

# The Legend of Zelda: Ocarina of Time

ПЛАТФОРМА:	Nintendo 64
ЖАНР:	Action/Adventure/RPG
ИЗДАТЕЛЬ:	Nintendo
РАЗРАБОТЧИК:	Nintendo
ГЛАВНЫЙ ДИЗАЙНЕР:	Shigeru Miyamoto
ОНЛАЙН:	www.zelda64.com
АЛЬТЕРНАТИВА:	Mario 64, Shen Muе

Сергей ОВЧИННИКОВ  
ovch@gameland.ru

**Б**ывает, вечером мы собираемся в редакции в маленькой комнатке уже после того, как сделаны все дела. Когда вытащены из Интернет все новости и сплетни. Когда нет желания в очередной раз заряжать многочасовую баталию в Age of Empires или Half-Life. Когда хочется просто сесть и обсудить все услышанное и увиденное за последнее время. Тогда и только тогда вы сможете услышать всю правду. Что же действительно думают создатели журнала об играх, о которых они столь старательно пишут? Признаюсь вам, частенько мы думаем о них такое,

**ДОСТОИНСТВА**  
Отточенный, сбалансированный, продуманный и увлекательный игровой процесс.

**НЕДОСТАТКИ**  
Легкие технические недоработки, высокая сложность.

**РЕЗЮМЕ**  
Одна из самых-самых. Игра, которую надо увидеть всем.

9.5

- 15 VIDEO
- 10 SOUND
- 10 INTERFACE
- 10 GAMEPLAY
- 10 ORIGINALITY
- 10 ADDITIONS

что помещать соответствующие мысли на страницах журнала было бы, по меньшей мере, неоправданно. Все пережитое и переосмысленное попадает на страницы в довольно-таки рафинированном виде, по возможности без давления личного мнения и прочих необязательных факторов...

Практически о любой игре мы можем сказать массу хорошего и плохого. Пожурить за интерфейс, похвалить за графику, открыто высказаться по поводу музыки и дебильного построения уровней. Пересказать сюжет, вставить в описание пару колкостей или намеков на чрезмерное усердие авторов в подготовительной группе детского сада. Перечисление своих впечатлений от проведенного с тем или иным «продуктом» времени, как правило, длится долго, и всегда найдется что-то новенькое, что хотелось бы обсудить.

Система развалилась лишь однажды... Это случилось спустя сутки после того, как несколько коробок с долгожданной **Zelda 64**, купленной, кстати говоря, на свои кровные, оказались у редактора раздела видеогр Бориса Романова и в руках вашего покорного слуги. Опустим события последовавшей за этим бессонной ночи. На следующий вечер мы, как обычно, устало откинулись от компьютеров и было начали делиться этими самыми впечатлениями с остальными коллегами...

Сказать было нечего. И вместо красочных речей в ответ на многочисленные вопросы раздалось только задумчивые мычащие звуки.

— Ну что, круто?  
— На что похоже?



— Как сделано?

— А графика?

— Играть интересно?

И так далее... Сказать в ответ: «Круто!», это значит ничего не сказать. В подобный ступор нас, похоже, способна поставить лишь одна единственная фирма и один единственный ее дизайнер. Причем не чаще, чем раз в два-три года. На этот раз у Nintendo и Shigeru Miyamoto получилось что-то совершенно особенное. Впервые у этого тандема после трех лет кропотливой работы из-под пера вышла не революционная, а, скорее, традиционная игра. Но зато такая, что порою дух захватывает.

В **Zelda** нет абсолютно ничего такого, чего бы вам уже не удалось увидеть в современных играх. Нет ни сенсационной графики, ни каких-либо супер находок в игровом процессе, ни сверх навороченной сюжетной линии. **Zelda** не открывает своим появлением нового жанра видеогр. И, самое главное, это, наверное, единственный из супер хитов последнего времени, который совершенно невозможно ни повторить,



ни скопировать. Одним словом, никто, кроме самой Nintendo, больше не способен создать такую же игру. Вполне доступными и простыми средствами (хотя и обладая неограниченным бюджетом и командой из почти двухсот человек) Miyamoto создал игру столь большую, завораживающую и красивую, что, сев вечером



поиграть «на пару минут», вы очнетесь только около пяти утра, обнаружив, что глаза уже спаиваются от усталости. Вставив картридж и включив приставку, вы погружаетесь в удивительный волшебный мир, в котором имеется столько возможностей и столько путей, что, несмотря ни на какие трудности, с которыми придется встретиться во время путешествий, в нем



всегда еще найдется масса всего, чем можно заняться. Но давайте все-таки по порядку. Прошу простить, если мысли вдруг будут заводить меня куда-нибудь слишком далеко или будут сбивчивыми. Все дело в том, что нормально, «по-обычному» рассказать об этой игре совершенно невозможно. Приходится входить в роль неразумного ушастого животного и прыгать по контексту...

Традиционно, как и всегда у Miyamoto, сюжетное построение игры довольно-таки примитивно и рассчитано, так сказать, на чрезвычайно широкую аудиторию, от младенцев, только вышедших из ясельного возраста и до очень взрослых уже дядей, неважно, японских, американских, английских или русских. При этом, например, незнание английского языка хоть и усложнит вам задачу, но отнюдь не сделает ее невыполнимой, что совершенно нетипично для авантюры. История при этом весьма основательно запутана, хотя и яростно отливает сказочной непосредственностью. А действие начинается в одно прекрасное солнечное утро, когда в деревню очаровательных лесных созданий Kokiri, по виду очень похожих на эльфов, прилетает крошечная фея по имени Нави. Она должна найти семилетнего мальчика по имени Линк, который жи-

вет в дупле большого дерева прямо середине деревни. У каждого из жителей сказочного леса есть своя маленькая фея, которая помогает советами и добрым словом. Только у молодого Линка почему-то нет такой феи. Нави несет послание от покровителя леса, большого мудрого старого дерева, которому требуется помощь. В этот самый день судьба Линка резко меняется. Дальше события будут разворачиваться по весьма драматичному сценарию. Мистические силы, некогда создавшие королевство, в опасности. Зловещий черный человек бродит по землям Hyrule, делает мелкие пакости его жителям и пытается найти части некоего артефакта, охраняющего сложнейшее королевство. Единственный настоящий герой, который мог бы бороться на равных с







этим гением зла, по воле судьбы, все еще является маленьким мальчиком, смелым и бесстрашным, но пока не готовым к тому, чтобы защитить родные земли. Ничто

не может помешать сбиться зловещим планам, и судьба Hyrule, можно сказать, предreshена. В один прекрасный момент власть будет в руках у злодея Ganondorf'a, а прекрасная принцесса **Zelda** превратится в его заложницу...

Сюжетная линия по своему строению весьма похожа на предыдущие игры серии, особенно ту, что называется *Link to the Past* (с Super Nintendo). Однако суть игры вовсе не в сюжете, над которым команда Miyamoto никогда особенно не работает — выбранные жанры не требуют ни доскональности, ни особенного разнообразия. Тем не менее, история в игре выступает неким катализатором, который заставляет вас не только сидеть в одном месте, выполняя массу интересных заданий и бродя по второстепенным сюжетным поворотам, но и стремиться к завершению этапов большой миссии.

**Zelda** относится к тому типу игр, в которые чем больше играешь, тем больше хочешь. Все потому, что игровой процесс, вопреки многим современным примерам, развивается от самого начала игры до последнего ее кадра, не прерывая действие ни долгими заставками, ни провалами в сюжете. Постепенно, хотя и совсем не сразу, в воображении каждого игрока формируется своя собственная картина этого мира, где у каждого будет свое любимое место, оказавшись в котором, приятно всего наблюдать рассвет и закат. Где каждый персонаж в вашем сознании будет привязан к окружающей его местности, где все лица будут узнаваемы, а холмы и дороги столь знакомы, что полностью отпадает надобность в карте. Вместе с этим окружающий мир не искусствен и постепенно видоизменяется, предстает перед вами во множестве различных воплощений. При этом авторы игры совершенно благодушно не стали ошарашивать игрока размерами и полной свободой сразу, давая ему немало времени для того, чтобы как следует освоиться со всеми игровыми моментами. И вот в первые часы, проведенные с игрой, вы сможете познакомиться с маленькой ее частью — этим удивительным волшебным лесом.

Оказавшись наедине с довольно-таки эффективной, но немного запутанной системой управления, вы начнете бродить по деревне, болтать с ее жителями и узнавать массу интересных вещей. Например, что в лесу без оружия бродить опасно, что камни можно поднимать с земли и разбивать, что оружие при себе милые жители никогда не носят, и в магазинах оно не продается, но зато в одной из пещер можно найти старый меч — одним словом, проходите курс молодого бойца в сокращенной версии. При этом научиться всем необходимым приемам можно и самостоятельно, ни с кем не разговаривая и никого не слушая. Можете сами отыскать себе меч, купить щит, опробовать лично все трюки — никаких ограничений с этой стороны игра не ставит. После этого — та-

кая же, почти тренировочная миссия в подземелье, а вернее, внутри пораженного проклятием великого дерева. Схватка с простым, но очень «показательным» в этом смысле боссом. Лишь после этого вам будет разрешено попасть в большой мир. Однако не стоит полагать, что здесь уже открыты все дороги — так или иначе, игра придерживается относительно строгого порядка прохождения и никогда не пускает вас в те места, к посещению которых герой еще не готов. Ну, а препятствия при формальном соблюдении реалистичности более чем разнообразны — от стоящих при входе непреклонных стражников до загромождающих проход гигантских валунов или толщи воды, отделяющей поверхность от входа в необходимые помещения. Линк — не Марио, и плавать по территории, разговаривать с людьми, принести им всяческие предметы и проникать в подземелья для того, чтобы уничтожить боссов. Упрощение настолько серьезно, что даже торговля, например, в этой игре сведена к чисто адвентурному обмену необходимыми для выполнения квестов предметов на некие дензнаки (а, как правило, на другие предметы). К стати говоря, с дензнаками в игре у вас никогда не будет проблем — только лишь потому, что они разбросаны практически везде — их можно находить в сундуках, горшках, скошенных кустах и рядом с трупами монстров — идея даже проще, чем вариация на тему золотых монеток в *Super Mario*. Практически все из того, что покупается за деньги, можно взять бесплатно (или почти бесплатно) в различных областях игрового мира. Надо сказать, что это довольно-таки серьезный подкуп под устои классических RPG. Несмотря на то, что практически во всех играх жанра деньги имеют лишь ограниченную ценность, все же везде они составляют весьма значительную основу всего игрового процесса. Здесь все иначе, и авторы оставили за ними лишь некую вспомогательную функцию. Это ударяет по внутриигровым рыночным отношениям, но, с другой стороны, служит разнообразию и дает вам ряд совершенно уникальных возможностей. Например, Линк может зарабатывать деньги не только выполняя квесты и впуская разбивая

лиственности более чем разнообразны — от стоящих при входе непреклонных стражников до загромождающих проход гигантских валунов или толщи воды, отделяющей поверхность от входа в необходимые помещения. Линк — не Марио, и плавать по территории, разговаривать с людьми, принести им всяческие предметы и проникать в подземелья для того, чтобы уничтожить боссов. Упрощение настолько серьезно, что даже торговля, например, в этой игре сведена к чисто адвентурному обмену необходимыми для выполнения квестов предметов на некие дензнаки (а, как правило, на другие предметы). К стати говоря, с дензнаками в игре у вас никогда не будет проблем — только лишь потому, что они разбросаны практически везде — их можно находить в сундуках, горшках, скошенных кустах и рядом с трупами монстров — идея даже проще, чем вариация на тему золотых монеток в *Super Mario*. Практически все из того, что покупается за деньги, можно взять бесплатно (или почти бесплатно) в различных областях игрового мира. Надо сказать, что это довольно-таки серьезный подкуп под устои классических RPG. Несмотря на то, что практически во всех играх жанра деньги имеют лишь ограниченную ценность, все же везде они составляют весьма значительную основу всего игрового процесса. Здесь все иначе, и авторы оставили за ними лишь некую вспомогательную функцию. Это ударяет по внутриигровым рыночным отношениям, но, с другой стороны, служит разнообразию и дает вам ряд совершенно уникальных возможностей. Например, Линк может зарабатывать деньги не только выполняя квесты и впуская разбивая

измерения. Становятся доступны путешествия во времени, и отныне вы должны как бы находиться и там, и там. Постепенно, по шагу распутывая клубок сюжетной линии, ниточки которой тянутся из прошлого в настоящее и будущее, и наоборот, и еще раз наоборот, и еще, и еще. Наверное, если **Zelda** и снабжена каким-либо революционным элементом, им смело можно назвать эту выверенную до мелочей систему перемещений во времени. Команда Miyamoto фактически создала два мира — близнеца, однако, сделала их настолько непохожими и то же время идентичными, что это позволяет задеть душу сидящего за экраном. Ощущение возвращения после долгого путешествия, ностальгия, многократно умноженная драматизмом обстановки, — вот чем **Zelda** выдает из вас непрошеную слезу.



десятки бочек, ящиков и камней, а выполняя довольно-таки стандартную работу — занимаясь рыбалкой или охотой (за привидениями). Заваннее всего то, что процесс веселит больше, чем предполагаемая выручка.

Побродив еще десяток часов по Hyrule, побывав в нескольких подземельях, запустив в свой арсенал уйму новых предметов и видов оружия, познакомившись с множеством жителей королевства и даже понаблюдав за безмятежным детством маленькой симпатичной лошадки по имени Еропа, которая через много лет станет главным другом и, можно сказать, соратником молодого воина; добыв необходимые артефакты, игрок вновь предстает перед расширением игрового мира, перед давлением в него совершенно нового



измерения. Становятся доступны путешествия во времени, и отныне вы должны как бы находиться и там, и там. Постепенно, по шагу распутывая клубок сюжетной линии, ниточки которой тянутся из прошлого в настоящее и будущее, и наоборот, и еще раз наоборот, и еще, и еще. Наверное, если **Zelda** и снабжена каким-либо революционным элементом, им смело можно назвать эту выверенную до мелочей систему перемещений во времени. Команда Miyamoto фактически создала два мира — близнеца, однако, сделала их настолько непохожими и то же время идентичными, что это позволяет задеть душу сидящего за экраном. Ощущение возвращения после долгого путешествия, ностальгия, многократно умноженная драматизмом обстановки, — вот чем **Zelda** выдает из вас непрошеную слезу.

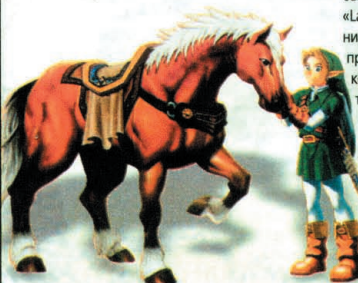
**Zelda** — на моей памяти вторая в истории игра, использующая музыку в качестве реальной значимой части игрового процесса. Если не считать какой-то странной и непонятный японский Real Sound, то такую роль музыка играла лишь в шедевральной Loom от LucasFilm Games самого начала девяностых годов. В Loom герой мог пользоваться своим волшебным посохом и играть на нем различные ранее ус-



льщенные мелодии для того, чтобы открывать двери, решать головоломки или общаться с другими персонажами. То же самое и в **Zelda**. Фактически здесь мы сталкиваемся с альтернативной магической системой, которая не просто заставляет игрока выбирать необходимые заклинания в меню, а как бы самостоятельно производить их на свет. Конечно, использование волшебной дудочки в **Zelda** максимально упрощено, и вам не придется по-настоящему учиться играть на ней. Тем не менее, петь волшебные песни таким образом намного веселее и приятнее, нежели пытаться манипулировать с предметами или морочить персонажей ненужными разговорами. *Ocarina* исполняет в игре







бы объяснить, скажем, в каком-нибудь «Larry goes to Las-Vegas», но в **Zelda**... Одним словом, феи в нашем привычном представлении выглядят и ведут себя несколько иначе. В принципе, можно считать этот момент просто довольно удачной, хотя и шокирующей пародией на стереотипы об обитателях сказочных миров.

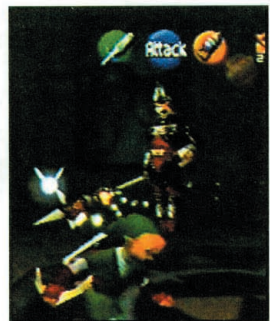
**Legend of Zelda** — это не просто очередная 3D-игра, в которой один раз пробежав по территории, успеваешь в полной мере насытиться всеми ее прелестями. Мир этой игры действительно кажется живым, он

практически все функции коммуникации — как правило, для того, чтобы некий важный персонаж согласился поговорить с вами, ему необходимо спеть нужную песню. Помимо этого, существуют особые мелодии, например, для вызова своей любимой лошади, смены дня и ночи или перемещения во времени. Собственно же магия в **Zelda** используется почти исключительно в военных целях — для более эффективной борьбы с противником. Новые заклинания появляются редко, и общий их список не превышает десятка. Присутствие магия как деструктивная, так и оборонная. Однако, в отличие от «классических» RPG, умелое использование меча и щита в битвах значит много



постоянно меняется. И дело здесь не только в смене дня и ночи, но и в огромном количестве на первый взгляд незаметных деталей, которые постепенно, незаметно и очень плавно начинают проявляться по мере того, как вы бродите по бесконечным просторам игры. То же самое было свойственно и Mario 64,

но в более примитивной форме. Теперь же у вас действительно появилась возможность замечать особенности ландшафта и, главное, постепенно достигать ранее недоступные точки. Посадить, будучи мальчиком, дерево под обрывом и через несколько лет придти к этому месту вновь, обнаружить выросшее растение и забраться по нему наверх. Помотаться по миру с десятком часов, наменять уйма новых вещей и внезапно обнаружить новые возможности. Возможно, я повторюсь, но стоит отметить еще раз — общий путь прохождения игры всего один, но вот зато дополнительных ветвей не перечесть. Неотъемлемой же частью являются лишь путешествия и преодоление подземелий. В остальном — почти полная свобода действий. В каждом из доступных времен существуют развитые сети обменов предметами и торговли. Постепенно продвигаясь в такой цепи, вы сможете заполнить в свое распоряжение несколько весьма и весьма полезных вещицек. Как уже было сказано, деньги в мире **Zelda** вовсе не являются совершенной необходимостью, на них здесь практически ничто и не



больше, нежели редкие, но меткие опыты с заклинаниями. На самом деле для них даже не существует специальных гнезд в интерфейсе, и магия используется в игре как совершенно стандартный вид оружия. Всевозможные магические элементы наш герой получает от великих фей, которые обитают в Hyrule практически повсеместно в особых фонтанах, скрытых от постороннего глаза за подземными ходами и гигантскими валунами. Феи эти отличаются довольно-таки нестандартными для детской игры формами и уж совсем неприемлемым фривольным поведением. Их появление вполне можно было



меряться. И все равно без этих рупий не обойтись. Например, заполучить семена (для выращивания тех самых деревьев) без них невозможно. И... вот подлость! Первое семечко стоит всего десять условных единиц, второе — уже двадцать. И так далее. Даже учитывая то, что набрать денег в свой тощий кошелек можно достаточно легко, на последнее семечко денег у вас (при стандартном раскладе) никак не хватит, ведь бумажник вмещает лишь 100 рупий. Для того чтобы заполучить кошелек побольше, придется наведаться в леса и подземелья и поискать паучков с золотыми брешками. Как все это связано? Очень хитроумно. Но я все равно



не скажу, незачем портить впечатление. Цепочки могут тянуться сколь угодно долго и охватывают практически весь спектр открытых для вас занятий. Все это приводит к тому, что, даже занимаясь примитивным розыском разбежавшихся кур для неупевой хозяйки, вы можете в полной мере ощутить подкачку адреналина (И что же она мне даст за выполненное задание? Где бы добыть еще четверть сердечка? Кстати, а почему это я не задумывался, что за тем забором? А как можно достать во-о-он ту штуковину? И почему этот странный дядька тут кругами бегает? Да, а в том подземелье... И так далее.) Пожалуй, впервые мы сталкиваемся с практически полным погружением в игровой мир. Только учтите, **Zelda** так просто никого не отпускает. И вполне возможно, что на протяжении игры будет затрачено не один месяц. Не исключено, что и год.

Обсуждать технические параметры новой игры Miyamoto довольно-таки сложно. С одной стороны, **Zelda** не вписала своим появлением ни одной новой строчки в энциклопедию «Графические Навороты в игровой индустрии». Гигантская игра, которая с трудом была втиснута в жалкие (и, одновременно, рекордные) 32 Мб памяти картриджа, конечно, не могла не пострадать от такой жестокости. Практически полностью в игре мы נתкаемся на весьма однообразные текстуры и сталкиваемся с очевидным желанием разработчиков развернуться по полной программе. В результате команда Nintendo, как становится понятно после нескольких часов, проведенных с игрой, в течение трех долгих лет отчаянно боролась с собственной приставкой, еще недавно так превозносимой и воспеваемой. Боролась с досадными ограничениями памяти, с низкой полигональной производительностью, с нечеткой картинкой и бесконечно размытыми текстурами. Временами это ей удавалось, иногда — нет. Соответственно распределяются и впечатления от графики в игре. Временами хорошо, кое-где просто гениально, но местами все же таки посредственно. Во многом такая разница объясняется тем, что гигантская команда Miyamoto просто не смогла равномерно распределить таланты. Поэтому, к примеру, деревушка у подножия Death Mountain красива, интересно построена и очень симпатична. В то



же время город возле Hyrule Castle, вдобавок к собственной двумерности (несколько сменяющих друг друга плоских экранов с нарисованными домами и кое-какими полигональными деталями), не выделяется подобными благостями. В результате город оказался обделен и дизайнерскими элементами. Собственно, на его территории делать практически нечего, а все интересное спрятано за многочисленными дверями разнообразных магазинов, аттракционов и просто частных домов. А в деревне всегда найдется уйма занятий даже без нарочитых прогулок по поместьям. Но это так, к слову. Несмотря на то, что время суток динамически изменяется лишь под открытым небом на крупных территориях, градации утра/дня/вечера/ночи существуют также в деревнях, городах и других местах, во время пребывания в которых игровые часы замирают. Сложно сказать, что помешало авторам игры пустить счетчик абсолютноно везде, но, видимо, такой шаг им помешала сделать боязнь того, например, что магазины в игре будут внезапно открываться и закрываться, необходимые люди — появляться и тут же исчезать. Что же касается спецэффектов и проработанности моделей, то **Zelda** здесь довольно-таки легко вышла в лидеры. Даже на фоне самых красивых игр на PC или даже на только что появившемся Dreamcast, эта игра выглядит более чем достойно. Отдельный разговор о боссах. Таких красот, уверяю вас, не было еще нигде. Разнообразные. Большие. Красивые и элегантные.

На них не жалели текстур. Из их моделей не вырезали анимацию. Над каждым работали с любовью, полируя и шлифуя день ото дня. Вот только далеко не всегда у вас будет достаточно времени, чтобы их разглядывать. Но зато всегда найдется повод, чтобы пройти игру еще разок, как следует присматриваясь к произведениям искусства.

Революционный интерфейс игры, о котором мы так много уже писали, способен вызвать немало споров. С одной стороны, всех проблем современных 3D-игр он далеко не решает. С другой — сделанные Miyamoto & Co в этой области шаги не могут не впечатлять. Nintendo подошла к моменту создания той самой идеальной камеры и фантастического управления намного ближе остальных конкурентов. И, тем не менее, высокие стены и узкие коридоры даже этой хвалебной камере не по зубам. Точно так же как и поистине гениальная система наведения на цель пока, увы, бессильна, когда вы ведете бой более чем с двумя противниками. К тому же, это самое з-наведение почти невозможно использовать в том случае, если противник засел на какой-нибудь высоченной стенке или радостно ползает где-то под ногами. Так что до идеала здесь пока еще далеко, а трехмерность продолжает так же доставлять массу головной боли игровым дизайнерам и программистам, как и раньше.

Legend of Zelda никак нельзя назвать идеальной игрой. Несмотря



ни на какие достоинства, она частенько начинает серьезно раздражать. Отдельные головоломки вызывают недоумение.



А не по-Miyamoto'вски взлетающая до поднебесья сложность порой заставляет от бессилья бросать из рук джойстик (и топтаться, топтаться, топтаться ;). Но волшебные чары обязательно заставят вас вернуться, оценить ситуацию по-новому и, наконец, преодолеть злословное место.

Многие и весьма авторитетные издания присвоили новому шедевру титул «лучшей игры всех времен». Почти все остальные ограничились скоромным определением «игра года», ласково пожурив Zelda за кое-какие недостатки. Наше издание все-таки не склонно к подобной истерии, и тем не менее, невозможно не отметить одного факта. Такой хорошей игры мы не видели уже ОЧЕНЬ давно. Zelda гораздо выше сиоминутных хитов. Это, наверное, единственная игра, величественность которой складывается из простых, но зато многочисленных и идеально подогнанных друг к другу элементов. Из этих «кирпичиков» возведен настоящий дворец, столь прекрасный, что в его существование трудно поверить. Не думаю, что на этот раз у вас найдутся оправдания для того, чтобы упустить его из виду.

СИ

