

Оскар Лемэр

ИСТОРИЯ СЕРИИ

ZELDA

**РОЖДЕНИЕ
И РАСЦВЕТ ЛЕГЕНДЫ**

 **БОМБОРА**
ИЗДАТЕЛЬСТВО

Москва 2022

УДК 004.9
ББК 77.056с.я92
Л44

Oscar Lemaire
L'Histoire de Zelda — 1986—2000 : naissance et apogée d'une légende

est édité par les Éditions Pix'n Love
6, rue de la Prévôté — 78550 Houdan

© Les Éditions Pix'n Love 2017

pix'n love
EDITIONS

Лемэр, Оскар.
Л44 История серии Zelda. Рождение и расцвет легенды /
Оскар Лемэр ; [перевод с французского Я. Сорокиной,
В. Бадешко]. — Москва : Эксмо, 2022. — 432 с. — (Легендар-
ные компьютерные игры).

ISBN 978-5-04-094602-0

Перенесемся в середину 1980-х годов, когда небольшая команда разработчиков из Nintendo трудилась над игрой, которой будет суждено стать любимицей геймеров со всего мира. Во главе этой команды был Сигэру Миямото, чье имя давно закрепилось в списках величайших геймдизайнеров всех времен. Вы узнаете о первых годах разработки серии Zelda, о том, как зародилась идея игры, как она развивалась, воплощалась и эволюционировала под действием мастерства и энтузиазма команды. Вы узнаете, почему Zelda стала настоящим прорывом, какие ограничения мешали разработке, а также как работала легендарная студия под руководством Миямото, которая сделала мечту возможной.

УДК 004.9
ББК 77.056с.я92

ISBN 978-5-04-094602-0

© Сорокина Я., Бадешко В.,
перевод на русский язык, 2020
© Оформление. ООО «Издательство
«Эксмо», 2022

Все права защищены. Книга или любая ее часть не может быть скопирована, воспроизведена в электронной или механической форме, в виде фотокопии, записи в память ЭВМ, репродукции или каким-либо иным способом, а также использована в любой информационной системе без получения разрешения от издателя. Копирование, воспроизведение и иное использование книги или ее части без согласия издателя является незаконным и влечет уголовную, административную и гражданскую ответственность.

Издание для досуга
ЛЕГЕНДАРНЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

Лемэр Оскар

ИСТОРИЯ СЕРИИ ZELDA РОЖДЕНИЕ И РАСЦВЕТ ЛЕГЕНДЫ

Главный редактор *Р. Фасхутдинов*
Руководитель направления *В. Обручев*
Ответственный редактор *Е. Горанская*
Литературный редактор *Е. Руссиян*
Младший редактор *Ю. Ключина*
Художественный редактор *А. Гусев*
Компьютерная верстка *Э. Брегис*
Корректоры *Ю. Никитенко, А. Баскакова*

Страна происхождения: Российская Федерация
Шығарылған елі: Ресей Федерациясы

ООО «Издательство «Эксмо»
123308, Россия, город Москва, улица Зорге, дом 1, строение 1, этаж 20, каб. 2013.
Тел.: 8 (495) 411-68-86.

Home page: www.eksmo.ru E-mail: info@eksmo.ru

Фидуриал: «ЭКСМО»-АКБ Баспасы.

123308, Ресей, қала Мәскеу, Зорге көшесі, 1 үйі, 1 ғимарат, 20 қабат, офис 2013 ж.
Тел.: 8 (495) 411-68-86.

Home page: www.eksmo.ru E-mail: info@eksmo.ru

Tauar belgisi: «Эксмо»

Интернет-магазин: www.book24.kz

Интернет-магазин: www.book24.kz

Интернет-дуken: www.book24.kz

Импортёр в Республику Казахстан ТОО «РДЦ-Алматы»,
Казахстан Республикасында импорттаушы «РДЦ-Алматы» ЖШС.
Дистрибьютор и представитель по приему претензий на продукцию,
в Республике Казахстан: ТОО «РДЦ-Алматы»

Қазақстан Республикасында дистрибьютор және өнім бойынша арыз-талғамдарды
қабылдаушының өкілі «РДЦ-Алматы» ЖШС,
Алматы қ., Дембровский көш., 3-а., литер Б, офис 1.

Тел.: 8 (727) 251-59-90/91/92; E-mail: RDC-Almaty@eksmo.kz

Филиал жарамдылық иерархиясы циталанған.

Сертификация туралы ақпарат сайты: www.eksmo.ru/certification

Сведения о подтверждении соответствия издания согласно законодательству РФ
о техническом регулировании можно получить на сайте Издательства «Эксмо»
www.eksmo.ru/certification

Өндірген мемлекет: Ресей. Сертификация қарастырылмаған

Дата изготовления / Подписано в печать 19.01.2022. Формат 60x90¹/₁₆

Печать офсетная. Усл. печ. л. 27,0.

Доп. тираж 2000 экз. Заказ

ЧИТАЙ·ГОРОД



ПРИСОЕДИНЯЙТЕСЬ К НАМ!

БОМБОРА

ИЗДАТЕЛЬСТВО

БОМБОРА – лидер на рынке полезных и вдохновляющих книг. Мы любим книги и создаем их, чтобы вы могли творить и открывать мир, пробовать новое, расти. Быть счастливыми. Быть на волне.

Мы в соцсетях:

[bomborabooks](https://www.facebook.com/bomborabooks) [bombora](https://www.telegram.com/bombora)

bombora.ru

ISBN 978-5-04-094602-0



9 785040 946020 >

Официальный
интернет-магазин
издательской группы
«ЭКСМО-АСТ»

book24.ru

СОДЕРЖАНИЕ

<i>Предисловие</i>	7
I Золотой треугольник	13
II Покорение Terra Incognita ролевых игр	26
III Nintendo создает Хайрул	36
IV Рождение легенды	59
V Фальшивая Zelda	78
VI В поисках совершенства	101
VII Традиционная сдержанность	124
VIII Карманное приключение	138
IX История вопреки всему	158
X Эпопея под названием 3D	168

6 ■ СОДЕРЖАНИЕ

XI	За кулисами шедевра	201
XII	«Лучшая игра в истории»	260
XIII	Точное воплощение совершенства	288
XIV	От Ura Zelda к Zelda Gaiden	314
XV	На полной скорости	334
XVI	Камень преткновения	355
XVII	Конец света, Линк и смерть	380
	<i>Заключение</i>	398
	<i>Перечень игр</i>	406
	<i>Список источников</i>	408

ПРЕДИСЛОВИЕ

Самую первую видеоигру всегда сложно вспомнить. Я здесь не исключение. Может, это была Mega Man 2 для старенькой NES? Именно за ней я проводил бесчисленные часы, когда навещал бабушку и дедушку. А может, что-то со скрипучих дискет для Macintosh, с которыми работала моя мама? Или даже портативная Nintendo Game & Watch моих братьев?

Зато вспомнить первую собственную игру гораздо легче. У нас в семье было правило, настоящий закон: «Никаких консолей в доме». Поэтому в моем детстве не было Mega Drive или Super Nintendo, но затем — и в этом заслуга моих братьев — заповедь была нарушена. У нас появился Game Boy. Чудо произошло на Рождество — утром 25 декабря мы с восторгом обнаружили под елкой портативную консоль и три игры к ней: *Tetris*, *Super Mario Land* и *The Legend of Zelda: Link's Awakening*. Стоит отметить: выбор моих родителей был достоин всякого восхищения.

Разобраться в том, как играть в платформер и головоломку, оказалось просто даже без нужного опыта. А вот *Zelda* меня озадачила. Она была абсолютно ни на что не похожа. Я потратил несколько недель, чтобы разобраться с Таинственным лесом из самого начала игры. Кто бы мог подумать, что нужно просто сделать волшебный порошок и посыпать им енота, который терпеть

не может всякую «пыль»?! Я далеко не сразу понял, что в диалогах могут быть подсказки, а разные предметы по-разному воздействуют на персонажей.

Моим верным советчиком стал товарищ по летнему лагерю. Он прежде не играл в *Link's Awakening*, зато отлично изучил предыдущую часть серии — *A Link to the Past*. Он помог разобраться во всех тонкостях, так что я на всех парах летел навстречу приключениям. У Game Boy был лишь один недостаток — отсутствие подсветки экрана, так что я не мог играть после отбоя. Каждый день, заходя в автобус, я мечтал об одном: чтобы он добирался до нужного места как можно дольше. Все разговоры с ровесниками свелись к успехам в игре. До сих пор помню ту радость и восторг, с которыми я исследовал неизвестный и захватывающий мир.

Похожие ощущения я испытал, когда годами позже познакомился с *Ocarina of Time*. Для игроков моего поколения эта часть запомнилась появлением 3D — как *Metal Gear Solid* и *Final Fantasy VII*. Это был прорыв. Именно *Ocarina of Time* превратила мое безобидное хобби в настоящую страсть.

И вот спустя двадцать лет издательство Pix'n Love предложило мне написать книгу об истории *Zelda*. Да, я колебался, да, у меня были другие планы, да, об этой серии уже так много сказано... Но мои личные воспоминания не позволили отказаться, ведь это была возможность вновь вспомнить свою детскую радость, оживить в памяти детали и разобраться в захватывающей истории создания саги, которая определила мое отношение к видеоиграм. Я понял, что это мой шанс отдать дань уважения тому, что повлияло на всю мою жизнь.

Эта книга в первую очередь призвана рассказать об эволюции серии *Zelda* — от идей, с которых все начиналось, до проблем и их решений, от инноваций в геймдизайне до неизбежных технических ограничений. К тому же я максимально подробно расскажу о ключевых фигурах, ответственных за создание саги, в том числе о Сигэру Миямото и Эйджи Аонуме.

Кроме того, сквозь призму этой истории мы рассмотрим и развитие флагманской студии Nintendo — той самой, которой руководит Сигэру Миямото. Какие хитрости в управлении творческой командой помогли создать такой успешный проект? Как результаты их трудов были приняты современниками — игроками и прессой?

И в конце я постараюсь ответить на единственный — и самый важный! — вопрос.

Как вот уже четырнадцать лет серия *Zelda* не просто остается эталоном жанра, но и продолжает задавать его стандарты?

«Сама работа была наградой. У меня была куча эгоистичных запросов, и я, должно быть, изрядно всех достал...»

«Мы не были эгоистами. Мы делали общее дело.»

Ёсиаки Коидзуми и Эйдзи Аонума,
разработчики *Oscarina of Time*



ЗОЛОТОЙ ТРЕУГОЛЬНИК

Киото. Местная студия по разработке игр. Три дизайнера трудятся над новым приключением. Им необходимо решить важную задачу: поиск объектов — краеугольный камень будущей игры, надо лишь придумать, как именно его реализовать. Одного из разработчиков зовут Такаси Тэдзука. Другого — Тосихико Накаго. День за днем они так и этак вертят свою проблему, точно собирают пазл из разрозненных кусочков. И вот однажды на офисной доске появляется рисунок сердца, разделенного на четыре части. Со стороны за происходящим наблюдает еще один участник истории. Сигэру Миямото. Он не говорит ни слова, а на следующий день объявляет коллегам: *«Я знаю, как использовать вашу вчерашнюю идею»*, — и указывает на разделенное сердце. Четыре части, а следовательно, в четыре раза больше жизней у персонажа, в четыре раза больше предметов, которые предстоит отыскать игроку. Так появляется понятие «четверть сердца».

Этот эпизод, рассказанный Тосихико Накаго¹ в 2009 году, как нельзя лучше демонстрирует атмосферу, в которой создавалась первая игра серии *Zelda*². У ее истоков стояли три человека, хотя обычно принято считать, что основная заслуга принадлежит единолично Сигэру Миямото.

Стоит отметить, что Сигэру, Тэдзука и Накаго — в первую очередь друзья, а лишь потом коллеги. Не зря же в 2009 году президент компании Nintendo Сатору Ивата назвал их «золотым треугольником»³: «Практически каждый день они вместе завтракают: Миямото, Тэдзука и Накаго⁴, — делится он в интервью для сайта Nintendo. — Эта привычка выработалась уже очень давно». Собеседники смеются в знак согласия: «Пожалуй, даже раньше, чем мы познакомились со своими женами!» «Троица воссоединяется в понедельник, — продолжает Ивата, — они обмениваются идеями, которые появились за выходные, так что это

¹ Сатору Ивата, «6. Ни минуты покоя после Super Mario Bros.», подкаст «Ивата спрашивает», выпуск «New Super Mario Bros. Wii, часть 2», Nintendo.fr, 13 ноября 2009 года: <https://www.nintendo.fr/Iwata-demande/Iwata-demande-New-Super-Mario-Bros-Wii/Iwata-demande-New-Super-Mario-Bros-Wii-Vol2/6-Pas-de-repit-apres-Super-Mario-Bros-/6-Pas-de-repit-apres-Super-Mario-Bros-233134.html>.

² Рассказчик Тосихико Накаго, очевидно, путает события. Сатору Ивата спрашивает его о разработке первой игры серии *Zelda*, в то время как концепция разделения сердца на четвертинки появилась только во время работы над игрой *A Link to the Past*.

³ Сатору Ивата, «3. Вначале был прыгающий квадрат», подкаст «Ивата спрашивает», выпуск «New Super Mario Bros. Wii, часть 2», Nintendo.fr, 13 ноября 2009 года: <https://www.nintendo.fr/Iwata-demande/Iwata-demande-NewSuper-Mario-Bros-Wii/Iwata-demande-New-Super-Mario-Bros-Wii-Vol-2/3-Au-depart-c-etaitun-carre-qui-bougeait/3-Au-depart-c-etait-un-carre-qui-bougeait-232967.html>.

⁴ Сатору Ивата, «2. Завтраки по понедельникам», подкаст «Ивата спрашивает», выпуск «The Legend of Zelda Skyward Sword, Специальный выпуск», Nintendo.com, 18 октября 2009 года: <http://iwataasks.nintendo.com/interviews/#/wii/zelda-skyward-sword/7/1>.

самое удачное время, чтобы к ним присоединиться»¹. Миямото подтверждает: «Именно так, ведь во вторник и среду мы обсуждаем сложности, и чаще всего можно услышать что-то типа: „У нас возникла большая проблема“»².

Прежде чем мы перейдем непосредственно к *Zelda*, нужно уделить внимание каждому из тех, кто стоял у истоков знаменитой серии. С конца 1984 до начала 1986 года они не только придумывали первое приключение Линка, но и трудились над другим блокбастером Nintendo — платформером *Super Mario Bros*. Итак, наши герои: Сигэру Миямото, названный журналом *Time* «Стивеном Спилбергом от мира видеоигр»³ и ныне лицо компании Nintendo; Такаси Тэдзука, долгое время остающийся в тени создателя Марио, но затем тоже получивший свою порцию успеха; и Тосихико Накаго — «обычный» программист, к тому же даже не числящийся в штате компании. Лишь благодаря Сатору Ивата прояснилась его роль в интересующих нас событиях. Но обо всем по порядку. И начнем мы со старейшего и самого высокопоставленного сотрудника Nintendo.

▲ ДИРИЖЕР

Когда Сигэру Миямото, выпускник факультета промышленного дизайна художественного колледжа, присоединился к штату Nintendo в 1977 году, ему едва исполнилось двадцать четыре. Компания тогда сильно отличалась от той, какой мы ее знаем. Основной занятостью Nintendo

¹ Сатору Ивата, «2. Завтраки по понедельникам», подкаст «Ивата спрашивает», выпуск «The Legend of Zelda Skyward Sword, Специальный выпуск», Nintendo.com, 18 октября 2009 года: <http://iwataasks.nintendo.com/interviews/#/wii/zelda-skyward-sword/7/1>.

² Там же.

³ Дэвид С. Джексон, «Спилберг от мира видеоигр», *Time*, 20 мая 1996 года: <http://content.time.com/time/magazine/article/0,9171,984568,00.html>.

было производство и реализация игрушек и карточных игр, но дела неуклонно шли на спад. Nintendo дала возможность Миямото проявить свой творческий гений и предложить вариант, который позволил бы вывести компанию из кризиса и достучаться до широкой аудитории.

Амбициозный молодой художник был определен на стажировку в научно-исследовательский отдел. По правде говоря, кроме него там был всего один сотрудник — будущий создатель портативной электронной игры Game & Watch Макото Кано.

До Nintendo главными интересами Миямото были музыка и манга, а вовсе не видеоигры. Но вскоре все резко изменилось: в 1978 году он открыл для себя *Space Invaders* — феномен, заложивший основы популярности аркадных автоматов. Это был словно гром среди ясного неба. *«До этого момента я никогда не интересовался видеоиграми, и уж точно не думал, что когда-нибудь начну сам их делать»*¹, — вспоминает он. Впрочем, коллеги считали его настоящим геймером. *«Да, считалось, что я очень хорошо играю в Space Invaders»*², — смеется Миямото, — *и этого было вполне достаточно*³. В наше время большинство сотрудников Nintendo отлично разбираются

¹ Каролин Сейр, «10 вопросов Сигэру Миямото», Time, 19 июля 2007 года: <http://content.time.com/time/magazine/article/0,9171,1645158,00.html>.

² Франсуа де ла Бюссьер (Блисс), «Миямото в Париже!», Overgame, 20 февраля 2002 года: http://web.archive.org/web/20050115072543/http://www.overgame.com/page/article.asp?artic_id=17721.

³ Сатору Ивата, «1. Поначалу Марио не умел прыгать», подкаст «Ивата спрашивает», выпуск «New Super Mario Bros. Wii, часть 1», Nintendo.fr, 13 ноября 2009 года: [https://www.nintendo.fr/Iwata-demande/Iwata-demande-New-Super-Mario-Bros-Wii-Vol1/1-Mario-n-etait-pas-cense-sauter/1-Mario-n-etait-pas-cense-sauter-210699.html](https://www.nintendo.fr/Iwata-demande/Iwata-demande-New-Super-Mario-Bros-Wii/Iwata-demande-New-Super-Mario-Bros-Wii-Vol1/1-Mario-n-etait-pas-cense-sauter/1-Mario-n-etait-pas-cense-sauter-210699.html).