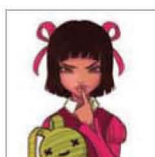




Слева: Во время презентации на E3 Эйди Аонума заметил, что в новой «Зельде» игрокам постоянно будут подкидывать поводы снова и снова возвращаться на знакомые локации. Случаев, когда ничего нового там уже не отыскать, не будет.



Наталья
Одинцова

► The Legend of Zelda: Skyward Sword

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Wii
Жанр:
action-adventure
Зарубежный издатель:
Nintendo
Российский издатель:
Nintendo
Разработчик:
Nintendo
Страна
происхождения:
Япония
Мультиплеер:
нет

ДАТА ВЫХОДА
2011 год

Кто-то любит сериал Zelda за возможность совершать открытия и не успокоится, пока не обыщет с помощью остроухого Линка каждый уголок вымышленного мира. Кому-то нравится дух приключений, атмосфера сказки. А для кого-то (и таких наверняка большинство не у нас, а за океаном, если судить по очередям на E3 2011) каждая встреча с «Зельдой» - воспоминание о пройденных играх цикла и связанных с ними приятных воспоминаниях, шанс заново окунуться в те времена. Мне же всегда нравилось сходство героя с инспектором Гаджетом: раз за разом при помощи подручных инструментов он решает всевозможные пазлы. Неважно, взрослым выглядит Линк или маленьким, рассуждает немного наивно или же нет, ребусы ему всякий раз подбрасывают в замечательных количествах. Швырнуть бумеранг через пропасть, чтобы попасть по кнопке и вызвать из ниоткуда мост – это, знаете, затягивает.

Те, кто следит за разработкой The Skyward Sword, наверняка помнят: события в ней, по замыслу, разворачиваются до описанных в Ocarina of Time, а Линк на этот раз – уже подросток, пусть и выглядит менее реалистично, чем в Twilight Princess. Почти-мультяшная графика, как рассудили разработчики, лучше подходит для боев. Игрок управляет мечом героя при помощи Wiimote, дополненного насадкой Motion Plus. Повышенная четкость распознавания движений позволяет делать самые разные удары: по диагонали, сверху вниз, колющие и т.д. Противников, в свою очередь, программируют вести се-

бя так, чтобы был резон бить по-разному, а не просто вяло помахивать пультом (или, напротив, лихорадочно трясти абы как). Если враг выглядит нарочито карикатурно, тогда, как считают в Nintendo, легче наглядней показать его реакцию на действия Линка и соответственно, дать геймеру понять, какие приемы стоит использовать, а какие не срабатывают, когда пора уворачиваться от атаки, а когда нужно переходить в наступление. Взять, например, гигантские хищные растения: как раззявлять пасти, так сразу понятно, рубить по ним в этот раз по вертикали или же по горизонтали.

Интересно, что вопреки такой тесной связи художественного стиля и боевой

системы, в Nintendo даже какое-то время подумывали отказаться от интеграции Motion Plus – Эйди Аонума, главный идеолог сериала, посчитал, что команде не слишком хорошо удастся задействовать девайс. Но пример Wii Sports Resort, в которой один из разделов как раз посвящен обращению с мечом, Аонуму переубедил.

Как распознаются движения, насколько хитрыми оказываются враги – этому и были посвящены два из трех демо на стенде Nintendo. Рядовые неприятели гибли предсказуемо легко, нечисть посильнее и в особенности босс вынуждали пользоваться и блоками, и уворотами. Нареканий никаких – другое дело, что хотелось оценить и другие особенности Skyward Sword. Из них для показа выбрали гонки на птицах. Похожие этапы были и в Twilight Princess, так что в небо Линк взмывает не впервые. Направление полета предлагается указывать при помощи Wiimote, а чтобы птица активной работала крыльями и набирала скорость, нужно энергично встряхнуть контроллер. Чем преувеличенной будут движения, тем лучше – вялые подергивания запястьем Skyward Sword не признает.

А вот пазлы приберегли для отдельной конференции – так называемого круглого стола с разработчиками Nintendo. Здесь мне и моим коллегам показали сразу несколько уровней. И заодно проиллюстрировали, что оружие пригодится герою не только для расправ с монстрами.

В первом демо Линку предстояло найти пять деталей ключа, разбросанных по локации. Меч работает металлоискателем



В битвах теперь важно не только рассчитывать, когда ударить, но и бить прицельно – по уязвимым местам. А вот врагов, уязвимых только к определенному оружию, больше нет.

(камера при этом сразу же переключается на режим от первого лица). Водишь им при помощи пульта Wii по декорациям – сканируешь местность. Как раздастся характерный писк, значит, там и нужно рыть (лопаты в арсенале нет, зато есть специальные металлические перчатки). Первая деталь отыскалась предсказуемо быстро, вторую же спрятали под башней. Просто так разделать сооружение на дрова у героя не получилось. Тут в дело пошли бомбоцветы: подбираешь цветок, кидаешь в башню, башня зрелищно разваливается, открыв доступ к сокровищу.

Третий элемент ключа отыскался в пещере – разумеется, после того, как герой расчистил завал камней, из-за которого в нее нельзя было забраться. И снова бомбоцветок оказался как нельзя кстати. А пока Линк подбирался к стратегически верной позиции – той, откуда снаряд гарантированно долетал до завала, – он успел покружить мечом несколько умильных монстров.

«Впрочем, если мы покажем вам, как найти все пять элементов, загадка перестанет быть интересной», – сказал Аонума. – Поэтому остальное предлагаем поискать самим, когда у вас будет такая возможность.

И тут же включил новый уровень. Как было давно известно, в этой «Зельде» родина Линка – летающие острова, а землю под ними его сородичи считают жутким и опасным местом, оплотом темных сил. По ходу игры Линк путешествует взад-вперед, причем пропуском ему служит клинок, тот самый Skyward Sword. Но, как выяснилось, совершать вылазки позволяют еще и в параллельный мир,



Siren Realm. Именно здесь спрятаны все материалы для создания главного оружия Линка, которым его награждают от выпуска к выпуску, – Master Sword.

Рельеф местности в Siren Realm такой же, как в пункте отправления, но меняется расположение предметов, которые необходимо собрать. Поскольку «небесный меч» служит ключом, Линк безоружен, и от местных духов-охранников, готовых зарубить чужака на месте, его спасает только собственная прыть да специальные зеленые «слезы». Едва он находит такой предмет, как все в параллельном мире вмиг успокаивается: стражи больше не преследуют непрошеного гостя и замирают на исходных позициях. В любой момент спокойствие может обернуться новой погодой – если кончатся лепестки на счетчике-

цветке (пополняется за счет все тех же «слез») или если герой попадет в поле зрения местных патрульных с фонариками. Очутился в круге света – все, жди сирены и наступающего чудовища с мечом.

Чем больше узнаешь об особенностях Skyward Sword, тем сильнее чувство deja vu. В параллельные миры Линку попадать не впервой, без оружия он успел побегать в Wind Waker, а от стражей улепетывал в Phantom Hourglass. Все перепробовал! Даже графика в Skyward Sword не сильно отличается по качеству от Twilight Princess. Но кредит доверия к Nintendo так высок, что даже не сомневался: и в этот раз сумеют сделать интересно, так, что понравится и тем, кто в принципе души не чает в сериале, или, как я, просто любит пазлы. **СИ**

Вверху: Skyward Sword не задумывали как последнюю новинку от самой Nintendo для Wii. Аонума упомянул, что мысль «сделать игру такой грандиозной, как если бы на ней нужно было завершить историю Wii» пришла ему в голову только в связи с новой Starfox.



Внизу: Соблазн быстро трясти контроллером, чтобы изрубить врага в капусту, очень велик, но на деле куда эффективней размахивать Wiimote так, будто держишь в руке что-то увесистое – тогда движения распознаются лучше.

Зельда теперь просто девочка, которая выросла вместе с Линком, но ей снова грозит опасность.



ОЧУТИЛСЯ В КРУГЕ СВЕТА – ВСЕ, ЖДИ СИРЕНЫ И НАСТУПАЮЩЕГО ЧУДОВИЩА С МЕЧОМ.