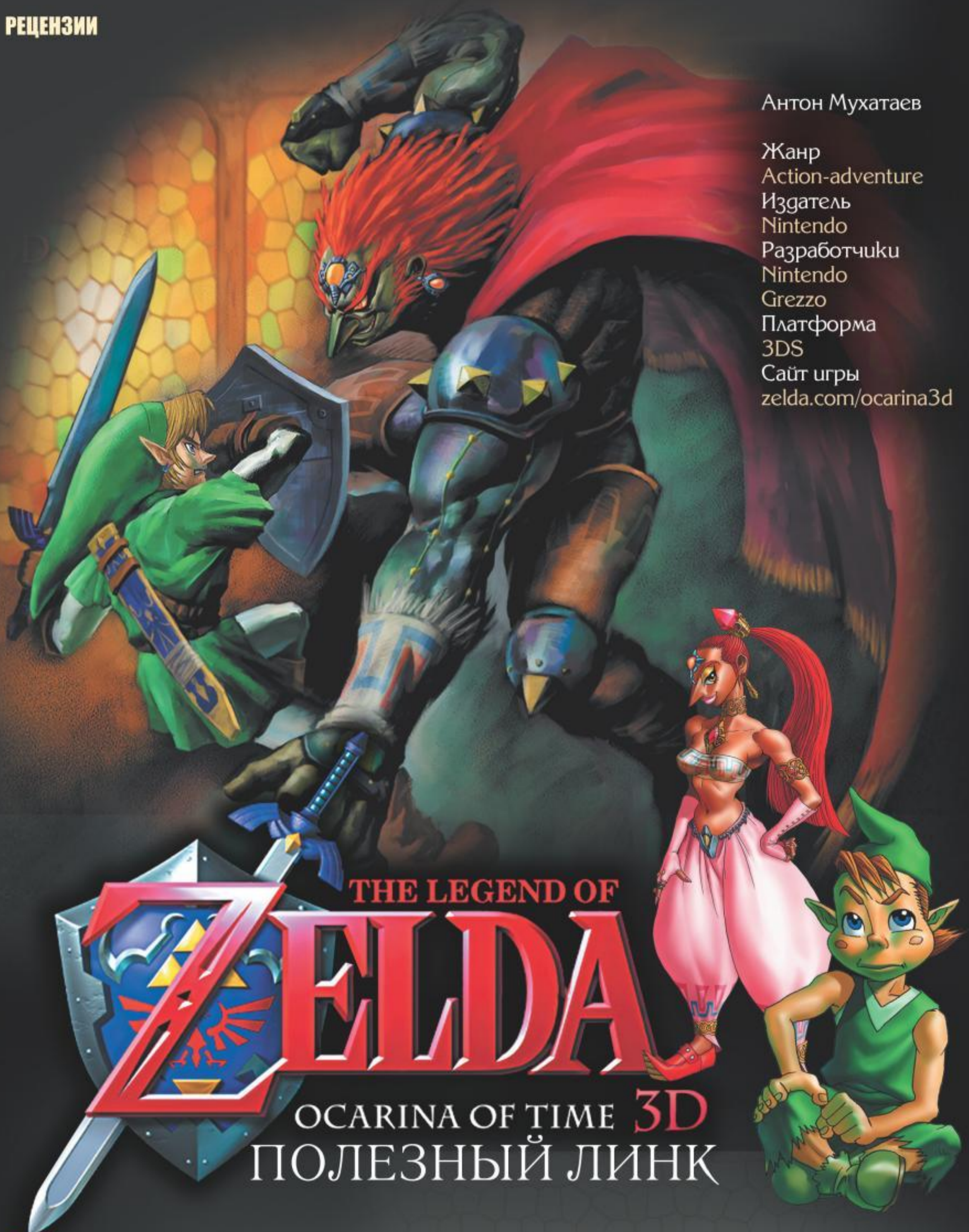


Антон Мухатаев

Жанр  
Action-adventure  
Издатель  
Nintendo  
Разработчики  
Nintendo  
Grezzo  
Платформа  
3DS  
Сайт игры  
[zelda.com/ocarina3d](http://zelda.com/ocarina3d)



THE LEGEND OF  
**ZELDA**  
OSCARINA OF TIME 3D  
ПОЛЕЗНЫЙ ЛИНК

Как-то один из геймдизайнеров **Square Enix**, живого примера всего дурного, что есть в японской игровой индустрии, высказал удивительно точное наблюдение. Когда его спросили, почему предпочтение обычно отдается молодым и порой слегка глуповатым главным героям, дизайнер сравнил видеоигры со взрослением. Сначала игрок, как и ребенок, мало чего умеет и

знает в мире игры: ему надо освоиться, а потому персонажа лучше сделать точно таким же неопытным — особенно если по ходу действия он чему-то учится и что-то узнает. Проходя очередную **Final Fantasy**, игрок растет вместе со своим персонажем, который под конец воспринимается уже как более взрослый человек, даже если по внутриигровым часам не прошло и месяца.

Связь взросления и видеоигр лучше всего прослеживается в японской приключенческой серии **The Legend of Zelda**. В главной роли почти каждой части выступает совсем юный и молчаливый эльф Линк. Со временем он растет, проходя подземелья за подземельем, получая новые способности, побеждая боссов и решая головоломки. Улучшаются и навыки игрока, и в тот момент, когда ему становится

слишком комфортно, *Ocarina of Time*, образцовая трехмерная *Zelda* (впервые вышла на Nintendo 64 в 1998 году), предлагает один из главных своих финтов: Линк перемещается на 7 лет вперед, где он, уже совсем взрослый, обнаруживает себя в разрушенном мире. Его задача — по кусочкам восстановить прошлое, собрать помощь со всего королевства, победить злого Гэнондорфа, а заодно и



## Пой мне еще

### Что такое окарина?

Линк всегда носит с собой глиняный музыкальный инструмент — окарину, — для того чтобы играть на ней простенькие мелодии. С их помощью он может мгновенно путешествовать из одного места в другое, изменять погоду и время суток, решать головоломки, а также подзывать к себе лошадь Эпону. В реальности окарина, конечно, не обладает никакими магическими способностями, но раньше так не считали: в языческие времена существовало поверье, что окарина может отпугнуть нечистую силу, вызвать ветер и дождь.

Окарина — один из древнейших музыкальных инструментов, история которого началась примерно 12 тысяч лет назад в Китае и доколумбовой Америке. Тогда подобные современной окарине инструменты-свистки изготавливали из камня, глины, дерева, кости, раковин и всего остального, что попадалось под руку. В новейшей истории изобретателем окарины считается итальянец Джузеппе Донати, который изготовил первый инструмент в 1853 году и назвал его «окарина» — в одном из диалектов итальянского языка это означало «гусенок».

По разнообразию форм окарины превосходили любые музыкальные инструменты, появившиеся позднее: их изготавливали в виде самых разных животных и фигур. Это было возможно благодаря простому устройству окарины: звук возникает за счет пульсации воздуха, который попадает из зоны нормального давления в воздушную струю с пониженным давлением. В этой зоне и происходят колебания воздуха. В итоге излишки воздуха отбрасываются наружу, а струя попадает в так называемую зону разрежения на выходе канала — в этот момент и появляется звуковая волна.

Основное отличие окарины от обычной, открытой с двух сторон флейты заключается в том, что окарина представляет собой закрытый объем со свистком. Кстати, обычный свисток, которым пользуются спортивные судьи и тренеры, тоже можно отнести к окаринам. Сейчас окарины делают не только из глины, но даже из пластика и бумаги. А владельцы iPhone могут превратить свой телефон в окарину и сыграть на ней всего за 99 центов, просто скачав в App Store одноименное приложение.

На скриншотах трудно передать чудесную анимацию героев «Зельды», но поверьте — в ней чуть ли не половина визуального очарования игры.



спасти принцессу. То, как меняется герой за 7 лет, заметно любому игроку, но ремейк **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** для 3DS невольно поднимает другой вопрос — растут или, если быть точнее, стареют сами видеоигры?

### Зелененький он был

Если ставить в пример одну из самых известных и высокооцененных прессой игр (средний балл на Metacritic — 99 из 100) за всю историю, то выходит, что нет. Даже спустя тринадцать лет *Ocarina of Time* остается самым наглядным пособием по геймдизайну в 3D. Всем проблемам, которые когда-то возникали у разработчиков, здесь нашлось изящное решение. В 1998 году трехмерность в играх уже не была новинкой, но ей, как и моушен-контроллерами в наше время, никто толком еще не умел пользоваться.

*Ocarina of Time* сразу обозначила главное правило: переходя из 2D в 3D, совсем не обязательно что-то терять. В итоге Nintendo не только перевела еще одну свою серию (после **Super Mario 64**) в три измерения, но и придумала, что с этими измерениями делать. В *Ocarina of Time* дебютировали идеи, которые сегодня использует почти любая современная 3D-игра: контекстные кнопки, меняющие свое предназначение в зависимости от окружения и положения игрока, автоприцеливание одной кнопкой, головоломки, основанные на реальных физических законах (за шесть лет до **Half-Life 2**), смена дня и ночи, влияющая на окружающий мир, динамическая музыка, переход на прицеливание от первого лица и много других вещей, которые западные геймдизайнеры освоили только через несколько лет.



На тачскрине помещается карта, часть инвентаря и немного статистики: это большое преимущество по сравнению с оригиналом, где для доступа к инвентарю приходилось вызывать отдельное громоздкое меню.



Все это может привести к мысли, будто *Ocarina of Time 3D* стоит уважать исключительно как музейный экспонат и знаковый этап в становлении индустрии, а не как важный релиз 2011 года — что, конечно, совсем не так. «Окарина» — это наша Abbey Road, пример практически идеальной работы, лишенной любых серьезных недостатков. Каждое подземелье, каждый квест, каждая локация, каждая головоломка — все это можно хоть сейчас переносить на бумагу и закатывать в герметичную капсулу вместе с теми же пластинками The Beatles. Для будущих поколений.

«Окарина» — это эталон игровой архитектуры, где соблюдены идеальные пропорции. В развитии повествования, в неторопливом вступлении и в размашистой кон-

цовке, в дизайне локаций, в исследовании окружения, в использовании звука, во всех многочисленных деталях, оживляющих мир, — везде заметен невероятный уровень проработки, та совокупность элементов, которую в англоязычной прессе называют «the Nintendo difference».

На этом достоинства игры не заканчиваются. Некоторые из них напрямую связаны с эпохой, в которую она появилась: прохождение *Ocarina of Time* занимает не один десяток часов, и все это время она не ведет игрока за руку, не указывает ему, куда идти и что делать, а просто намекает или подкидывает неочевидные подсказки. Эта игра вознаграждает не послушное следование правилам, а постоянное желание их нарушать, придумывать что-то новое, экспе-



Битва с призраком Гэондорфа в картинной галерее особенно здорово смотрится в 3D, как и все предшествующее ей лесное подземелье.



Заметнее всего в игре преобразилось окружение. Раньше оно было пререндеренным и довольно бедным из-за ограничений картриджа Nintendo 64 — теперь же памяти хватает, и можно показывать мир таким, каким его задумывали авторы оригинала.



Как бы ни старалась Nintendo, прошлые игры дает о себе знать: руки персонажей живо напоминают о первых трехмерных играх.

риментировать, чтобы решать головоломки и тем самым продвигаться по сюжету. Зачастую приходится делать похожие вещи, но никогда не приходится делать одно и то же несколько раз: в «Окарине» каждому предмету находится не одно применение, а когда запас приемов заканчивается, игра вновь меняется, давая возможность, например, покататься на лошади или разучить пару мелодий на окарине.

### Дискотека 90-х

И все же какой бы совершенной ни была Ocarina of Time, но технологически она сильно устарела. По сегодняшним временам версия для Nintendo 64 выглядит совершенно дико и расстраивает некомфортной частотой кадров в секунду. Для тех, кто видел оригинал 1998 года, перемены в новой версии видны сразу: Ocarina of Time 3D радует стабильным фреймрейтом, похорошевшей графикой, улучшенным звуком и другими техническими усовершенство-

ваниями. К ним Nintendo подошла с большой осторожностью, как к манускрипту, который вот-вот рассыплется: все улучшения почти не изменяют стилю оригинальной игры — разве что некоторые подземелья выглядят более светлыми, чем раньше.

Ремейк еще сильнее акцентирует умение Nintendo рисовать редкими, но точными мазками. Элементарные, но моментально въедающиеся в голову мелодии и звуковые эффекты игры остаются одним из лучших примеров того, как работать со звуком в играх и как он может напрямую влиять на все, что в них происходит. Даже сюжет, довольно простой и классический для Nintendo, удивляет неожиданными поворотами на всем протяжении. В Ocarina of Time потенциально слабые стороны превращаются в преимущества за счет того, что очень умело вписываются в общий дизайн игры.

Самое заметное нововведение ремейка — использование стереоскопического 3D — выглядит пока лучшим из всего, что при-

ходилось видеть на 3DS. Оно не ограничивается расширением угла обзора и большей «глубиной»: мир Хайрула в 3D становится еще масштабнее и впечатляет куда сильнее. Потрясает не только эффект «глубинного» 3D, но и «выпуклого» — того, который часто можно увидеть в кино. Особенно это впечатляет в моменты, когда Линк получает новый артефакт, застывающий в воздухе прямо перед глазами. А главное, что 3D в ремейке «Окарины» не напрягает глаза даже с регулятором, выкрученным на полную. Это говорит о том, что проблема не столько в самой технологии, сколько в неопытности большинства разработчиков, которые ее используют.

Второе важное нововведение — управление гироскопами. Как оказалось, оно позволяет прицеливаться куда точнее, чем стандартное аналоговое, да и осматривать мир так гораздо интереснее. Единственный недостаток заключается в том, что из-за прицеливания гироскопами зачастую пропадает 3D-эффект, поэтому в особо напряженных битвах приходится зачастую делать неприятный выбор между красотой и удобством.

В остальном нового не так много — даже расположение секретов, и то полностью совпадает с оригиналом. Исключения составляют куда более разговорчивые камни Sheikah, помогающие заблудившимся и застрявшим игрокам, отдельный режим битвы со всеми боссами и «зеркальный» вариант игры Master Quest, переехавший из переиздания для GameCube, а также фея

Нави, спутница Линка, которая теперь давит на нервы куда меньше. Нельзя не упомянуть и важнейшее улучшение: инвентарь, перенесенный на тачскрин, облегчает навигацию в чрезвычайно запутанном Водном храме — самом сложном подземелье игры.



Впрочем, даже 3D для Ocarina of Time — это как многоканальный звук для классической пластинки Beatles: занятно, но мало кто будет переслушивать лучшие песни о любви ради более чистого звучания партии баса. Zelda тоже давно стала эталоном, поэтому и испортить ее было чрезвычайно трудно. Часть своего очарования за эти годы она, конечно, утратила, но связано это не с возрастом самой игры, а самих игроков. Все, что было придумано авторами «Зельды» в 90-х, сейчас стало стандартом, поэтому спустя тринадцать лет вроде и удивляться-то особо нечему, но хорошо так, как будто домашние тапочки надел. ■



× РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

× КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

× ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

### Дождались?

Ремастер великой классики, обязательный для всех, кто еще не знаком с этой серией, кому было мало оригинала, а также для тех, кто не верит в возможности стереоскопического 3D.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★★ 10

ГРАФИКА

★★★★★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★★★ 10

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★★★ 9.0

Рейтинг «Мании»:

9,0

«Великолепно»