

ВЕРДИКТ

Жанр

Ролевая игра

Издатель

Nintendo

Разработчик

Nintendo

Платформа

3DS

Сайт игры

zelda.com

Я НА СТЕНОЧКЕ ЛЕЖУ

Захар Бочаров



THE LEGEND OF ZELDA™ A LINK BETWEEN WORLDS

Тhe Legend of Zelda — это сериал про константы и переменные. Некоторые составляющие обязаны быть на своих местах, чтобы сохранить столь милое поклонникам незримое очарование. С другой стороны, всегда остается место для экспериментов, делающих каждую новую главу про-настоящему особенной и запоминающейся.

A Link Between Worlds — первый оригинальный выпуск

серию для 3DS. После **Ocarina of Time 3D** он мог показаться шагом назад: от свободной камеры и живописного трехмерного мира вернулись обратно к «портативному» виду сверху. Но **Nintendo** умудрилась реабилитироваться, разыграв одну-единственную козырную карту: оказывается, это прямое продолжение **A Link to the Past**, о котором поклонники мечтали едва ли не с момента выхода легендарной «Зельды» для SNES.

ПАРАЛЛЕЛЬНЫЕ МИРЫ (НЕ) ПЕРЕСЕКАЮТСЯ

В отличие от многих игр серии, **A Link Between Worlds** очень быстро переходит к самому важному — от обучения до выхода «в мир» проходит не больше получаса. За это время игрок успеет познакомиться с главным героем (его мы, согласно канонам, будем называть Линком), узнать о существ-

вовании темных сил, умеющих превращать хороших людей в безжизненные картины, а также об опасности, в очередной раз нависшей над всем королевством.

Те, кто знаком с **A Link to the Past**, сразу узнают очертания здешнего Хайрула. События **A Link Between Worlds** развиваются аж через несколько столетий, но королевство почти не изменилось: на севере по-прежнему возвышаются го-



Между мирами мы перемещаемся через вот такие вот разломы на стенах.



Торговец предметами Ровио — тот еще жук. Мало того, что открыл магазин прямо у вас дома, так еще и деньги за аренду берет немаленькие.



Вот это странное существо, словно переехавшее в Хайрул из Грибного королевства, будет улучшать ваши предметы. Взамен попросит искать своих детенышей — а их без малого сто штук!



К старту новой портативной «Зельды» Nintendo приготовила шикарную золотую консоль с изображением двух трифорсов.

ры, на юге — царство озер и болот, а по центру — королевский замок.

Этот открытый мирок может показаться довольно тесным, поэтому вместе с ним, в параллельной вселенной, существует еще одно королевство — Лорул. С виду оно напоминает Хайрул, который массово ушел в запой: приятные яркие краски там сменяются коричнево-фиолетовой палитрой, персонажи все до единого ходят угрюмые и злые, а враги становятся страшнее и опаснее. Но игра устроена так, что без регулярных переходов из одного мира в другой продвинуться дальше не получится — прямо как в A Link to the Past.

Вообще, чтобы получать удовольствие знать исходную игру вовсе не обязательно, но ветераны обнаружат здесь целое море милых сердцу вещей. Чего стоит упомянутая выше затея с параллельными мирами или та самая мелодия на титульном экране, под которую складываются кусочки трифорса.

Графику разработчики тоже попытались сделать «ностальгической», но тут они немного дали маху. Попытка пересадить 16-битное наследие на новые технологии получилась подозрительно ленивой: когда Зельда, Линк и Ганондорф оказываются в одном кадре, складывается впечатление, что разработчики просто надергали мо-

делей из разных игр и свалили в одну кучу. И так во всем: рисунки на стенах явно позаимствованы из заставок The Wind Waker, а продавец предметов почему-то напоминает Кралика из New Super Mario Bros. U.

Зато не подкачала музыка — оркестровые обработки знакомых мелодий звучат очень бодро и уместно.

САНИТАРЫ ПОДЗЕМЕЛИЙ

Первый выход в открытый мир воспринимается странно. Когда герой, вооруженный щитом и мечом, оказывается в магазине, где можно взять напрокат почти все существующие в игре предметы, ощущаешь легкую растерянность. Денег в кармане очень немного — выкупить все явно не выйдет, но как предугадать, что из экипировки понадобится во время прохождения ближайшего подземелья?

К счастью, ключевые точки на карте помечены пиктограммами предметов — они показывают, какую экипировку стоит взять напрокат и где ее использовать. Для прохождения подземелья вам вряд ли понадобятся какие-то предметы помимо тех, что вы использовали по пути. Ну а дополнительные помогут разве что добыть полезные, но необязательные вещи — вроде руды для улучше-

ния меча или кольчуги, снижающей урон.

Затея с арендой здорово освежила игровой процесс, но попутно повлияла на планировку подземелий. С одной стороны, их больше десятка, и порядок прохождения выбираете вы сами. Но они стали меньше и проще. Прохождение самого сложного (по доброй традиции — водного) вряд ли отнимет больше получаса, а остальные и того короче. Загадки сместили акцент с использования предметов на исследование окружения и акробатику, а боссы стали значительно сильнее и требуют чуть меньше тактики и чуть больше грубой силы. Впрочем, пара сражений все-таки заставит подивиться фантазии дизайнеров.

Но здешние подземелья все не плохи — они гениально спланированы и проходятся на одном дыхании. К тому же под портативный формат короткие и стремительные сессии подходят как нельзя лучше. Только давнишние поклонники, вероятно, слегка расстроятся: простота и интуитивность для них скорее беда. Все подземелья они будут щелкать на лету, как орешки.

Зато идея с Линком, превращающимся в движущуюся картинку, здорово ломает привычный взгляд на «Зельду». К новой механике привыкаешь довольно быстро, и начинает казаться, что

и другим частям сериала она не помешала бы. Чаще всего эта способность используется, чтобы добраться до тех мест, которые «объемному» герою недоступны. Можно стоять на берегу реки и долго думать, как перебраться на противоположную сторону, хотя надо всего лишь «слиться» со скалой и протопать по ней до другого берега.

Грустно, что Линк — единственный, кто умеет шагать по стенам. Большую часть игры нарисованный и реальный мир никак друг с другом не взаимодействуют. А жаль. Единственная сцена, где кроме нас появляются другие движущиеся картинки, — пожалуй, лучшая за всю игру. Вокруг этого можно было бы построить много интересных головоломок.



И все же дизайнерам Nintendo удалось внедрить новые элементы столь изящно, что игровая формула только окрепла. И желаемый эффект достигнут: новый выпуск обрел ту искорку, благодаря которой исследовать мир и подземелья по-прежнему интересно. A Link Between Worlds получилась особенной, динамичной, стремительной. Да, не слишком сложной, но и черт с ним — яркие ситуации здесь сменяют друг друга так быстро, что вы попросту не успеете об этом задуматься. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ ✗
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ ✓
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ ✗
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ ✓

ДОЖДАЛИСЬ?

A Link Between Worlds достойна своей легендарной предшественницы. Новые идеи здесь работают исключительно во благо, а проверенная формула увлекает так же, как и двадцать лет тому назад. Темная лошадка обернулась без пяти минут лучшим портативным выпуском «Зельды».

ГЕЙМПЛЕЙ



ГРАФИКА



ЗВУК И МУЗЫКА



ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ



9
8
8
8

РЕЙТИНГ

9,0

«ВЕЛИКОЛЕПНО»