

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

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).

в видеоиграх, но тогда я был практически единственным и потому лучшим»¹, — вспоминает он в 2009 году.

К счастью, руководство Nintendo тоже понимало потенциал видеоигр, а именно игровых автоматов. У Миямото появилась возможность поучаствовать в происходящем, но, к сожалению, лишь в роли дизайнера. В то же время Nintendo of America терпела фиаско, связанное с провалом аркадного автомата *Radar Scope*, и отчаянно искала новую идею для исправления ситуации. Решение этой задачи легло на плечи Миямото.

Так появилась *Donkey Kong*, а вместе с этим, под патронажем руководителя научно-исследовательского отдела Гумпэя Ёкои, создавался один из важнейших персонажей в истории видеоигр — Марио.

Несколько месяцев Миямото пожинал плоды своего успеха. Второй ключевой момент в его карьере выпал на 1983 год, когда Nintendo вывела на рынок Японии игровую консоль NES под названием Famicom. В следующем году президент компании Хироси Ямаути объявил о создании четвертого научно-исследовательского



В НАШЕ ВРЕМЯ
БОЛЬШИНСТВО
СОТРУДНИКОВ NINTENDO
ОТЛИЧНО РАЗБИРАЮТСЯ
В ВИДЕОИГРАХ, НО ТОГДА
Я БЫЛ ПРАКТИЧЕСКИ
ЕДИНСТВЕННЫМ
И ПОТОМУ ЛУЧШИМ.



¹ 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/Iwata-demande-New-Super-Mario-Bros-Wii-Vol1/1-Mario-n-etait-pas-cense-sauter/1-Mario-n-etait-pas-cense-sauter-210699.html>.

отдела, чья задача заключалась исключительно в разработке видеоигр для аркадных автоматов и Famicom. Возглавил новое подразделение Хироси Икэда, а Миямото стал его правой рукой.

Для будущего гуру видеоигр наступило золотое время. Икэда, бывший специалист по анимации в компании Tosei, не слишком разбирался в новой отрасли и потому с радостью предоставил помощнику полную свободу. Миямото расширил штат отдела и лично занимался подбором новых проектов, для которых требовалось лишь подтверждение президента компании. Он стал полноправным руководителем. Все было готово для рождения легенды.

▲ ПРОГРАММИСТ

В авангарде интереса Nintendo к видеоиграм выступал Гумпэй Ёкои. Создатель системы Game & Watch и руководитель научно-исследовательского отдела был яркой творческой личностью. Он делал ставку на идею, а к работе привлекал в первую очередь дизайнеров, а не технических специалистов. В итоге непосредственная разработка велась силами сторонних подрядчиков. Например, компаний Intelligent Systems и HAL Laboratory.

Особое место среди партнеров Nintendo отводилось студии SRD (Systems Research & Development), базирующейся в Осаке. Основанная в 1979 году, компания в основном занималась разработкой специализированного программного обеспечения. Фактический президент SRD Тосихико Накаго поддерживал максимально тесные связи с Nintendo. Настолько тесные, что в один прекрасный момент две компании даже стали делить общее здание в Киото.

Одним из важнейших направлений SRD стала разработка игр исключительно для систем Nintendo. В начале

восьмидесятых ее сотрудники занялись программированием проектов для новой консоли Famicom, и сам Тосихико Накаго оставил в прошлом бухгалтерские программы¹ для персональных компьютеров и с головой погрузился в мир видеоигр. Талантливый молодой программист владел крайне ценным знанием — он был прекрасно знаком с принципами и возможностями работы процессора 6502 от компании Ricoh, который использовался в компьютерах Apple II, а в доработанной версии стал сердцем Famicom. Накаго фактически перебрался во второй отдел Nintendo и участвовал в переносе на домашнюю консоль аркадных хитов *Mahjong*, *Balloon Fight*, *Donkey Kong* и *Donkey Kong Jr*. Тогда-то он и познакомился с Сигэру Миямото.

«Честно говоря, я понятия не имел, кто это такой, — признается Накаго. — Я даже не знал, что в Nintendo вообще работает человек по фамилии Миямото. А он просто подошел ко мне и сказал: „Мы вместе будем работать над Excitebike“»². В то время Накаго уже был занят в проекте *Devil World* четвертого отдела Nintendo, так что работа велась параллельно. Осложняло ситуацию то, что территориально офисы находились в разных местах. С другой стороны, именно это помогло укрепить дружбу Миямото и Накаго. *«Приходилось много ездить туда-сюда. Мы с Миямото часто жили в одном отеле, — вспоминает программист. — Япония стояла на пороге потерянного десятилетия, так что забронировать номер было нелегко. Несколько*

¹ Сатору Ивата, «1. Все началось в 1984-м», 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-Vol-2/1-Tout-a-commence-en-1984/1-Tout-a-commence-en-1984-232825.html>.

² Там же.