

LEGEND OF ZELDA: MASK OF MAJORA

С увлечением наблюдая за тем, как я играю в только что вышедший Perfect Dark, который за прошедшие пару дней стал мне нравится все больше и больше (видимо, по мере того, как возвращались ностальгические воспоминания по Golden Eye), мой друг и товарищ по несчастью (если быть фанатом видеоигр — это несчастье, конечно) Борис Романов заметил, что сделать качественный сиквел, имея в распоряжении три года и практически неограниченные ресурсы, — это в общем-то, дело несложное.

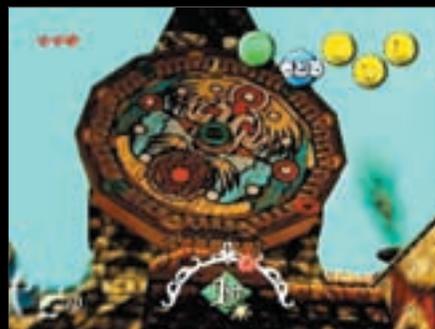
Сергей Овчинников

И в том, что Perfect Dark получился такой хорошей игрой, «вина» Rare невелика. Ведь по сути своей PD представляет собой лишь косметическую перестройку сенсационного Golden Eye, значительно более красивую и грамотно выстроенную, но все же точно такую же игру, как и три года назад. Совсем иначе обстоит дело с другим мега-сиквелом, который на днях появился в продаже в Японии, а к ноябрю докатится и до Америки. Непосредственное продолжение одной из лучших (если не лучшей) игр всех времен и народов Legend of Zelda: Ocarina of Time не только радикально отличается от оригинала, но и является, наверное, одним из самых шокирующих игровых произведений в истории.

Скажем прямо, Mask of Majora (в японском варианте Mask of Mujula) — это совершенно хулиганский проект, и то, что его создание было инициировано компанией, которая не без оснований считается самой осторожной и деликатной в обращении с собственными бесценными сериалами игровой фирмой в мире, наводит на мысли о том, что появление такого проекта в стройном ряду сиквелов и ремейков является знаком серьезных перемен в самой Nintendo. Мы же склонны воспринимать его как очередной интересный эксперимент Shigeru Miyamoto, который вот уже пару лет говорит о том, что ему надоело давить своим стотонным авторитетом талантливые начинания молодых дизайнеров его студии EAD. В создании Mask of Majora именно им, новым талантам, был дан зеленый свет на любые преобразования в сиквеле мегабестселлера, одна только последняя часть которого принесла Nintendo более полумиллиарда долларов. В результате же из под рук учеников Miyamoto вышла игра, которую и Зельдой-то назвать можно с трудом, и то лишь благодаря сохранившемуся движку и массе знакомых персонажей, выполняющих в новой игре совершенно другие роли.

Гулял как-то наш старый знакомый Линк по лесу, где-то в районе своего родного Kokiri Forest, смотрел на деревья, и радовался жизни. Еропа мягко вышагивала по траве, тоже, видимо, думая о чем-то приятном. В общем, откуда ни возьмись, на дорожку выпрыгнул какой-то странный малый в пестрой остроконечной маске на лице, и сбил Линка с лошади. Когда тот пришел в себя, то обнаружил, что малыш крутит в руках его драгоценную окарину, пытается в нее дудеть, и при этом глупо ухмыляется и хохочет. После чего внезапно вскакивает на лошадь и галопом срывается с места. Линк бросается в погоню, и в результате проваливается в бездонную пещеру, ведущую в совершенно новый мир. Не будем проводить параллелей с небезызвестной





ним огромную власть, преображая милого и симпатичного в чем-то воришку во вселенского злодея, при помощи темной магии умудряется заставить гигантскую луну начать падать на землю. Вместе со своими приятельницами, двумя странными феями (белой и черной) он превращает нашего Линка в Deku, назойливое полурастение, полуживотное, стреляющее орехами и способное левитировать, и в таком виде вам придется провести первые три дня игрового времени. Долго ли это? Да как сказать. Строго говоря, все действие игры происходит в эти три игровых дня, каждый из которых длится примерно 12 минут реального времени. Самое время познако-

Платформа: N64
Жанр: Adventure/RPG
Издатель: Nintendo
Разработчик: Nintendo EAD
Онлайн: www.nintendo.com/n64/zeldagaiden
Дата выхода в США: 21 ноября 2000

«Алисой», тем более, что он ней за последнее время мы и так говорили немало. Впрочем, все, что происходит с нашим героем дальше, покажется еще фантазмагоричнее, чем то, что происходило с бедной на фантазию английской девочкой. Ведь за дело берутся знаменитые японские дизайнеры, которые готовы все поставить с ног на голову в этой простой и милой сказке.

Странности начинаются немедленно. Веселящийся паренек в странной маске, которая, похоже, имеет над-



миться с новой игровой системой **Mask of Majora**.

ДОСТОИНСТВА

Дикий, безумный дизайн, блестяще переработанная графика, оригинальная игровая концепция полу-Zelda, полу-Shenmue, полу-дурдом на выезде.

НЕДОСТАТКИ

Возможно, кому-то такие издевательства над Вселенной Zelda покажутся кощунственными, а кто-то просто не введет в суть нового дизайна. В общем, это не настолько массовый продукт, как прежде.

РЕЗЮМЕ

Лучшее, что можно было сделать с Zelda, выпускающая сиквел так скоро и на той же платформе. Но от Legend of Zelda на Dolphin мы будем ждать уже чего-то менее альтернативного.

9.5

- 1.5 VIDEO
- 1 SOUND
- 2 INTERFACE
- 2 GAMEPLAY
- 2 ORIGINALITY
- 1 ADDITIONS

Итак, луна падает на землю с огромной скоростью, и к исходу третьего дня она уничтожит мир. Чтобы не допустить этого, Линку необходимо отыскать stalkid'a и отнять у него эту самую маску, чтобы прервать действие ее злых чар. Вполне естественно, что за какие-то жалкие тридцать минут игру пройти невозможно. Напротив, ее продолжительность оценивается в достаточно стандартные для сериала 40-50 часов игрового времени. Так в чем же секрет? Как и в случае с Ocarina of Time, в путешествиях во времени. Только здесь вы будете переноситься не на семь лет вперед или назад, а всего-навсего на три дня, к самому началу истории. Правда, теперь от перехода из дня третьего в день первый Линк будет терять все накопленные средства и предметы, кроме оружия и тех вещей, которые необходимы для дальнейшего продвижения сюжета. И если в OoT вы никак не были ограничены во времени ни во время путешествий по миру, ни в процессе решения голово-



ломок, ни в прохождении dungeon'ов, то теперь везде и всюду над головой Линка будут ежесекундно сгущаться тучи тающего времени. Сохранить свой прогресс можно лишь в момент начала первого дня и никогда больше. Соответственно, игровой процесс в MoM приобретает характер спортивного соревнования: кто успеет сделать максимум

возможного за отведенное время? При этом простых решений и примитивных головоломок в игре нет, более того, после доброго десятка часов общения с ней я могу с уверенностью заявить, что Mask of Majora сложнее ее предшественницы. Просто стиль игрового процесса изменился. Если раньше вы, в основном, не торопясь исследовали игровой мир и можно сказать, гуляли по замкам, то теперь большая часть этих исследований будет направлена на то, чтобы найти в игре такой путь, кото-





рый бы позволил за эти злосчастные три дня совершить связку действий, которая непременно завершится значимым результатом. Возможно, эта идея повторений и не приведет вас в восторг, однако нельзя не отметить, что благодаря такому real-time подходу игра приобрела динамичность, ничем не уступающую тетрисовской.

Новая **Zelda** представляет на наш суд абсолютно новую систему взаимоотношений главного героя со многочисленными персонажами, населяющими безумный, неправильный и алогичный мир MoM. Если раньше вы практически всегда могли найти того или иного героя в том же самом месте, где вы его оставили в прошлый раз, и исключения составляли единицы, то здесь каждый, даже не самый значимый персонаж живет своей собственной жизнью, четко расписанной по минутам и секундам. Играючи, дизайнеры *Mask of Majora* практически воссоздали всю ту сложную систему «живого мира» Sheenpie, которой мы так восхищались всего полгода назад. Естественно, в этой игре вся эта система служит несколько иным целям, но разработчики, конечно же не удержались от включения в свое творение весьма заметного количества



квестов на тему: «приходи сегодня вечером к сеновалу». Чтобы упростить жизнь игрокам, создатели MoM дали Линку весьма полезный инструмент — записную книжку в которой фиксируются все сведения о тех или иных персонажах, что встречаются герою на его пути. Из этой книжки, скажем, можно с легкостью выяснить, когда съезжает из гостиницы многорукое чудовище, когда почтальон разносит по городу почту и когда именно в «молочном баре» происходят разборки. Поскольку в пределах трех дней схематичность событий можно достаточно легко запомнить, проблем с этим не возникает никаких, а окружающий мир оживает на глазах. К тому же стоит отметить, что центральный город, как впрочем, и все остальные объекты в игре теперь уже на 100% построен из полигонов, а максимальное количество персонажей на экране в MoM намного выше, чем в любой из сцен в *Ocarina of Time*. А большинство известных вам героев живут в параллельном мире *Mask of Majora*, причем зачастую выполняют они весьма забавные роли. Так например, ведьмы-близняшки, боссы из последнего dungeon'a в *Ocarina of Time*, теперь содержат магическую лавку, не забывая при этом постоянно ссориться по поводу того, кто же из них двоих моложе и красивее. А милый толстяк Talon (копия с Mario) стал в новой игре владельцем бара, в котором всем посетителям вместо виски и других крепких напитков наливают исключительно молоко. Но главная хохма — это профессия принцессы Зельды. О ней-то я как раз вам и не скажу.

Если в прошлой серии **Zelda** Линк практически все необходимые операции производил при помощи своего разнообразного оружия, да пары-тройки подручных предметов, то основным фокусом безумного продолжения стали небезызвестные маски. Если вы помните, эпопея с масками в *Ocarina of Time* была затеяна для того, чтобы юный Линк мог заполнить несколько драгоценных банок, а для взрослого героя весь товарообменный цикл завершался получением огромного двуручного закаленного

меча от гигантского Goron'a-кузнеца. Оба квеста по большому счету кроме дополнительного комфорта, ничего ценного для прохождения игры не давали, и их можно было выполнять по желанию. Идея же с реакцией различных персонажей игры на всевозможные маски, по всей видимости, так понравилась разработчикам, что они решили сделать их лейтмотивом всей игры. В главном катаклизме на самом деле виноват не ворюшка, а эта дурацкая маска, которую он стащил у торговца, с помощью же всевозможных масок Линку придется прлдряться сквозь сюжетные дебри MoM. Всего в игре около трех десятков различных масок, со всевозможными внешними видами и эффектами, — от масок фей и колдунов до всяческих животных и даже неодушевленных предметов. Есть еще три особых маски, которые преображают Линка настолько, что он превращается в эдакого мутанта, наделенного новыми способностями. Надев одну из этих трех масок, наш герой теряет способность пользоваться своим обычным оружием, но зато получает в распоряжение новые виды атак. В «костюме» Deku, как мы уже говорили, он умеет плеваться орехами и забираться в особые цветы, откуда его выстреливает с высокой скоростью, после чего Линк получает возможность немного полетать. Также Deku может некоторое время прыгать по воде, не пог-

ружаясь в нее, впрочем, после пяти таких прыжков несчастный Линк утонет — Deku плавать не умеют. Надев маску Goron'a, Линк превратится в мощного рыжего камнеода, который может сокрушать гигантские бульжники. А кроме этого, заполучив в распоряжение достаточное количество магии, вы сможете превратить линка в жуткое чудовище с шипами на всем теле, которое как ураган носится по полю, сметая все на своем пути. Третья же маска превратит Линка в обитателя водных просторов Zora. В этом «режиме» наш герой получит доступ к самой уникальной возможности племени водолавающих людей — летать под водой. Иначе как полетом этот процесс назвать невозможно, — грациозно кружась и рассекая волны с огромной скоростью, наш герой, сможет мгновенно покрывать огромные расстояния. В общем, настоящая магия. Вместе с Линком преобразуется каждый раз и его Ocarina of Time. В первом случае она превращается в комплект духовых инструментов, во втором — в набор барабанов, а в третьем — в прекрасную флейту, сделанную из рыбьих косточек. Плюс к этому имеется несколько особых эффектов и при ношении других масок.

Mask of Majora требует обязательного наличия 4-мегабайтного expansion pack'a, поскольку разработчики серьезно усовершенствовали и адаптировали графический движок игры к расширенному объему памяти. И несмотря на то, что игровое разрешение не увеличилось, дополнительная производительность пошла на увеличение детализации ландшафтов и повышение количества персонажей на экране. Про полностью трехмерный город мы уже говорили. А теперь представьте себе, что этот город по крайней мере в пять раз больше, чем Hyrule Castle, и по улицам его бродят по своим делам десятки персонажей. Впечатляет, не правда ли? Еще в новой **Zelda** практически нет плохих заблуренных текстур, да и случаи торможения встречаются крайне редко. Так что с графической точки зрения данный проект уже наверняка достиг верхнего лимита возможностей N64. Все это сопровождается отличной, как всегда в **Zelda** музыка, включая любимую фанатами сериала тему главного мира, которую противный Miyamoto убрал из *Ocarina of Time*.

Подходя к завершению этого повествования, я даже не знаю, каким же будет финальное впечатление от этой невероятной игры. С одной стороны, приверженцы стиля **Zelda**, формировавшегося на протяжении последнего десятилетия, вполне могут и не принять всех тех дизайнерских, да и собственно игровых новаций, что предлагают нам молодые авторы этого творения. С другой же, масштабы и оригинальность новой **Zelda** просто безграничны, а играть в нее ничуть не менее интересно, чем в *Ocarina of Time*. В свое время я совершил ошибку, придравшись к мелким недостаткам **Zelda** и снизив ей оценку, лишил журнал первого 10-балльного хита. Пусть **Mask of Majora** и не сможет претендовать на титул лучшего творения в жанре и при всех своих достоинствах не превзойдет шедевр Shigeru Miyamoto, она все же достойна самого пристального вашего внимания и относится к той же самой категории «must-have», что и оригинальная игра.