



The Legend of Zelda: Skyward Sword

В РОССИИ НЕ ЛЮБЯТ SUPER MARIO BROS., НО К THE LEGEND OF ZELDA ОТНОСЯТСЯ С БЛАГОДУШНЫМ УВАЖЕНИЕМ. СМУТНО ПОМНЯТ, ЧТО В «СИ» ПИСАЛИ: OSCARINA OF TIME – ЛУЧШАЯ ИГРА В ИСТОРИИ ИНДУСТРИИ, ЕСЛИ БРАТЬ В РАСЧЕТ СРЕДНЮЮ ОЦЕНКУ ПО МИРОВОЙ ПРОФИЛЬНОЙ ПРЕССЕ. А СПОРИТЬ С ЭТИМ НЕ МОГУТ, ПОТОМУ ЧТО, КАК ПРАВИЛО, ДАЖЕ В ГЛАЗАХ НИ ОДНОЙ THE LEGEND OF ZELDA НЕ ВИДЕЛИ. СДВИНУТЬ С МЕСТА ТАКУЮ МАХИНУ БЕЗРАЗЛИЧИЯ, ПОЖАЛУЙ, СЛОЖНЕЕ, ЧЕМ ПРИВИТЬ АФГАНСКИМ КРЕСТЬЯНАМ ЦЕННОСТИ ДЕМОКРАТИИ. НО Я ПОПРОБУЮ.

9.5

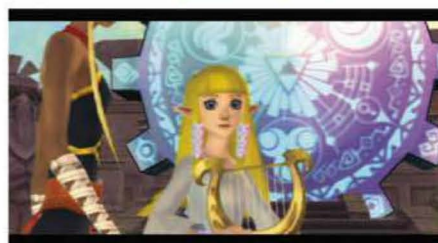
ОЦЕНКА

Рбота над этим текстом оказалась такой сложной, что я даже слег с температурой и был вынужден отложить публикацию. Читатели со стажем должны помнить, что рецензии на флагманские игры цикла The Legend of Zelda в «Стране Игр» традиционно писал Сергей Овчинников-Амиджанов, наш бывший главный редактор. Сейчас он совсем отошел от журналистики, поэтому настал мой черед заступить на пост. В Skyward Sword я играл весь январь, и с каждой новой локацией меня припечатывало к полу осознание простого факта: страшно далеко мы от цивилизованного мира. И новый выпуск The Legend of Zelda скорее вызовет у вас культурный шок, чем научит улыбаться незнакомым людям и переходить улицу только на зеленый свет. Это мультяшное приключение с рудиментарным сюжетом, рассчитанными на детей текстами, некомфортным управлением, устаревшей графикой и простейшей игровой механикой. Одновременно The Legend of Zelda: Skyward Sword стала лучшей игрой 2011 года, по мнению многих авторитетных западных изданий; а в уж тройку финалистов вошла едва ли не во всех топах. Чем хардкорнее журнал – тем выше была оценена новая игра Сигеру Миямото. Почему?

Если трейлеры Skyward Sword навели вас на мысль, что это детская игра, поздравляю: так оно и есть. Она вполне подходит и взрослым тоже, не сомневайтесь, но множество мелких деталей кричат: мы здесь чтобы юное поколение не потерялось в трех соснах. Как известно, дети невнимательны и легко могут пропустить мимо ушей половину диалога, именно поэтому любая важная информация повторяется за игру десятки раз, а ключевые слова выделяются полужирным шрифтом. По затянутому вступлению, совмещающему тьюториал с экспозицией сюжета, вас ведут буквально за ручку и подтирают попку заботливо припрятанными рулонами туалетной бумаги. Мультяшная графика подчеркивает зашкаливающую сказочность истории, и прячущийся, как принято в The Legend of Zelda, за углом серьезный подтекст здесь едва заметен. Сказочная Skyward Sword – куда менее взрослая игра, чем жонглирующая абстракциями Super Mario Galaxу, не говоря уже о Super Paper Mario.

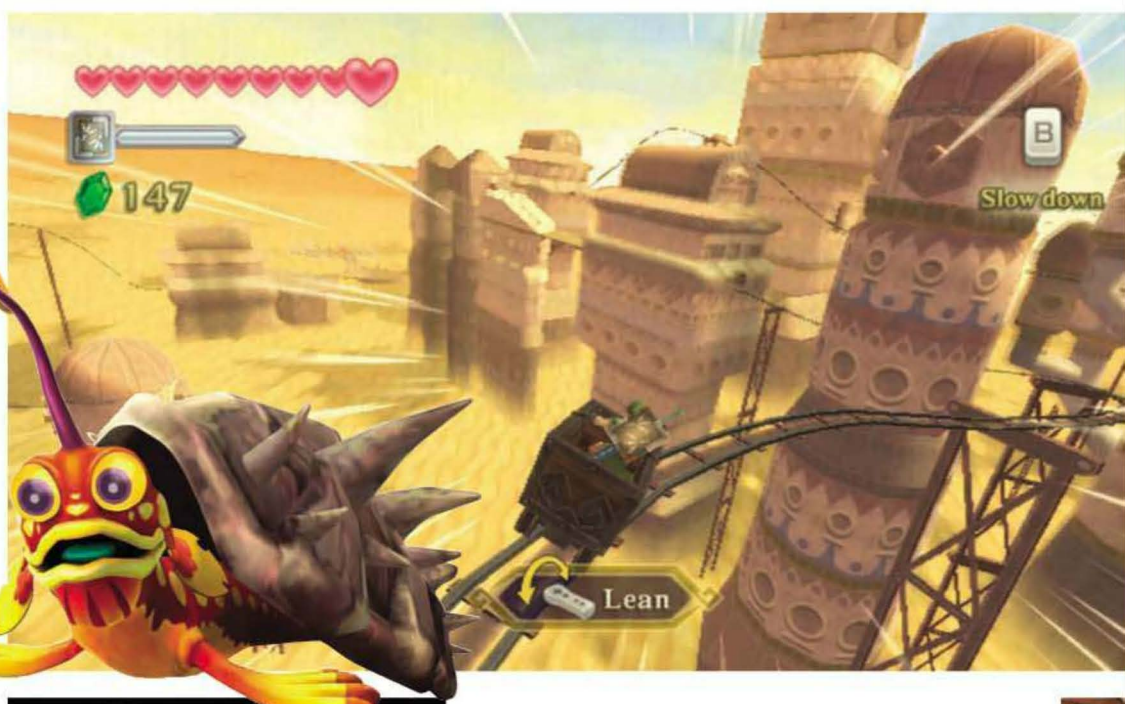
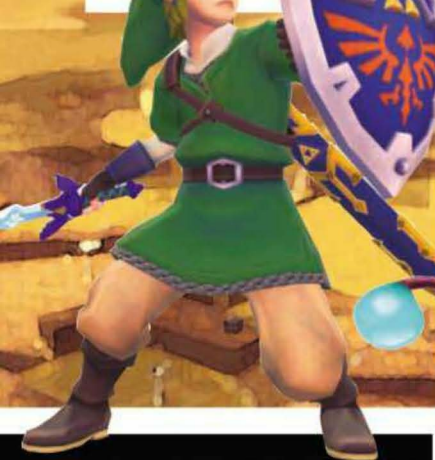
Игра начинается на летающем острове, с NPC-массовкой, квестами, магазинами, – это огромный город в лучших традициях JRPG. Есть с кем поговорить. В небе вокруг разбросаны клочки воздушной суши поменьше – точки для поиска бонусных сокровищ, доступ к которым будет открываться постепенно. Путь Линка лежит, впрочем, на землю – довольно быстро сквозь плотный слой облаков будут пробиты тоннели, ведущие к мифической «поверхности». Там героя ждут зубастые растения, прогулка по жерлу вулкана, механические ловушки и частично похищенная принцесса Зельда. Время от времени ему придется возвращаться обратно на небо – пополнить припасы, решить парочку дополнительных квестов, собрать призы, открыть новый тоннель. А потом – вновь на землю. Не обойдется и без экстреминга – в одни и те же зоны

игра предложит возвращаться снова и снова. Как могут догадаться фанаты The Legend of Zelda (остальным я объясню, почему), в этом и заключается ее главная прелесть. Вряд ли вы заметили, но Skyward Sword – один из главных долгоствоев этого поколения. Несколько номеров назад мы публиковали интервью Сигеру Миямото, где мэтр рассказывал о сомнениях и спорах внутри Nintendo, о том, как рождалась игра и отшлифовывалась до блеска. Ей нельзя было стать неидеальной, любой изъян – и двадцать пять лет истории сериала были бы выброшены на помойку. Другое издательство удовлетворилось бы коммерческим успехом проекта, но в случае с Nintendo репутация куда важнее сиюминутной прибыли. А заработал себе имя цикл The Legend of Zelda благодаря идеальному, безупречному, гениальному геймдизайну.

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Nintendo Wii

ЗА ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ

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



МОТИОН-УПРАВЛЕНИЕ

Skyward Sword – первая The Legend of Zelda, созданная эксклюзивно для Wii; мало того – она в обязательном порядке требует насадку Wii Remote Plus. Чертовски обидно, что и периферийное устройство, и игра не поступили в продажу прямо на старте системы, – как образец для всех прочих геймдизайнеров, работающих с платформой Nintendo. Движения меча Линка повторяют жесты геймера, и это действительно важно в бою – особенно когда нужно обходить блок врага или находить ударом слабое место. Все остальные действия – бросок бомбы, стрельба из рогатки, раскачивание на лиане, полеты на птице – также задействуют motion-управление. Возможно, на обычном джойпаде проходить уровни было бы и сподручнее, но с Wiimote в разы лучше чувствуется напряжение Линка, сложность выпадающих ему испытаний. Вы злитесь, когда что-то не получается, зато погружение в игре – чертовски сильно. Для сравнения, из Super Mario Galaxy поддержку Wiimote можно было бы безболезненно исключить.

Величие Skyward Sword как приключенческой игры, заставляет броситься перед ней на колени. Если убрать графику, сюжет, персонажей, – все, кроме чистой игровой механики и архитектуры уровней, – можно только поражаться, насколько ладно пригнаны друг к другу все детали, как они выстраиваются в единый, работающий без сбоев механизм. Ничего лишнего. Как в «Тетрисе», но в десятки тысяч раз масштабнее. Каждая новая локация – волшебный новый мир, в котором все так интересно, необычно, опасно. Нужно ткнуть носом в каждый угол и обжечься, чтобы узнать правила (деревянный щит легко вспыхивает от контакта с лавой, а новый взять негде – только если вернуться в город и купить), изучить местность, определить недоступные места и понять, что необходимо для преодоления препятствий. Игра скупко, по чуть-чуть выдает вам средства (едва ли не в середине игры Линк получает возможность нырять!), но всегда ставит посильные цели, последовательно их усложняя. В Skyward Sword все максимально естественно; здесь достаточно здравого смысла, чтобы верно понять намеки игры и решить логическую загадку. Не получилось – никаких поблажек не ждите. Игра, словно строгий преподаватель, будет твердить, что вся необходимая информация, достаточно просто взглянуть на нее под иным углом. И когда, помучавшись полчаса, вы найдете простое, элегантное решение, то восхищение от изящества загадки в стократ перекроет любое недовольство потраченным временем.

Течение игры – то, что иногда называется flow, – везде ровное, без перекатов. Игра не мельчит микроменеджментом – например, число склянок с лечебным зельем будет у вас исчисляться единицами, а число стрел, бомб и даже денег в кошельке строго ограничено. Skyward Sword – не



про прокачку и экипировку. И если The Legend of Zelda и называют action/RPG (в том числе и мы), то лишь от бедности терминологии и чтобы подчеркнуть наше уважение к сериалу. Игра не делится и на приключенческую и экшн-части, как какой-нибудь Uncharted. Здесь каждая драка с врагом – маленькая логическая загадка. Например, хищное растение незачем бить по голове, следует перерубить ему стержень. Единственное слабое место паука – пузо. Нужно сначала развернуть насекомое тщательно рассчитанным ударом по панцирю, а потом уже вонзить меч в открывшуюся точку. Драка с боссом – и вовсе каждый раз маленький шедевр с чередой ваших проб и ошибок, заканчивающейся победой и наградой. И каждый раз, когда вам кажется, что вы уже привыкли к чему-то и скоро начнете зевать, игра предлагает новый вызов и новые возможности для Линка, испытывает вашу внимательность, смекалку, интуицию и, конечно, умение владеть джойпадом. Вы возвращаетесь на старые локации, получаете новые гаджеты для Линка, и внезапно обнаруживаете: они меняют чуть менее чем все.

Вы можете сказать – чудесно, но все вышесказанное нам обещали разработчики десятков, если не сотен игр схожего жанра. И, дескать, что хорошего в том, что бомбы здесь растут на грядках, и сначала их можно применять только непо-



средственно на месте (выкопал – и сразу надо бросать, пока не взорвалась), и только позже Линк получает сумку для их переноски к необходимой точке? Ограничения зельдовского геймдизайна во много искусственны, сродни неспособности героев FPS перепрыгивать полуметровые ограждения. Но штука в том, что в Skyward Sword каждый заборчик, каждая кочка, каждый враг находится ровно там, где он должен быть, с точностью до пикселя. Это сильно контрастирует с другими приключенческими играми, где ключевые, хорошо проработанные сцены разбавлены жидкой кашей «просто комнат с врагами». Мы слишком привыкли к тому, что тщательно проработанное, красивое окружение проносится мимо нас со скоростью поезда, и любая преграда выбрасывает нас из этого кино. Медленная, неспешная Skyward Sword непривычно заставляет нас остановиться, присмотреться к каждой детали и понять, как ее можно использовать. Игра возвращает нас в те времена, когда мы искали спрятанные комнаты в каждом платформере и находили их, пользуясь исключительно логикой и фантазией, но не солидными из Интернета. И, самое главное, это не пустые обещания, которые обычно выполняются на уровне «уж сколько смогли». Результат соответствует ожиданиям.

Подводный камень: чтобы увидеть суть The Legend of Zelda и полюбить Skyward Sword, нужно дать игре шанс. Убедить себя в том, что не в графике суть и не зорно делить любимое увлечение со школьниками младших классов. Избавиться от дурацких комплексов, корни которых – в суровом дворецком детстве. Раскрыть душу играм как искусству и научиться быть на одной волне с суровыми сорокалетними дядьками-геймерами из США и Европы. Ведь львиная доля покупателей Skysword – люди, вроде актера Робина Уильямса. Он, напомним, играет в The Legend of Zelda двадцать пять лет и даже дочь назвал Зельдой в честь принцессы. Именно здесь кроется второй (помимо идеальной игровой механики) секрет успеха цикла: в каждой новой игре запряжены ключики к сердцу фанатов The Legend of Zelda, нагло эксплуатирующими их любовь и чувство ностальгии. В России, конечно, таких людей почти нет. Nintendo рассчитывает, что еще через двадцать пять лет таковые появятся. Так вот: хотелось бы верить! **СИ**