словами «The Legend of Zelda» в названии. Самое смешное, что сиквел в прямом

смысле этого слова у оригинальной игры один, а все остальное — либо приквелы, либо альтернативные происхождения Линка и Зельды. Сигеру Миямото, создатель и бессменный идеолог серии, не раз намекал, что

сценарий для него не столь важен, главное — сама игра. По этому поводу беспокоился Эйдзи Аонума, нынешний продюсер The Legend of Zelda. Но вряд ли бы он смог разложить по полочкам все сюжетные перипетии, не заглянув в легендарную папку с хронологией



Зельда в Skyward Sword внешне заметно отличается от самой себя в других играх серии. В этот раз принцесса еще и с непростым характером.



В лесу обитают милейшие существа кикви, будто перебравшиеся в игру из мультфильмов Хаяо Миядзаки.



Схватки с боссами не такие сложные, как хотелось бы, но в зрелищности им не откажешь.

игр серии, якобы хранящейся в офисе Nintendo.

Слухи об этом документе, видимо, действительно сильно преувеличены, так как в новой игре нам даже не пытаются чего-то объяснить. Вместо этого упор делается на романтические отношения между Линком и Зельдой, чего раньше никогда не случилось — парень просто спасал девушку, а заодно и весь мир, но не более того. В Skyward Sword молодые люди еще ничего не знают о своем предназначении, а просто живут в небесном городе Скайлофт и, в принципе, бед не знают, пока в один ужасный момент неведомая сила буквально не сдувает возлюбленную Линка на грешную землю. Тот, разумеется, бросается следом.

Небесный защитник

Нетрудно догадаться, почему компания Nintendo вообще и «Зельда» в частности не пользуется у нашей аудитории большой популярностью: игра кажется слишком детской, мультяшной, наивной — в общем, «не крутой». Жаль, что огромное количество игроков из-за этих стереотипов пропускает одно из самых интересных приключений современности.

Механика у The Legend of Zelda очень проста и понятна.

Есть большой мир, в укромных уголках которого приютились всевозможные подземелья. Их надо исследовать по ходу повествования. В каждом вы непременно поломаете голову над оригинальными головоломками, найдете новое оружие или предметы, которые дают герою новые способности, а в конце обязательно сразитесь с боссом. Причем голыми руками его не возьмешь — даже тут приходится слегка покумекать, отыскивая победную тактику методом проб и ошибок.

В Skyward Sword классическая формула «Зельды» с четкой границей между основным миром и тематическими катакомбами малость расплывается. Скайлофт играет роль базы, где можно прошвырнуться по магазинам или пообщаться с жителями, а все, что находится ниже облаков, по сути, представляет собой одно большое «подземелье». Средством передвижения служит огромная птица-пеликан, с которой Линк десантируется в одну из трех игровых зон: зеленые равнины, пустыню или вулкан.

Каждую из них придется посетить не один раз, но это совсем не раздражает, потому что по ходу игры три зоны разрастаются не столько вширь, сколько, условно говоря,



Битвы со скелетами — одни из самых запоминающихся. Игра не прощает беспорядочных взмахов: удары должны быть осмысленными и точными.

вглубь. Проходя по уже знакомым тропинкам, замечаешь новые детали, тайные дорожки, слегка изменившееся окружение. Свежеобретенные способности открывают доступ в еще неисследованные земли — инстинкт первооткрывателя манит вперед и не дает спокойно уснуть, пока окрестности не излазаны вдоль и поперек.

Дизайн уровней — выше всяких похвал. Каждый из них полон бесконечных развилок, лазеек, секретов, преград, но вопроса, куда направляться дальше, не возникает никогда. Даже в пустыне, которая в определенный момент превращается чуть ли не в самый грандиозный лабиринт, когда-либо виденный в играх.

В Skyward Sword никогда не приходится долго заниматься одним и тем же. Каждый час игра становится чуточку другой, скрещивает знакомые приемы с новыми и удивляет там, где, казалось бы, ждешь чего-то экстраординарного уже бессмысленно. Причем она не бросается с места в карьер, а преобразуется постепенно. Доходит до того, что нам позволяют манипулировать временем и пространством (рассказали бы больше, да не хотим портить вам удовольствие).

Тайное движение

Еще одна особенность Skyward Sword — сражения. Забудьте о любой другой игре для Wii, где успех в битве приносит бессмысленное размахивание руками. В Skyward Sword все работает так, как хотела Nintendo изначально. Так, как мы видели в самой первой рекламе Wii. Оснащенный насадкой Motion-Plus контроллер идеально отслеживает каждое движение руки, в точности повторяя их на экране. При этом Линк владеет несколькими базовыми атаками, на которых и основывается вся боевая система.

Если в предыдущих играх серии сражения зачастую просто отвлекали от решения головоломок и исследования подземелий, то здесь любая битва превращается в маленькую дуэль. Чтобы, например, победить хищное растение, нужно рубануть вимоутом по линии его рта. Вооруженные мечами противники умело блокируют беспорядочные удары — в их обороне нужно выискивать брешь, и как только она обнаруживается — делать быстрый и точный выпад. Бывает и так, что врага сначала нужно нокаутировать, а потом «тычком» ударить в уязвимое брюхо. А установив пульт в строго вертикальное по-



Полеты не надоедают даже под конец игры. Жаль только, что многие мелкие островки, куда можно высадиться, банально пустыют. Зато на других можно нарваться на какой-нибудь секрет.



Щит, как и меч, четко следует за движениями контроллера, так что для блокирования удара просто зажать кнопку не всегда достаточно.



От внешнего вида злодеев в японских играх все еще хочется прикрыть глаза руками. Но тут уж ничего не поделаешь — традиция.



Полезных предметов в Skyward Sword чуть меньше, чем в других частях, но благодаря сенсорному управлению их гораздо интереснее использовать.

ложение, можно «зарядить» меч и свалить с ног несущуюся встречным курсом толпу. А уж что творится на аудиенциях у боссов... Одним словом, вариантов много, скучно не бывает никогда.

Одними только боями применение MotionPlus не ограничивается. Все предметы, которые находит Линк в ходе приключений, так или иначе задействуют возможности контроллера. При этом, что удивительно, игра отправляет в утиль привычную систему прицеливания на Wii, когда пультом нужно тыкать в экран телевизора. В Skyward Sword инфракрасный сенсор более чем успешно заменяется гироскопами. То есть для выстрела из рогатки теперь даже не надо поднимать руку — достаточно немного покрутить вимоутом.

Новая схема управления особенно пышно расцветает в те моменты, когда Линк летает в облаках, вставляет печати хитроумной формы в двери, запускает в полет жука-шпиона и плавает под водой. В этих случаях предмет или тело героя подчиняются малейшим движениям пульта. Временами чувствительность контроллера даже кажется избыточной — настолько точно он повторяет повороты кисти.

В небе без конца

Тем не менее до идеала новая «Зельда» чуть-чуть не дотянула. Закостенелость серии и ее привязанность к немошной по

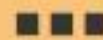
сегодняшним меркам Wii дают о себе знать. Мы прекрасно понимаем, что кардинально что-то менять в ключевой игре для Nintendo смерти подобно — фанаты этого никогда не простят. Если, например, Марио сам по себе является ярким героем и легко вписывается в игры любых жанров, будь то гонки, платформер или RPG, то Линк не может похвастаться такой гибкостью и вынужден раз за разом соблюдать определенные правила.

Например, тот же Скайлофт — большой и дружелюбный город, в котором всегда есть чем заняться. Но проблема в том, что «Зельда» — это игра про исследование подземелий, а не про большие города. Чем дальше продвигаешься по сюжету, тем более бутафорским он становится. Побочных заданий много, но большинство из них ограничиваются курьерскими поручениями: сбегай туда, возьми то, принеси обратно. Спасают замечательно проработанные личности горожан и великолепный юмор — чего стоит таинственное привидение, терроризирующее по ночам туалет в академии, или романтическая линия с одной крайне загадочной и апатичной девушкой.

Если уж говорить о недоработках, то нелишне будет упомянуть и чересчур навязчивое опекуновство над игроком, особенно в самом начале. Игра слишком крепко держит вас за руку. Фай, помощница Линка, слегка похожая на Кортану из

Halo, по десять раз объясняет очевидные вещи, отчего хочется прихлопнуть ее, как назойливого комара. Игра явно опасается, что игроки слишком глупы, чтобы самостоятельно принимать решения, и частенько делает это за них. Слава богу, после нудной вступительной части назойливая фея немного сбавляет обороты и подает голос все реже.

Хотя робкие попытки разогнать застоявшуюся за двадцать пять лет кровь в жилах серии разработчики все же предпринимают. Например, Линка сделали чуть человечнее и научили уставать: выбившийся из сил герой не сможет быстро бегать, карабкаться по стенам или блокировать удары. Или вот впервые в истории «Зельды» полученные предметы можно улучшать, не только выполняя задания и отыскивая апгрейды в подземельях, но и занимаясь собирательством. В центре Скайлофта работает магазин, где при наличии нужных ингредиентов за символическую плату можно сделать жизнь чуточку проще: сачок для ловли насекомых, играть с которым чуть ли не веселее, чем с мечом, становится больше, а летающий жук-разведчик прибавляет в скорости. Не бог весть какие откровения, но это уже хоть что-то.



Из Skyward Sword получилась удивительная игра: сделанная на устарев-

шем уже в момент релиза железе, она совершает маленькую революцию в сенсорном управлении, наглядно показывая, что то может быть удобным не только в казуальном ширпотребе, но и в хардкорной игре.

Нехотя разгоняясь в самом начале, дальше Skyward Sword ни разу не проседает за более чем семьдесят часов, которые уходят на полное прохождение со всеми дополнительными заданиями. Игра умело жонглирует ситуациями, в один момент подкидывая напряженный бой, в другой — интригуя хоть и сказочно наивной, но милой историей. Потом — дает чуть передохнуть, чтобы спустя несколько минут снова заставить напрячься и поломать голову над хитроумным пазлом. Лишь только немногочисленные архаизмы, доставшиеся игре по наследству от предшественниц, не позволяют назвать это великолепное приключение однозначно лучшим. ■



- Реиграбельность
- Классный сюжет
- Оригинальность
- Легко освоить

Дождались?

Пожалуй, лучшая «Зельда» в мире, и по совместительству знаковая игра для моушен-контроллеров. Аргумент, что они подходят только для казуальных развлечений, больше не состоятелен.

Геймплей	9
Графика	7
Звук и музыка	9
Интерфейс и управление	10

Рейтинг

9,0
«Великолепно»