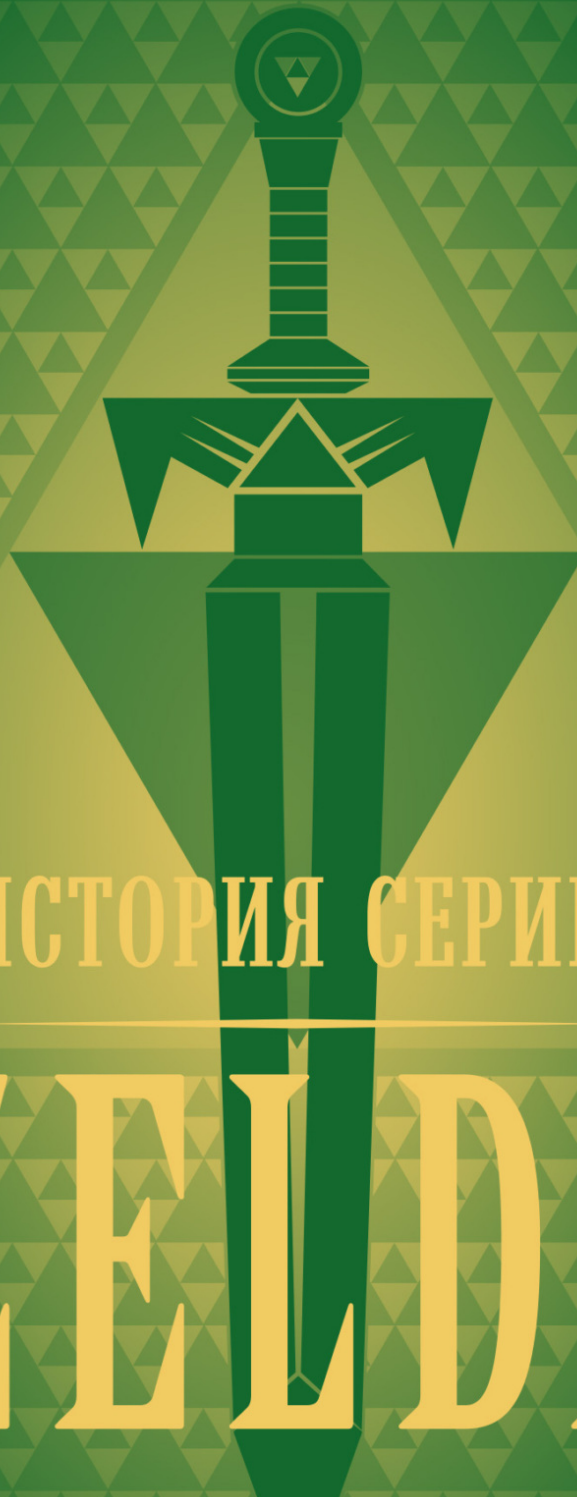




Оскар Лемэр



ИСТОРИЯ СЕРИИ

ZELDA

РОЖДЕНИЕ
И РАСЦВЕТ ЛЕГЕНДЫ



Легендарные компьютерные игры

Оскар Лемэр

**История серии *Zelda*.
Рождение и расцвет легенды**

«ЭКСМО»

2017

УДК 004.9
ББК 77.056с.я92

Лемэр О.

История серии Zelda. Рождение и расцвет легенды / О. Лемэр — «Эксмо», 2017 — (Легендарные 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 зарождалась 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. В формате PDF А4 сохранен издательский макет.

УДК 004.9
ББК 77.056с.я92

ISBN 978-5-04-094602-0

© Лемэр О., 2017
© Эксмо, 2017

Содержание

Предисловие	7
I. Золотой треугольник	8
Дирижер	10
Программист	12
Ассистент	13
Комическое трио	14
Музыкант	15
II. Покорение Terra Incognita ролевых игр	16
От Atari 2600 до аркадных автоматов	17
Американское наследие	19
Рождение ролевых экшенов	20
Создатели	21
III. Nintendo создает Хайрул	22
Закат эпохи картриджей	23
Крутые повороты	24
Zelda отходит в сторону	26
Вдохновение из детства	28
Культ секретности	30
Традиционная проблема с памятью	32
И зазвучала музыка	33
Создание мифологии	35
Последний шаг	37
IV. Рождение легенды	38
Успех в Японии	39
Сложности релиза на Западе	40
Американский подход	41
Секрет успеха	43
Европа – сложный регион	45
Покорение аудитории персональных компьютеров	47
Мировое признание	49
След в истории	50
V. Фальшивая Zelda	52
В тени Марио	53
I am Error[142]	55
Между Castlevania и Dragon Quest	57
Бесконечное ожидание	59
Между презрением и оправданием	61
Боец невидимого фронта	63
Противоречивое наследие	65
VI. В поисках совершенства	66
Возвращение команды мечты	67
Создание продолжения: сложности и ограничения	72
Прощай, открытый мир	74
Выбор нового подхода	76
Подход A Link to the Past	77
Волшебный дизайн уровней	79

Внимание к деталям	80
VII. Традиционная сдержанность	82
Энтузиазм в первых отзывах	83
Французская пресса срывается с цепи	84
Во всем нужна мера	85
Испытание под названием «Игра года»	87
Небезоговорочный успех	88
VIII. Карманное приключение	90
Кружок по интересам	91
Официальная пародия на Zelda	93
Конец ознакомительного фрагмента.	94

Оскар Лемэр

История серии Zelda.

Рождение и расцвет легенды

Oscar Lemaire

L'Histoire de Zelda – 1986-000: naissance et apogee d'une legende

© Les Editions Pix'n Love 2017

© Сорокина Я., Бадешко В., перевод на русский язык, 2020

© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2021

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 бессчетные 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 Эйдзи 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?

І. Золотой треугольник

«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 Ocarina of Time

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 Накаго»*⁴, – 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 самое удачное время, чтобы к ним присоединиться»*⁵. 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“»*⁶.

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 деления 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>.

⁵ 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>.

⁶ Там же.

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»⁷ 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.

⁷ Дэвид С. Джексон, «Спилберг от мира видеоигр», *Time*, 20 мая 1996 года: <http://content.time.com/time/magazine/article/0,9171,984568,00.html>.

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 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 портагивной 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»⁸, – вспоминает он. Впрочем, коллеги считали его настоящим геймером. «Да, считалось, что я очень хорошо играю в *Space Invaders*⁹, – смеется Миямото, – и этого было вполне достаточно¹⁰. В наше время большинство сотрудников Nintendo отлично разбираются в видеоиграх, но тогда я был практически единственным и потому лучшим»¹¹, – 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 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 Тоей, не слишком разбирался в новой отрасли и потому с радостью предоставил помощнику полную свободу. Миямото расширил штат отдела и лично занимался

⁸ Каролин Сейр, «10 вопросов Сигэру Миямото», Time, 19 июля 2007 года: <http://content.time.com/time/magazine/article/0,9171,1645158,00.html>.

⁹ Франсуа де ла Бюссьер (Блосс), «Миямото в Париже!», Overgame, 20 февраля 2002 года: http://web.archive.org/web/20050115072543/http://www.overgame.com/page/article.asp?artic_id=17721.

¹⁰ 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>.

¹¹ 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>.

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 программы¹² 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“»*¹³. 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 раз мы даже спали на одной кровати»*¹⁴. Так или иначе, это сотрудничество позволило Миямото разглядеть потенциал Накаго и в будущем не раз сделать на него ставку.

¹² *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>.

¹³ Там же.

¹⁴ *Сатору Ивата*, «3. Вначале был прыгающий квадрат», подкаст «Ивата спрашивает», выпуск «New Super Mario Bros. Wii, часть 3», 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-2/3-Au-depart-c-etait-un-carre-qui-bougeait/3-Au-depart-c-etait-un-carre-qui-bougeait-232967.html>.

Ассистент

Сложно представить себе более разных людей, чем Сигэру Миямото и Такаси Тэдзука. Одного коллеги считают амбициозным, гордым и порой даже излишне суровым, другого – практически беззаботным. Тэдзука тоже не был ярким фанатом видеоигр, когда присоединился к Nintendo в 1984 году. Более того, по собственному признанию, он *«понятия не имел»*¹⁵ о, например, Pac-Man, чей коммерческий успех случился четырьмя годами ранее, а ведь именно эту игру Миямото считал одной из лучших в истории. Тэдзуке посоветовал обратить внимание на Nintendo друг, который утверждал, что *«эта компания кажется интересной»*¹⁶. Он искал работу в сфере отдыха и развлечений¹⁷ и хотел свободы самовыражения. Первое время Nintendo предлагала Тэдзуке лишь частичную занятость, но именно тогда – в рамках проекта *Super Punch-Out*, где он был графическим дизайнером – состоялось его знакомство с Сигэру Миямото. *«Он был моим руководителем – я имею в виду опыт работы в компании, а не фактическую должность»*¹⁸, – поясняет Тэдзука.

*«Я до сих пор прекрасно помню день, когда Тэдзука присоединился к компании, – добавляет Тосихико Накаго. – Миямото привел его в офис и всем представил. В то время Тэдзука был еще таким щуплым...»*¹⁹ Будущие коллеги прекрасно поладили друг с другом, и, как только Тэдзука закончил учебу, Миямото принял его в штат. Они вместе перешли в четвертый отдел, в то время как разработка *Super Punch-Out* осталась в третьем. Первым совместным проектом был аркадный лабиринт *Devil World*. Миямото стал руководителем проекта, а Тэдзука – ведущим дизайнером, вот только работа тогда строилась совсем иначе: *«Мы все делали вместе, а наше отношение к работе было далеко от профессионализма. Если у меня появлялись идеи, я их предлагал»*²⁰. Не все из них получили зеленый свет, но уже тогда Тэдзука показал, что, как и Миямото, он способен на гораздо большее.

¹⁵ *Сатору Ивата*, «2. Никогда не слышал о Pac-Man», 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-2/2-Jamais-entendu-parler-de-Pac-Man/2-Jamais-entendu-parler-de-Pac-Man-232893.html>.

¹⁶ Там же.

¹⁷ Там же.

¹⁸ *Сатору Ивата*, «2. Никогда не слышал о Pac-Man», 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-2/2-Jamais-entendu-parler-de-Pac-Man/2-Jamais-entendu-parler-de-Pac-Man-232893.html>.

¹⁹ *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>.

²⁰ *Сатору Ивата*, «2. Никогда не слышал о Pac-Man», 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-2/2-Jamais-entendu-parler-de-Pac-Man/2-Jamais-entendu-parler-de-Pac-Man-232893.html>.

Комическое трио

«Как же описать наши отношения... – задумывается Тосихико Накаго в разговоре с Сатору Иватой в рамках подкаста «Ивата спрашивает». – *Пожалуй, так: Миямото начинает копать яму, Тэдзука придумывает, для чего она вообще нужна, а я убеждаюсь, что все в порядке, и прибираюсь вокруг*»²¹. Ивата-сан был совершенно искренне восхищен этапами развития компании, президентом которой он станет в 2002 году. Философия Nintendo стала его собственной, а сотрудники – его подчиненными. «С моей стороны такое разделение труда выглядит совершенно естественно, – резюмирует он. – *Вы напоминаете мне комиков мандзай из Кансая*»²², – сравнивает он коллег с традиционным комедийным жанром Японии, в котором минимум двое актеров выступают вместе. Один обычно серьезен и сосредоточен, в то время как второй действует максимально неряшливо и хаотично.

«Мы давно работаем с Такаси Тэдзукой и словно плывем на одной волне, – в свою очередь подтверждает Миямото. – *Чаще всего мы даже выбираем одинаковые идеи. Но каждый раз, когда такое происходит, это неизменно вызывает радость!*»²³ В другом интервью несколькими годами позже он добавляет, что иногда идеи не получали отклика среди коллег и лишь Тэдзука и Накаго его неизменно поддерживали: «Сложно объяснить, почему мы всегда согласны друг с другом. Наверное, мы просто хорошо ладим. Думаю, у нас одинаковое понимание проблем и методов их решения. Мы смотрим на ситуацию с одного ракурса и сразу видим, какие варианты можем предложить и использовать»²⁴.

Миямото использовал все шансы, которые подбрасывала ему судьба, не только чтобы окружить себя талантливыми людьми, будь то Тэдзука с проекта *Devil World* или Накаго с *Excitebike*, но и чтобы сформировать и усилить свой отдел. Когда работа над упомянутыми играми завершилась, он заручился помощью пары программистов из штата Накаго и приступил к следующим, уже совместным проектам. Однако будущая команда, которая создала *Super Mario Bros.* и *The Legend of Zelda*, все еще не была полной...

²¹ Сатору Ивата, «8. Поиск идей на двадцать пять лет», 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-2/8-Trouverdes-idees-pendant-vingt-cinq-ans/8-Trouver-des-idees-pendantvingt-cinq-ans-233243.html>.

²² Там же.

²³ Сигэру Миямото, конференция в Токийском университете от 3 июля 2003 года. Расшифровка и перевод на английский неизвестного автора, «Лекция Миямото в Токийском университете», Video-fenky, 7 июля 2003: <http://web.archive.org/web/20030811223536/http://www.videofenky.com/features/miyamoto.html>.

²⁴ Сигэсато Итои, «2. Вы настроены довольно негативно!», подкаст «Ивата спрашивает», выпуск «25-я годовщина Super Mario Bros., часть 1: Итои берет интервью у Миямото», Nintendo.fr, 13 сентября 2010 года: <https://www.nintendo.fr/Iwata-demande/25eme-anniversaire-de-SuperMario-Bros-/Vol-1-Itoi-interviewe-Miyamoto/2-Vous-etesvraiment-negatif-/2-Vous-etes-vraiment-negatif-217256.html>.

Музыкант

Настоящее преступление – говорить об истории *Zelda* и не упомянуть композитора Кодзи Кондо. Пусть он, само собой, не принимал непосредственного участия в творческих мозговых штурмах, но нельзя умалять его вклад в общее дело.

Словно судьба вела Кондо-сана к Nintendo. С детского сада и до старшей школы он был неразлучен с Electone, электронным органом Yamaha. Всю жизнь занимаясь музыкой, в университете он даже играл в студенческой группе, но, как и Тэдзука-сан, обратил внимание на Nintendo только по совету друга: «*Как потом выяснилось, в Nintendo впервые решили нанять в штат людей для работы со звуком, – вспоминает Кондо-сан. – Мой друг увидел объявление, а затем показал мне со словами: „Да это ж вакансия прямо для тебя!“ В конечном счете Nintendo стала единственной компанией, куда я отправил резюме*»²⁵.

В апреле 1984 года Кодзи Кондо становится штатным сотрудником компании вместе с Акито Накацукой, еще одной будущей легендой игровой музыки. С них начинается музыкальная история Nintendo. Кстати, Хирокадзу Танака, которому мы обязаны саундтреком *Metroid*, был там обычным техническим специалистом. В то время программисты не чурались писать музыку. «*Когда мы работали над Donkey Kong, только Танака-сан что-то понимал в нотах, – рассказывает Сигэру Миямото. – Я не раз повторял, что быть беде, если мы не найдем специалистов в этой области*»²⁶.

Первым проектом Кондо-сана тоже стала *Devil World*. Он положил стихи Тэдзуки-сана на музыку для бонусного экрана, и результат их совместного творчества услышал Миямото. «*Я сразу понял, что это именно то, что нам нужно*»²⁷, – вспоминает он. Во время работы над *Super Mario Bros.* Кондо уже с самого начала был в команде, а когда дело дошло до *Zelda*, то Миямото предоставил композитору доступ к самым ранним прототипам. Он не просто писал музыку, но выступал своего рода бета-тестером. «*Он делился своими впечатлениями открыто и откровенно. Это было крайне полезно*»²⁸, – резюмирует Тэдзука-сан.

Что ж, главные действующие лица на своих местах: Миямото у руля, Тэдзука отвечает за разработку концепции, Накаго – за техническое сопровождение, а Кондо – за музыку. От рождения *The Legend of Zelda* нас отделяет всего шаг, но прежде стоит чуть больше узнать о времени, когда зародилась культовая сага.

²⁵ *Неизвестный автор*, «Кондо Кодзи», *Game Maestro*, вып. 3, май 2001. Перевод с японского на английский Shmuplations: <http://shmuplations.com/kojikondo/>.

²⁶ *Сатору Ивата*, «2. И новички тоже!», подкаст «Ивата спрашивает», выпуск «25-я годовщина Super Mario Bros., часть 5: Создатели оригинальной игры Super Mario», Nintendo.fr, 13 сентября 2010 года: <https://www.nintendo.fr/Iwatademande/25eme-anniversaire-de-Super-Mario-Bros-/Vol-5-Les-developpeurs-du-premier-Super-Mario/2-Les-petits-nouveauxaussi-/2-Les-petits-nouveaux-aussi-212791.html>.

²⁷ Там же.

²⁸ *Сатору Ивата*, «7. Культура Киото», подкаст «Ивата спрашивает», выпуск «25-я годовщина Super Mario Bros., часть 5: Создатели оригинальной игры Super Mario», Nintendo.fr, 13 сентября 2010 года: <https://www.nintendo.fr/Iwata-demande/25eme-anniversairede-Super-Mario-Bros-/Vol-5-Les-developpeurs-du-premierSuper-Mario/7-La-culture-de-Kyoto/7-La-culture-deKyoto-213086.html>.

II. Покорение Terra Incognita ролевых игр

Вся история видеоигр – это непрерывная цепь, звенья которой – порывы вдохновения, принятые решения, внесенные изменения, бесконечные доработки и взаимопомощь. Именно так создавалась первая игра *The Legend of Zelda*. Сейчас сложно проследить, что повлияло на Nintendo в целом, но ясно одно – с восьмидесятых компания четко следовала некоему видению, в которое внес свой вклад и Сигэру Миямото. Но сначала он и его команда тщательно изучили те приключенческие игры, которые уже существовали на рынке. Погрузимся в прошлое еще глубже.

От Atari 2600 до аркадных автоматов

1979 год. Американский разработчик Уоррен Робинетт в возрасте двадцати шести лет создал для Atari 2600 игру *Adventure*. Его предыдущий проект, ставший своеобразным прототипом боевого режима *Mario Kart*, – гонка *Slot Racer*, в которой соревнующиеся в лабиринте машинки могут стрелять ракетами, отличался от *Pong* лучшей графикой и использовал 4-килобайтный картридж. По традиции того времени Робинетт самостоятельно занимался всеми аспектами разработки – он придумал идею, программировал, рисовал графику и писал музыку.

Аналогичным образом обстояло дело и с *Adventure*. Игра выглядит крайне просто. Персонаж – обычный квадрат – путешествует по лабиринту. Цель: найти ключи, чтобы открыть двери, похитить кубок и принести его в определенную точку для перехода на следующий уровень. Усложняют задачу драконы. Они могут проходить сквозь стены, а убить их можно только мечом, который тоже нужно сначала найти.

При создании *Adventure* Робинетт в свою очередь вдохновлялся приключенческой игрой *Colossal Cave Adventure*, или просто *ADVENT*. Эта полностью текстовая игра была создана Уиллом Кроутером в 1976 году. Все происходящее доведения игрока с помощью описаний, а управление осуществлялось посредством текстовых команд. Другими словами, вы просто писали «пойти туда-то», «сделать то-то», а игра сообщала, к каким результатам привели ваши действия.

Colossal Cave Adventure стала основоположницей жанра, но и сама она появилась не на пустом месте, а опиралась на два столпа: настольные ролевые игры, в частности *Dungeons & Dragons*, и реальный опыт автора, ведь Кроутер был спелеологом. Рафаэль Лукас, автор книги «История ролевых игр», утверждает: «Эта игра послужила фундаментом, но многое в ней было заимствовано из *Dungeons and Dragons*, а именно из модуля, который в то время проходил Кроутер. Однако в *Colossal Cave* он практически убрал фактор случайных чисел, чтобы позволить игроку сконцентрироваться на решении головоломок и глубже погрузиться в виртуальный мир. А вот пещера, реализованная в этой игре, – это та самая пещера, которую Кроутер исследовал вместе с женой. Это чистое вдохновение!»²⁹

В свою очередь, Робинетт сосредоточился на том, как адаптировать концепцию под свои интересы, добавить графику и сделать происходящее более динамичным. Ему приходилось работать в тяжелых условиях: руководство не одобрило слишком амбициозную идею, а технические возможности Atari 2600 накладывали жесточайшие ограничения. Но Робинетт не сдавался. На создание прототипа ушел месяц. Результат был далек от идеала, но стал наглядным доказательством: идея *Adventure* жизнеспособна и реализуема.

Робинетт стремился сделать игру более доступной. Он убрал инвентарь: персонаж *Adventure* не может использовать больше одного предмета за раз. Достаточно нажать всего одну кнопку, чтобы взять находку или чтобы избавиться от ноши. «Я размышлял над тем, чтобы добавить окно инвентаря, – объясняет Уоррен Робинетт, – но решил, что будет несправедливо, если дракон нападет в тот момент, когда игрок копается в вещах. Тогда нужно было бы останавливать время, чтобы дать возможность пользоваться инвентарем. А мне нравится, когда время непрерывно, так что пришлось ограничиться одним предметом»³⁰.

Есть в *Adventure* и еще один важный момент. Компания Atari в те времена строго настаивала на сохранении анонимности разработчиков. Робинетт же был намерен оставить в игре

²⁹ Интервью в Twitter от 26 января 2017 года.

³⁰ Уоррен Робинетт, доклад GDC «Постмортем игровой классики: Adventure Уоррена Робинетта», Game Developers Conference, март 2015 года: <https://youtu.be/yINb5Huh0C4>.

свою подпись и для этого, без ведома руководства, добавил в лабиринт секретную комнату. Сам того не предполагая, он создал концепцию, которая используется в играх до сих пор.

Развитием идей Adventure стала приключенческая игра *The Tower of Druaga*, созданная компанией Namco в 1984 году. Ее идея принадлежит дизайнеру Масанобу Эндо, автору вертикального *скролл-шутера Xevious*. Именно *The Tower of Druaga* считается главной предшественницей *The Legend of Zelda*. Какое-то время одноименный аркадный автомат даже стоял в кабинете Сигэру Миямото. В 1985 году в одном из интервью он охарактеризовал эту игру как «очень хорошую»³¹.

The Tower of Druaga заимствует и усложняет идеи Adventure. Персонаж тоже отправляется в лабиринт, и ему надо найти ключ, чтобы перейти на следующий этаж-уровень (всего их шестьдесят). Помимо значительно улучшенной графики, здесь появляется ассортимент противников, а также случайный выбор стартовых позиций игрока и врагов.

Но пока параллельно с тем, как виртуальные приключения набирают популярность, формируется еще один жанр, ориентированный на сюжет.

³¹ *Неизвестный автор*, «Gêmu-tsukuri no 2 daimyô hito sukiyaki taidan», Famiri Konpyûta Magazine, 1985, с. 135. Цитируется по книге Уильяма Одюро «По следам Миямото», с. 219.

Американское наследие

Colossal Cave Adventure стала родоначальником не только *Adventure*: от нее ведут свою историю приключенческие игры (или «адвенчуры»), включая ролевые игры и *point'n'click*. Все зависело от платформы: на консолях эволюция пошла в сторону экшенов, а на персональных компьютерах – в сторону сюжета. Впрочем, предок все равно был общий – *Dungeons & Dragons*.

В те времена разработка игр была уделом талантливых студентов, которых увлекла *Colossal Cave Adventure*. Они создавали новые ролевые игры не для широкой аудитории, а для единомышленников, которых в наше время мы называем «гиками». Лишь в 1981 году на базе Apple II появились экстраординарно успешные и продающиеся миллионными тиражами проекты. Это *Ultima* Ричарда Гэрриота и *Wizardry* Эндрю Гринберга и Роберта Вудхеда. Они впитывали в себя все самое лучшее от предшественников и подкрепляли это технологическими инновациями. Стоит ли упоминать, что авторы тут же принялись выпускать продолжения: *Ultima II* и *Wizardry II* (1982), *Ultima III* и *Wizardry III* (1983), *Ultima IV* (1985) и *Wizardry IV* (1986).

Каждая новая игра становилась кирпичиком в фундаменте жанра ролевых игр. Например, в *Ultima* появился вид сверху, когда персонаж перемещается по карте среди океанов и континентов, лесов, гор и городов. Однако исследование подземелий в обеих играх происходит от первого лица, а бои идут в пошаговом режиме с выбором действий в текстовом меню. Уже тогда игрок мог определить расу и класс своего персонажа, изучить статистику и по ходу приключения найти множество предметов.

Популярность *Ultima* и *Wizardry* добралась даже до Японии. Многие будущие геймдизайнеры пронесли свои тогдашние впечатления через всю жизнь. Среди них и Хиронобу Сакагути, который в 1987 году создал для Famicom первую игру серии *Final Fantasy*. «Это был двойной культурный шок, – вспоминает он свое знакомство с ролевыми играми. – Во-первых, в этих играх был сюжет, во-вторых, они создавались на Западе, в Америке. За свою жизнь я сделал множество игр, и все они были „адвенчурами“. Однако желание создавать истории зародилось у меня именно тогда»³². В свою очередь создатель серии *Dragon Quest* Юдзи Хории столкнулся с *Wizardry* во время посещения конференции Applefest в Сан-Франциско в 1983 году.

Только вот *Final Fantasy* вышла через два года после *Zelda*, а *Dragon Quest* – через три месяца. Истинным же первопроходцем жанра ролевых игр в Японии стала „адвенчура“ *The Black Onyx*, созданная голландцем Хэнком Роджерсом, – кстати, основателем небезызвестной Tetris Company, – и представленная японской публике в 1984 году. «Я решил, что нужно взять американскую игру и адаптировать ее для Японии, – объясняет Роджерс. – Тогда в этой стране не было ни компьютерных ролевых игр, ни настольных. Я понял, что это мой шанс»³³. Еще одним примером может служить *Mugen no Shinzo*, выпущенная компанией Xtalsoft в 1984 году. Но даже это далеко не исчерпывающий список предшественников *Zelda*.

³² Сатору Ивата, «2. Сюжеты в видеоиграх!», подкаст «Ивата спрашивает», выпуск «Ёсио Сакамото и Хиронобу Сакагути», Nintendo.fr, 26 августа 2010 года: <https://www.nintendo.fr/IwataDemande/Iwata-demande-Metroid-Other-M/Iwata-demande-Yoshio-Sakamoto-HironobuSakaguchi/2-Les-histoires-dans-les-jeux-pour-ordinateur-/2-Les-histoires-dans-les-jeux-pourordinateur-218066.html>.

³³ Неизвестный автор, «Создание... *The Black Onyx*», Edge, № 185, февраль 2008 года, с. 103.

Рождение ролевых экшенов

Говоря о японских ролевых играх – или JRPG, – мы неизменно вспоминаем компании Square и Enix. Непримириемые конкуренты, в 2003 году они стали единым целым, однако горизонт японских ролевых игр сформировали не только они одни. Как минимум стоит еще уделить внимание компании Nihon Falcom. Она была создана в 1981 году – на шесть лет раньше Square, но на два года позже Enix – и специализировалась на ролевых играх западного образца для персональных компьютеров.

В сентябре 1984 года владельцам компьютеров PC-88 фирмы NEC стала доступна игра *Dragon Slayer*, наследующая лучшие черты *Wizardry* и *Ultima* и заложившая основы того, что мы нынче называем *ролевыми экшенами*. Игра заимствовала у *The Tower of Druaga* вид сверху, но предлагала более реалистичную графику и динамичные бои, а также ставила во главу угла поиск ключей для продвижения вперед. В ней тоже была подробная статистика, как в *Wizardry* и *Ultima*, но именно загадки в итоге заложили основы будущих головоломок *The Legend of Zelda*.

С 1985 года компания Falcom выпускала продолжения *Dragon Slayer*: сначала *Xanadu*, в 1987 году – *Sorcerian*, в 1989 году – *The Legend of Heroes*. Практически каждая из этих игр получила собственное развитие, что превратило *Dragon Slayer* в одну из самых запутанных и масштабных ролевых саг. Своей актуальности она не теряет и по сей день, спустя практически тридцать лет после рождения. Равно как и *Ys* – другая ключевая серия Falcom. Долгое время эта компания оставалась главным оплотом японских игр для персональных компьютеров. Только в первом десятилетии двухтысячных курс сменился, и целевыми платформами стали консоли семейства PlayStation – в частности PlayStation Portable.

Многие черты *Dragon Slayer* и особенно *Xanadu* впоследствии проявились в *The Legend of Zelda*. И не только в ней. В декабре 1984 года, через три месяца после выхода *Dragon Slayer*, когда Nintendo уже во всю работала на *Zelda*, компания T&E Soft выпустила игру Токихиро Найто под названием *Hydlide*. Автор признавался, что черпал вдохновение в *The Black Onyx* и *The Tower of Druaga*, но понятия не имел о ролевых играх западного образца. «Я никогда не видел *Ultima* вживую, разве что на картинках в журналах, – вспоминает Токихиро Найто. – У меня не было опыта западных игр, когда я работал над *Hydlide*, кроме небольшого боулинга для TRS-80»³⁴.

Hydlide стала однозначным прорывом в том, что касается графики. Ее мир был схож с миром *Dragon Slayer*, однако яркие цвета буквально поражали. А вот игровой процесс был гораздо ближе к будущей *Zelda*: герой путешествовал по регионам, проходил простые лабиринты и решал головоломки. В Японии *Hydlide* ждал просто ошеломительный успех. Она стала хитом на всех платформах вплоть до Famicom, где появилась 18 марта 1986 года – всего на несколько недель позже *The Legend of Zelda*.

Разрыв во времени был слишком мал, чтобы новая серия могла поколебать статус проверенного хита, но тенденция была налицо – новорожденный жанр становился достоянием многих разработчиков. Однако выпуск *Hydlide* в США в середине 1989 года обернулся настоящей катастрофой. Абсолютно устаревший к этому моменту проект получил разгромные отзывы критиков и потерял шансы закрепиться на рынке. Скорбная доля быстро устаревающих игр: родоначальники жанра в итоге становятся лишь достоянием истории.

³⁴ Джон Шепаняк, «Нерассказанная история японских разработчиков игр. Том 2», 2016 год, с. 49.

Создатели

В наше время мало кто назовет *Zelda* ролевой игрой. Знаковая серия Nintendo (за исключением второго эпизода) не предлагает ни статистики, ни повышения уровней персонажа, что обычно ассоциируется с жанром. Однако и первенец знаменитой саги, и его последователи в свое время регулярно относились именно к этой категории, ведь в них по-прежнему встречались знаковые черты жанра, а остальное списывалось на эксперименты. «В Японии не было конкретного понятия „ролевая игра“, – анализирует ситуацию Токихиро Найто. – Поэтому авторы брали внешний вид и атмосферу, а затем на их основе создавали новые типы игр и новые жанры в соответствии со своим пониманием и видением»³⁵.

Очень сложно перечислить абсолютно все, что так или иначе повлияло на *Zelda*. Кроме самых очевидных игр, которые мы уже вспомнили, можно упомянуть, например, *Gemstone Warrior*. «До появления *Dragon Slayer* лишь во время битв использовался реальный ход времени. Так было, например, в *The Screamer* или *War of the Dead*, – акцентирует внимание Рафаэль Лукас. – Загадки же были уделом приключенческих экшенов, например, студии *Ultimate Play the Game* (будущая *Rare*), их *Knight Lore 1984* и ее многочисленных клонов»³⁶.

Все это стало предпосылками появления игр Nintendo. *Dungeons & Dragons*, *Colossal Cave Adventure*, *The Tower of Druaga*, *Ultima*, *Wizardry*, *Dragon Slayer*, *Hydlide*... Это корни одного древа. *The Legend of Zelda* становится одной из ветвей. *Dragon Quest* – другой, и не менее пышной.

Для Сигэру Миямото это был просто идеальный момент. С одной стороны, жанр ролевых игр уже вполне оформился, с другой – Nintendo как раз готовила новое периферийное устройство для линейки консолей Famicom, позволяющее использовать дискеты в качестве хранилища информации. Для создателя Марио это было время возможностей. «Компьютерные игры станут проще переносить на Famicom», – предсказывает он в 1985 году и не собирается упускать свой шанс.

³⁵ Джон Щепаняк, «Нерассказанная история японских разработчиков игр. Том 2», 2016 год, с. 49.

³⁶ Интервью в Twitter от 11 февраля 2017 года.

III. Nintendo создает Хайрул

Конец 1984 года. Вышла *Devil World*, довольно скромно встреченная игроками. Следом лишь самую малость успешнее (в основном за счет последующего релиза на Западе) выступила *Excitebike*. И вот команда Сигэру Миямото приступила к разработке сразу двух проектов одновременно: *Super Mario Bros.* и *The Legend of Zelda*. В тот момент никто не подозревал, что обе игры не просто оставят след в истории, но и значительно укрепят позиции четвертого научно-исследовательского отдела.

На старте же эти проекты были в первую очередь отражением стремлений самого Миямото. Во-первых, желания закрепить свои позиции в жанре платформеров, тем более что на этой ниве Сигэру-сан не без оснований считал себя первопроходцем – благодаря *Donkey Kong*. В декабре 1984 года в недрах четвертого отдела появился прототип – прыгающий квадрат. Некоторое время спустя Тэдзука и Миямото решили, что уместнее всего сделать сердцем проекта Марио, а вся затея получила название *Mario Adventure*.

Во-вторых, *The Legend of Zelda* зародилась, судя по всему, как стремление создать наследника *The Tower of Druaga* и с теми же характерными чертами: аркадная игра про исследование, предполагающая многократное прохождение. «Для начала нужно было создать структуру подземелий, – объясняет программист Накаго-сан. – На экране пять гор. Необходимо добраться в центр – там находится подземелье. Вот и все, что у нас тогда было»³⁷. Впрочем, у руководства компании были свои представления о приоритетах.

³⁷ Сатору Ивата, «3. Вначале был прыгающий квадрат», подкаст «Ивата спрашивает», выпуск «New Super Mario Bros. Wii, часть 3», Nintendo.fr, 13 ноября 2009 года: <https://www.nintendo.fr/Iwatademande/Iwata-demande-New-Super-Mario-Bros-Wii/Iwata-demande-New-Super-MarioBros-Wii-Vol-2/3-Au-depart-c-etait-un-carre-qui-bougeait/3-Au-depart-c-etait-un-carre-qui-bougeait-232967.html>.

Закат эпохи картриджей

К концу 1984 года Famicom уже полтора года как была на рынке. Казалось бы, невелик срок, но в реалиях того времени – даже с учетом, что консоль еще не вышла на Западе – это делало ее практически старушкой. Nintendo во всю планировала дальнейшие шаги, в том числе выпуск расширения Famicom Disk System. Совместимость с дискетами давала системе два основных преимущества: доступ к объему памяти, в четыре раза превышающему объем картриджа, и возможность записи на носитель информации. Это, в свою очередь, привело к настоящей революции: теперь любой человек мог принести свою дискету в магазин и с помощью специального терминала стереть старую игру и записать новую, изрядно сэкономив при этом.

Обновленная задача Сигэру Миямото звучала следующим образом: придумать игру, в полной мере использующую возможности нового устройства, которое должно было поступить в продажу в начале 1986 года. Выбор пал на *Zelda*, которая к тому моменту лишилась своей «аркадной» составляющей и превратилась в полноценную «адвенчуру». *«Поначалу, – вспоминает Миямото-сан, – я планировал использовать возможности Disk System, позволив двум игрокам создавать подземелья друг для друга с целью проверки своих сил. С этого мы начали разработку»*³⁸. Вся игра строилась на поддержке Disk System. *«Мы были преисполнены новых идей, – продолжает создатель. – Возможность задать имя герою, музыка лучшего качества, система сохранений... Над этой игрой было невероятно интересно работать»*³⁹.

³⁸ Сигэру Миямото, «Через 25 лет после The Legend of Zelda...», «История Хайрула», декабрь 2011 года, с. 2–3.

³⁹ Неизвестный автор, «Интервью с разработчиком Legend of Zelda», буклет от диска Legend of Zelda: Sound and Drama, 22 июня 1994 года. Перевод с японского на английский от Shmuplations: <http://shmuplations.com/zelda/>.

Крутые повороты

Как только появился первый прототип, идея создания подземелий канула в Лету. *«После пары тестовых прогонов я понял, что у нас получается хорошее исследование подземелий, – рассказывает Миямото-сан. – Поэтому мы изменили подход и разместили несколько лабиринтов в недрах Горы смерти. Игроку предстояло пересечь их один за другим»*⁴⁰. Таким образом, в проект вернулись аркадные элементы.

Но все понимали, что концепция вновь может поменяться. *«Мы подумали: было бы здорово, если, помимо подземелий, были бы и регионы под открытым небом, – вспоминает Накаго-сан. – И мы принялись строить цепь лабиринтов еще раз»*⁴¹. Завершение этого процесса Миямото-сан описывает почти поэтически: *«Леса, ручьи и детали ландшафта, которые мы размещали там и тут, постепенно привели к рождению нового мира, получившего название Хайрул»*⁴².

Крайне сложно определить точную дату этих метаморфоз, но свидетельства указывают, что цепочка «аркадная игра – игра с подземельями – игра с взаимосвязанными лабиринтами – игра с открытым миром» заняла не так много времени и была завершена еще до начала 1985 года. Подтверждения можно найти в документах, которые заслуживают большего доверия, чем зачастую противоречащие друг другу воспоминания участников событий. Например, дизайн-документ от 1 февраля 1985 года за авторством Сигэру Миямото описывает структуру подземелий, предметы лук и бумеранг, а также основных противников. 13 февраля того же года датируются эскизы: свеча, флейта, крокодилоподобный монстр додонго...

Еще более ранние наброски отсылают к 20 декабря 1984 года и сделаны самим Сигэру Миямото. На них уже угадывается будущий экран подземелья: множество блоков, помогающих защищаться от врагов, проходы в другие комнаты на четыре стороны света. В верхней части даже размещены элементы интерфейса: мини-карта слева, предметы в центре, полоска жизни справа.

Что характерно, в тот же день Миямото отклонил этот шаблон. Зато придумал гигантские руки, которые появляются из стен и потолка лабиринта, чтобы отбросить Линка к началу пути. Это создание, Хозяин стен, под разными именами будет встречаться на протяжении всей серии. Сигэру с легким сердцем отбросил концепцию границ между комнатами лабиринта и заменил их различными элементами окружения: кустами, дорогами, реками, скалами и стенами пещер. Все это в будущем отразится на финальной карте Хайрула.

А вот набросок февраля 1985 года – нечто совершенно другое. Это вход в подземелье, имитирующий вид от первого лица, с указанием цели уровня и ободряющей надписью «Удачи!». На заднем плане можно заметить три горы, пронумерованные цифрами от трех до пяти. Вероятно, этот вариант также был отклонен.

Скорее всего, этот эскиз относился к началу разработки, когда игра, по словам Накаго-сана, еще представляла собой цепочку подземелий. И то, что он появился уже после начала работы над открытым миром, наглядно демонстрирует, что первые месяцы разработки были бурным временем метаний, проб и ошибок. Но в феврале работа закипела с новой силой. *«Мы летели вперед как на крыльях, – вспоминает Тэдзука-сан. – Думали даже, что Zelda выйдет*

⁴⁰ Сигэру Миямото, «Через 25 лет после The Legend of Zelda...», «История Хайрула», декабрь 2011 года, с. 2–3.

⁴¹ Сатору Ивата, «3. Вначале был прыгающий квадрат», подкаст «Ивата спрашивает», выпуск «New Super Mario Bros. Wii, часть 3», 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-2/3-Au-depart-c-etait-un-carre-qui-bougeait/3-Au-depart-c-etait-un-carre-qui-bougeait-232967.html>.

⁴² Сигэру Миямото, «Через 25 лет после The Legend of Zelda...», «История Хайрула», декабрь 2011 года, с. 2–3.

*раньше Super Mario»*⁴³. Но жизнь распорядилась иначе, и *Zelda* осталась привязана к премьере расширения Famicom Disk System.

⁴³ Сатору Ивата, «3. Вначале был прыгающий квадрат», подкаст «Ивата спрашивает», выпуск «New Super Mario Bros. Wii, часть 3», Nintendo.fr, 13 ноября 2009 года: <https://www.nintendo.fr/Iwatademande/Iwata-demande-New-Super-Mario-Bros-Wii/Iwata-demande-New-Super-MarioBros-Wii-Vol-2/3-Au-depart-c-etait-un-carre-qui-bougeait/3-Au-depart-c-etait-un-carre-qui-bougeait-232967.html>.

Zelda отходит в сторону

«Мы знали, что *Super Mario Bros.* станет последней игрой, которая будет распространяться на картриджах, – рассказывает Сигэру Миямото. – Мы хотели выжать максимум из этой технологии, чтобы люди подумали: „Вау, Nintendo знает толк в картриджах!“ или даже „Как они вообще это сделали?“»⁴⁴. Сейчас подобные рассуждения вызывают лишь улыбку, ведь Famicom Disk System так и не смогла вытеснить картриджи полностью, а те, в свою очередь, эволюционировали и получили больше памяти. Но в 1985 году Nintendo убеждена в обратном, а Миямото планировал триумфально попрощаться с эпохой. Первые документы по игре были подписаны 20 февраля. Цель: отправить игру на прилавки магазинов летом. Но тут неожиданно возник третий проект.

Миямото увлекся игрой *Spartan X* (западное название *Kung-Fu Master*) студии Irem, созданной по мотивам фильма «Закусочная на колесах» с Джеки Чаном. Этот проект стал родоначальником жанра *beat'em up*, а его автор, Такаси Нисияма, впоследствии создал серию файтингов *Street Fighter*. Когда Irem и Nintendo обсуждали перенос игры на консоль Famicom, Миямото настаивал на том, чтобы проектом занялся Тосихико Накаго, ведущий программист *Super Mario Bros.* и *The Legend of Zelda*. Это задержало разработку на несколько месяцев, однако дало Миямото возможность многому научиться и вылилось в несколько идей для *Super Mario Bros.*, которая поступила в продажу лишь немногим позже запланированного – в сентябре 1985 года.

Но не стоит считать, что работа над *Zelda* в это время прервалась полностью. «Примерно пять – семь месяцев мы работали над двумя играми одновременно»⁴⁵, – подчеркивает Миямото-сан. Зачастую идеи, рождавшиеся в рамках обсуждения одного проекта, реализовывались в другом. Особенно хорошо это иллюстрирует история об огненных стержнях из замка Боузера. «Первоначально мы хотели сделать такое препятствие в *Zelda*, – вспоминает Накаго-сан, – но потом решили, что оно лучше подходит для *Mario*»⁴⁶.

Как только работа над *Super Mario Bros.* завершилась, тут же возобновилось обсуждение *Zelda*. «Мы начали оба проекта одновременно, и как только *Super Mario* была закончена, на следующий день мы уже трудились над *Zelda*»⁴⁷, – вспоминает Накаго. Никто из авторов и предположить не мог, что их детище разойдется тиражом более сорока миллионов копий. Они просто работали, словно ничего не произошло. «Миямото позаботился о том, чтобы нас не постигла звездная болезнь, – добавляет Накаго-сан. – Он сказал: „Хорошенько отпразднуйте завершение работы, но не дольше трех часов! Нам нужно выложиться по полной на следующем проекте“. И мы ответили: „Отлично! Так и сделаем!“ В то время мы так и работали»⁴⁸. Миямото-сан подтверждает: «Мы перебросили программистов *Mario* на работу над

⁴⁴ Сатору Ивата, «3. Кульминация», подкаст «Ивата спрашивает», выпуск «25-я годовщина Super Mario Bros., часть 5: Создатели оригинальной игры Super Mario», Nintendo.fr, 13 сентября 2010 года: <https://www.nintendo.fr/Iwata-demande/25eme-anniversaire-de-Super-Mario-Bros-/Vol-5-Les-developpeurs-du-premier-Super-Mario/3-Un-point-culminant/3-Un-pointculminant-212856.html>.

⁴⁵ Неизвестный автор, «Интервью с разработчиком Legend of Zelda», буклет от диска Legend of Zelda: Sound and Drama, 22 июня 1994 года. Перевод с японского на английский от Shmuplations: <http://shmuplations.com/zelda/>

⁴⁶ Сатору Ивата, «3. Вначале был прыгающий квадрат», подкаст «Ивата спрашивает», выпуск «New Super Mario Bros. Wii, часть 3», Nintendo.fr, 13 ноября 2009 года: <https://www.nintendo.fr/Iwata-demande/Iwata-demande-New-Super-Mario-Bros-Wii/Iwata-demande-New-Super-MarioBros-Wii-Vol-2/3-Au-depart-c-etait-un-carre-qui-bougeait/3-Au-depart-c-etait-un-carre-qui-bougeait-232967.html>.

⁴⁷ 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>.

⁴⁸ Там же.

Zelda, чтобы совершить финальный рывок. Это было непросто»⁴⁹. События набирали обороты. С конца сентября на плечи Тэдзуки-сана легли дополнительные обязанности. Помимо всего прочего, он курировал работу композитора Кодзи Кондо и писал финальную документацию по проекту.

⁴⁹ *Неизвестный автор*, «Интервью с разработчиком Legend of Zelda», буклет от диска Legend of Zelda: Sound and Drama, 22 июня 1994 года. Перевод с японского на английский от Shmuplations: <http://shmuplations.com/zelda/>.

Вдохновение из детства

Практически весь дизайн мира *The Legend of Zelda* был создан буквально за один присест, когда Такаси Тэдзука и Сигэру Миямото собрались вместе и просто начали рисовать. «Тэдзука рисовал левую сторону, в то время как правой занимался Миямото, – рассказывает Накаго-сан, демонстрируя легендарный набросок. – Если присмотреться, то можно заметить точки, которые отмечают камни и деревья. Кстати, в этом весь Миямото. Поначалу он ставит отдельные точки, а когда устает, то просто начинает заштриховывать целые сектора»⁵⁰.

Затем на получившуюся карту наложили кальку, а поверх добавили врагов, подземелья и секреты. «Карта приближалась к своему конечному виду через бесчисленные итерации положения персонажей и механик отдельных зон»⁵¹, – говорится в официальной «Энциклопедии Хайрула».

«Я хотел создать мир, путешествие по которому подарило бы те же ощущения, что возникают при исследовании нового города, – говорит Миямото-сан. – Я подумал, что будет очень здорово, если получится заставить игрока ассоциировать себя с главным героем. Сделать так, чтобы он полностью погрузился в происходящее и потерялся в игровом мире»⁵². Отчасти поэтому карта мира опирается на личный опыт Сигэру. Это одна из фирменных особенностей отца Марио: он щедро черпает вдохновение в повседневной жизни. В случае с *Zelda* таким источником стал опыт путешествий в окрестностях родного города. «Однажды, когда я еще был ребенком, во время одной из прогулок я набрел на озеро, – вспоминает он. – Эта находка была настоящим чудом. Я не пользовался картой в своих путешествиях, так что наткнулся на невероятные вещи. Я точно знаю, какие ощущения должно дарить приключение [такое, как *Zelda*]»⁵³.

В детстве Миямото нередко посещал гору Комугияма и пещеры Сонобэ, ведь он вырос неподалеку от этих мест. Идеальная игровая площадка становится источником вдохновения при создании подземных уровней в *Super Mario Bros.* и *The Legend of Zelda*. «Темнота вызывает страх. Страх обостряет чувства. Это усиливает радость открытия, – анализирует создатель. – Так рождается удовольствие»⁵⁴.

Именно этим ролевые игры и восхищают Миямото. «В те времена каждому поклоннику ролевых игр не терпелось рассказать, какой уровень получил его паладин. Они встречались каждый вечер, чтобы поделиться впечатлениями, – вспоминает он. – Когда я это понял, то меня озарило, что именно это и интересно публике»⁵⁵. Так появляются секреты, которыми можно делиться с друзьями. «Мы убедились, что игра должна быть глубокой, – продолжает он. – Чтобы можно было обсуждать приемы и трюки, строить теории о том, как функционирует этот мир, разыскивать неожиданные вещи в неожиданных местах. [...] Тогда я понял,

⁵⁰ Сатору Ивата, «Первый бонус: архивные документы 1985 года», подкаст «Ивата спрашивает», выпуск «The Legend of Zelda: Spirits Tracks», Nintendo.fr, 19 ноября 2009 года: <https://www.nintendo.fr/IwataDemande/Iwata-demande-The-Legend-of-Zelda-Spirit-Tracks/Iwata-demande-The-Legend-of-Zelda-sur-console-portable-une-longue-histoire/1er-bonus-documents-d-archives-1985/1erbonus-documents-d-archives-1985-233949.html>

⁵¹ Неизвестный автор, «Архивы», «Энциклопедия Хайрула», Nintendo Dream, февраль 2017 года, с. 217.

⁵² Неизвестный автор, «Сигэру Миямото», Terebi Game Denshi Yûgi Taizen, июнь 1988 года. Перевод с японского на английский от Shmuplations: <http://shmuplations.com/miyamoto1989/>.

⁵³ Дэвид Шефф, «Game Over. Как Nintendo завоевала мир», апрель 1994 года.

⁵⁴ Кимберли Эйлуорд и Том Глиатто, «Повелитель игр», Time, выпуск 39, № 23, 14 июня 1993 года, <http://people.com/archive/master-of-the-games-vol-39-no-23/>

⁵⁵ Акинори Сао, «Nintendo Classic Mini: NES Специальное интервью – Часть 4: The Legend of Zelda», Nintendo.fr, 25 ноября 2016 года: <http://www.nintendo.fr/News/2016/Novembre/Entrevue-speciale-Nintendo-Classic-Mini-NES-Volume-4-The-Legend-of-Zelda-1160048.html>. На русском языке доступно по ссылке: <https://www.nintendo.ru/-/2016/-/Nintendo-Classic-Mini-NES-4-The-Legend-of-Zelda-1160048.html>.

что круче всего было бы создать приключение, которым хотелось бы поделиться. Которое вышло бы за пределы непосредственно игры»⁵⁶.

Впрочем, Миямото был невысокого мнения о конкурентах и желал, чтобы его игра сильно отличалась. «В „адвенчурах“ и ролевых играх сюжет подавался с помощью диалогов, – вспоминает он. – Мы же хотели, чтобы игрок ощущал, как он использует контроллер, как перемещает героя, как путешествует и по пути узнает про историю окружающих земель»⁵⁷. Японский подзаголовок игры отлично подчеркивает эти амбиции – «Хайрульская фантазия».

⁵⁶ *Неизвестный автор*, «25-я годовщина Super Mario Bros. – Интервью с Сигэру Миямото», Nintendo Channel, Nintendo.com, декабрь 2010 года. Видео записано NintenDaan и сохранено The Mushroom Kingdom: http://themushroomkingdom.net/interview_miyamoto_nc_smb_25th.shtml.

⁵⁷ *Неизвестный автор*, «Интервью с разработчиком Legend of Zelda», буклет от диска Legend of Zelda: Sound and Drama, 22 июня 1994 года. Перевод с японского на английский от Shmuplations: <http://shmuplations.com/zelda/>.

Культ секретности

«Короче, мы решили сделать „адвенчуру“ в реальном времени, – резюмирует Такаси Тэдзука. – Очень скучно выполнять физические действия, например тянуть или толкать, выбирая соответствующие строчки в меню. Это никому не нравится. Если вы перемещаете предмет, должно создаваться реальное ощущение, что вы прилагаете усилия»⁵⁸. Традиционные японские ролевые игры не привлекали Nintendo и Сигэру Миямото. Но это вовсе не значило, что геймдизайнер их не уважал: Миямото высоко ценил *Dragon Quest*, продюсировал первые две части серии *Mother (EarthBound)*, равно как и отмененный выпуск *Mother 3* для Nintendo 64. «*[Zelda]* унаследовала все лучшее от ролевых игр, – говорит Миямото-сан. – Игроки хвастаются друг перед другом новой броней и туниками, рассказывают, как прошли бой, не получив урона. Это наглядно демонстрирует, что они привязаны к персонажу. Я очень хотел, чтобы они могли давать ему собственное имя, но в итоге приключение оказалось важнее»⁵⁹. Однако и здесь не обходится без сомнений: «Мы все больше и больше ударялись в загадки. Настолько, что я периодически спрашивал себя, действительно ли это все еще „адвенчура“?»⁶⁰

У этих опасений есть вполне конкретная основа: в те времена логика «подвинуть блок, чтобы открыть проход» вовсе не была очевидной. Подобное практически не встречалось в играх. «Мы волновались, поймут ли игроки, что от них требуется, – добавляет Миямото-сан. – Некоторые из наших загадок получились достаточно сложными»⁶¹. К тому же оригинальная игра *The Legend of Zelda*, в отличие от последующих частей, не вела игрока за руку. Она просто бросала его в центр мира без указаний и практически без ограничений. Буквально с первых шагов можно было попасть в самые сложные подземелья, а редкие тексты были написаны столь расплывчато, что сами вполне могли сойти за загадку. Никто не подсказывал, что стены можно разрушить бомбой и что за ними скрываются секреты, никто не говорил, что некоторые деревья можно сжечь. Время от времени доводилось встретить моблина, который делился сокровищами, сопровождая это культовой фразой: «*Это секрет для всех*». Ее, кстати, придумал сам Миямото. По его словам, тогда он считал, что способен придумывать слоганы. «У этой фразы много значений, – объясняет он. – То, что вы можете получить рубины, – это секрет, который вы должны скрывать от друзей и даже родных. Но моблин сам дает вам рубины, а значит, он уже предал своих товарищей и скрывает это»⁶².

Но в итоге именно отсутствие подсказок и непредсказуемость придают игре очарование. Миямото искренне сожалеет, что в американскую версию *The Legend of Zelda* была добавлена карта и несколько советов по решению загадок: «Честно говоря, мне кажется, что играть без дополнительной помощи гораздо веселее»⁶³. А все потому, что у целевой аудитории того времени, особенно детской, было очень много свободного времени. Французский журнал *Tilt* хвалит сложность игры и с удовлетворением отмечает, что «требуется порядка ста часов,

⁵⁸ Неизвестный автор, «Люди, создавшие Zelda», гид по игре *The Legend of Zelda: A Link to the Past*, Shogakukan, 1991. Перевод с японского на английский от GlitterBerri, 28 мая 2011 года: <http://www.glitterberri.com/a-link-to-the-past/the-men-who-made-zelda/>.

⁵⁹ Там же.

⁶⁰ Там же.

⁶¹ Неизвестный автор, «Интервью с разработчиком *Legend of Zelda*», буклет от диска *Legend of Zelda: Sound and Drama*, 22 июня 1994 года. Перевод с японского на английский от Shmuplations: <http://shmuplations.com/zelda/>.

⁶² Акинори Сао, «Nintendo Classic Mini: NES Специальное интервью – Часть 4: *The Legend of Zelda*», Nintendo.fr, 25 ноября 2016 года: <http://www.nintendo.fr/News/2016/Novembre/Entrevue-speciale-Nintendo-Classic-Mini-NES-Volume-4-The-Legend-of-Zelda-1160048.html>. На русском языке доступно по ссылке: <https://www.nintendo.ru/-/2016/-/Nintendo-Classic-Mini-NES-4-The-Legend-of-Zelda-1160048.html>.

⁶³ Там же.

*чтобы добраться до финала»*⁶⁴. Пользователь, знающий, что делать, мог справиться часов за десять, но и отсутствие подсказок и непривычные механики удлинляли процесс. И, конечно, к вящему удовольствию Миямото, порождали множество обсуждений.

⁶⁴ *Неизвестный автор*, «Приключение? Боевик!», Tilt № 65, апрель 1989 года, с. 80.

Традиционная проблема с памятью

Четвертому исследовательскому отделу было на руку увеличение доступной для проекта памяти. В то время как *Super Mario Bros.* вышла на картридже емкостью 32 Кб, *The Legend of Zelda* отводилось целых 128 Кб. Но это вовсе не означает, что авторы могли делать все, что заблагорассудится. По-прежнему необходимо было проявлять изобретательность: *«В общих чертах мы собирались сделать много подземелий, где каждый квадрат означал бы одну комнату. Они располагались бы рядом друг с другом на манер кусочков пазла»*⁶⁵, – объясняет Тэдзука-сан. Подземные чертоги переплетались между собой так, чтобы в конечном счете образовать прямоугольник. Такой подход позволял использовать доступную память наиболее оптимальным образом. Работа выдалась кропотливая, а завершилась весьма неожиданно. *«Тэдзука-сан однажды пришел ко мне со словами: „У меня получилось!“ – и протянул карту, – вспоминает Накаго. – Я строго перенес все данные, что он мне передал, и тут выяснилось, что в расчеты закралась ошибка и Тэдзука использовал лишь половину доступной памяти. Я спросил: „А что будет на второй половине?“ Так ошибка и вскрылась. Впрочем, Миямото-сан сказал, что и хорошо, что так вышло»*⁶⁶.

Свою версию тех событий Миямото держит при себе. Может быть, он сам спровоцировал ошибку в расчетах Такаси Тэдзуки, а может, просто сориентировался по ситуации, но результат оказался один – подземелий стало еще больше и появился Второй поход, доступный после ввода имени ZELDA. Этот своего рода усложненный режим использовал те же составные части и элементы, но полностью перемешанные. Менялась карта мира, менялись подземелья. Этот режим делал и без того гигантскую для своего времени игру еще масштабнее.

⁶⁵ Сатору Ивата, «Второй бонус: нерассказанная история Второго похода», подкаст «Ивата спрашивает», выпуск «The Legend of Zelda: Spirits Tracks», Nintendo.fr, 19 ноября 2009 года: <https://www.nintendo.fr/Iwata-demande/Iwata-demande-The-Legend-of-Zelda-Spirit-Tracks/Iwata-demande-The-Legend-of-Zelda-surconsole-portable-une-longue-histoire/2e-bonus-coulisses-de-la-2e-quete/2e-bonus-coulissesde-la-2e-quete-234014.html>.

⁶⁶ Там же.

И зазвучала музыка

Пока программисты оцифровывали идеи Миямото-сана и Тэдзуки-сана, на плечи Кодзи Кондо легла забота о музыкальном сопровождении. Надо сказать, что комментарии разработчиков отличались крайней лаконичностью, например: *«пещера; короткая фоновая музыка»*⁶⁷. Тридцать лет спустя Такаси Тэдзука буквально не верит своим глазам, пересматривая архивы: *«„Фонтан фей; фанфары, ярко“. Как вообще на основе этого можно что-то сочинить?»*⁶⁸ *«Я не думал о том, что получится в итоге»*⁶⁹, – вспоминает сам Кондо-сан, – *«просто заботился о сохранении общей атмосферы»*⁷⁰. Впрочем, работать над *Zelda* было сложнее, чем над *Mario*. *«Линк не умеет прыгать или летать, – поясняет композитор, – поэтому труднее выразить в музыке героическую атмосферу того, как он носится по миру и рубит мечом направо и налево, не давая слушателю скучать»*⁷¹.

С появлением Famicom Disk System добавился четвертый звуковой канал. *«Мы использовали его главным образом для создания спецэффектов, – поясняет Кондо-сан. – Это было очень полезно»*⁷².

*«Одним из достоинств Famicom Disk System считалось „новое звучание“, но на самом деле система просто позволяла создавать собственные эффекты и сохранять их в памяти, – добавляет композитор. – Однако по сравнению с обычной Famicom нам казалось, что возможностей стало в разы больше»*⁷³.

Впрочем, серьезная проблема подстерегала Кондо там, где ее меньше всего ждали. Для заглавного экрана *Zelda* он планировал использовать *«Болеро»* Мориса Равеля. *«Эта музыка идеально подходила для пролога»*⁷⁴, – подтверждает композитор. Однако тут и случилось то, что Миямото называет *«инцидентом с авторскими правами»*. *«По законам Японии музыка становится общественным достоянием через пятьдесят лет после смерти автора, – поясняет Кондо-сан. – Мы прикинули, что Мориса Равеля давно уже нет в живых, так что все должно быть нормально. Однако когда решили удостовериться, обнаружили неприятный сюрприз. К моменту релиза игры со смерти композитора прошло что-то типа сорока девяти лет и одиннадцати месяцев. В общем, оставался еще месяц до момента, как истечет срок авторского права»*⁷⁵. К сожалению, на этой стадии релиз игры уже никак нельзя было переене-

⁶⁷ Акинори Сао, «Nintendo Classic Mini: NES Специальное интервью – Часть 4: The Legend of Zelda», Nintendo.fr, 25 ноября 2016 года: <http://www.nintendo.fr/News/2016/Novembre/Entrevue-speciale-Nintendo-Classic-Mini-NES-Volume-4-The-Legend-of-Zelda-1160048.html>. На русском языке доступно по ссылке: <https://www.nintendo.ru/-/2016/-/Nintendo-Classic-Mini-NES-4-The-Legend-of-Zelda-1160048.html>.

⁶⁸ Там же.

⁶⁹ Там же.

⁷⁰ Ситобу Амаякэ, «Специальное интервью – Кодзи Кондо», «The Legend of Zelda: коллекция суперхитов». Перевод с японского на английский от GlitterBerri, 26 октября 2010 года: <http://www.glitterberri.com/ocarina-of-time/special-interview-koji-kondo/>.

⁷¹ Там же.

⁷² Ситобу Амаякэ, «Специальное интервью – Кодзи Кондо», «The Legend of Zelda: коллекция суперхитов». Перевод с японского на английский от GlitterBerri, 26 октября 2010 года: <http://www.glitterberri.com/ocarina-of-time/special-interview-koji-kondo/>.

⁷³ Неизвестный автор, «Кондо Кодзи», Game Maestro, вып. 3, май 2001. Перевод с японского на английский Shmuplations: <http://shmuplations.com/kojikondo/>.

⁷⁴ Акинори Сао, «Nintendo Classic Mini: NES Специальное интервью – Часть 4: The Legend of Zelda», Nintendo.fr, 25 ноября 2016 года: <http://www.nintendo.fr/News/2016/Novembre/Entrevue-speciale-Nintendo-Classic-Mini-NES-Volume-4-The-Legend-of-Zelda-1160048.html>. На русском языке доступно по ссылке: <https://www.nintendo.ru/-/2016/-/Nintendo-Classic-Mini-NES-4-The-Legend-of-Zelda-1160048.html>.

⁷⁵ Акинори Сао, «Nintendo Classic Mini: NES Специальное интервью – Часть 4: The Legend of Zelda», Nintendo.fr, 25 ноября 2016 года: <http://www.nintendo.fr/News/2016/Novembre/Entrevue-speciale-Nintendo-Classic-Mini-NES-Volume-4-The-Legend-of-Zelda-1160048.html>. На русском языке доступно по ссылке: <https://www.nintendo.ru/-/2016/-/Nintendo-Classic-Mini-NES-4-The-Legend-of-Zelda-1160048.html>.

сти, тем более что это привело бы к задержке старта продаж Famicom Disk System, в поддержку которой и создавалась *The Legend of Zelda*.

«У меня была одна бессонная ночь на то, чтобы написать новую заглавную тему⁷⁶, – вспоминает Кондо. Чтобы успеть в срок, он решает использовать фоновую музыку Хайрула и адаптировать ее для заставки. – Я был в отчаянии. Словно нож к горлу приставили»⁷⁷. И все-таки композитору удалось добиться идеального результата, который пришелся по душе Миямото: «Получившаяся мелодия напоминала мне о спагетти-вестернах [...]. Она создавала героическое настроение. Для меня это именно то, что нужно слушать в начале приключения»⁷⁸.

NES-4-The-Legend-of-Zelda-1160048.html.

⁷⁶ Там же.

⁷⁷ Там же.

⁷⁸ Там же.

Создание мифологии

Философия компании Nintendo и самого Сигэру Миямото гласит, что сюжет – это второстепенный элемент, который добавляется в игру только в самом конце разработки. Нет причин считать, что с *The Legend of Zelda* ситуация обстояла по-другому, однако именно эта вселенная важна как никакая другая. Пусть Миямото-сан предпочитает не распространяться об источниках своего вдохновения, но некоторые закономерности все равно можно проследить.

Например, во время создания *Zelda*, с 1982 по 1986 год, компания Nintendo вела сложный судебный процесс с компанией Universal Studios по обвинению *Donkey Kong* в плагиате на *King Kong*. Победа осталась за японцами, но тем не менее с этого момента начали применяться все возможные меры предосторожности, чтобы ситуация не повторилась.

Само собой, есть и исключения. «*В то время стремительно набирали популярность фильмы об Индиане Джонсе*, – подтверждает Миямото-сан. – *Я хотел перенести в видеоигру характерный для них приключенческий дух*»⁷⁹. В 1993 году геймдизайнер в открытую называет «*В поисках утраченного ковчега*» своим любимым фильмом и говорит: «*Я снимаю шляпу перед Стивеном Спилбергом*»⁸⁰. Это взаимно, ведь, будучи в Японии, режиссер «Индианы Джонса» вместе с продюсером Джорджем Лукасом специально посетили Киото и офис Nintendo, чтобы познакомиться с отцом Марио.

Еще один образец для подражания – фильм «*Бесконечная история*». Эта картина 1984 года завоевала популярность во многих странах, в том числе в Японии. «*Этот мир отличался простотой, а приключение фактически начиналось со слов: „Привет, малыши, держи меч“*, – смеется Миямото-сан. – *В общем, все было достаточно прямолинейно*»⁸¹. Эта фраза, отсутствующая в «*Бесконечной истории*», на самом деле идеально описывает начало *The Legend of Zelda*, где в первые минуты таинственный старец вручает герою меч и говорит легендарную фразу: «*В одиночку идти опасно. Возьми это*». Параллель с «*Бесконечной историей*» более логична, чем с «*Индианой Джонсом*», если принять во внимание атмосферу средневекового фэнтези. Она уже успела прижиться в ролевых играх для компьютеров, но практически не коснулась консолей. «*Теперь фэнтези-игры с мечами и магией стали привычным делом*, – скажет Миямото пять лет спустя, презентуя *A Link to the Past*. – *Но ничего подобного не было, когда мы только начинали, так что наша игра привлекала внимание*»⁸².

Однако магическая составляющая появилась в игре далеко не сразу. «*Вначале мы планировали сделать фрагменты Трифорса электронными чипами*, – рассказывает Миямото-сан в 2012 году, – *а события должны были происходить и в прошлом, и в будущем*»⁸³. Отголоском этих планов стало имя главного героя. «*Поскольку он связывал прошлое и будущее, мы*

⁷⁹ Акиори Сао, «Nintendo Classic Mini: NES Специальное интервью – Часть 4: The Legend of Zelda», Nintendo.fr, 25 ноября 2016 года: <http://www.nintendo.fr/News/2016/Novembre/Entrevue-speciale-Nintendo-Classic-Mini-NES-Volume-4-The-Legend-of-Zelda-1160048.html>. На русском языке доступно по ссылке: <https://www.nintendo.ru/-/2016/-/Nintendo-Classic-Mini-NES-4-The-Legend-of-Zelda-1160048.html>.

⁸⁰ Кимберли Эйлуорд и Том Глиатто, «Повелитель игр», Time, выпуск 39, № 23, 14 июня 1993 года: <http://people.com/archive/master-of-the-games-vol-39-no-23/>.

⁸¹ Сатору Ивата, «7. Создание простой игры», подкаст «Ивата спрашивает», выпуск «Nintendo 3DS, часть 5: Беседа с господином Миямото накануне выпуска системы Nintendo 3DS», Nintendo.fr, 7 января 2011 года: <https://www.nintendo.fr/Iwata-demande/Iwata-Demande-Nintendo-3DS/Vol-5-Interview-de-Miyamoto-san-a-la-veille-de-la-sortie-de-la-console/7-Faire-evoluer-un-jeu-avecun-theme-simple/7-Faire-evoluer-un-jeu-avec-un-theme-simple-210520.html>. На русском языке доступно по ссылке: <https://www.nintendo.ru/-/Nintendo-3DS/5-Nintendo-3DS/7-7-210520.html>.

⁸² Неизвестный автор, «Люди, создавшие Zelda», гид по игре The Legend of Zelda: A Link to the Past, Shogakukan, 1991. Перевод с японского на английский от GlitterBerri, 28 мая 2011 года: <http://www.glitterberri.com/a-link-to-the-past/the-men-who-made-zelda/>.

⁸³ Уильям Одюро, «Миямото, Wii U и секрет Трифорса», Gamekult.com, 1 ноября 2012 года: <http://www.gamekult.com/actu/miyamoto-la-wii-u-et-le-secret-de-latriforce-A105550.html>.

назвали его Линк, что с английского переводится как „связь“. Правда, в итоге Линк так и не добрался до будущего, а игра до сих пор остается героическим фэнтези!»⁸⁴ Еще одно объяснение имени рождается в процессе игры. Линк связывает вас с происходящим в виртуальном мире. Он всегда нейтрален и молчалив. Идеальный аватар. «На самом деле Линк – это и есть вы!»⁸⁵ – подтверждает Миямото.

А вот внешность героя – заслуга таланта Такаси Тэдзуки, который рисовал спрайты для игры по заказу Миямото в соответствии с возможностями системы. В распоряжении дизайнера было всего три цвета, и требовалось сделать так, чтобы меч и щит были хорошо заметны. «Нужно было добиться того, чтобы и герой, и его оружие были хорошо различимы, несмотря на маленький размер, – рассказывает Миямото-сан. – Так мы подумали о шляпе и больших ушах. Затем идея трансформировалась в создание внешности сказочного персонажа, и мы начали рассматривать эльфов. К тому же в то время острые уши ассоциировались еще и с Питером Пэном. Я очень люблю Disney, так что это тоже стало для нас источником вдохновения. Я подумал, что зеленый цвет Питера Пэна идеально нам подходит. Мы были ограничены тремя цветами, а в игре планировалось много лесов и травы, так что зеленый цвет одежды выглядел вполне логичным решением»⁸⁶.

С другой стороны, имя Зельда, в конечном счете вынесенное в название игры, появляется лишь в самом конце разработки. Исследования, открытия, приключения – все это отражается в заголовке *The Legend of...* но имя сотрудника Nintendo, который предложил для героини вариант «Зельда», история не сохранила. Иногда его называют пресс-атташе, иногда – маркетологом (возможно, это и правда был один человек, выполняющий две функции). Так или иначе, этот человек посоветовал Миямото выпустить вместе с игрой «книжку сказок»⁸⁷ и добавить принцессу, которую надо спасти. Вспоминая об этом разговоре в 2011 году, Миямото так описывает ситуацию: «Он рассказал мне про американку, жену известного писателя по имени Зельда, и спросил, не подходит ли это имя для девушки, олицетворяющей вечную красоту?»⁸⁸ Предложение позаимствовать имя покойной писательницы Зельды Фицджеральд впечатлило Миямото, и игра окончательно обрела название – «Легенда о Зельде»⁸⁹.

⁸⁴ Там же.

⁸⁵ Сигэру Миямото, «Через 25 лет после The Legend of Zelda...», «История Хайрула», декабрь 2011 года, с. 2–3.

⁸⁶ Уильям Оджоро, «Миямото, Wii U и секрет Трифорса», Gamekult.com, 1 ноября 2012 года: <http://www.gamekult.com/actu/miyamoto-la-wii-u-et-le-secret-de-latriforce-A105550.html>.

⁸⁷ Сигэру Миямото, «Через 25 лет после The Legend of Zelda...», «История Хайрула», декабрь 2011 года, с. 2–3.

⁸⁸ Там же.

⁸⁹ Там же.

Последний шаг

Как создать шедевр? Любой творец скажет, что универсальной формулы не существует. Для *The Legend of Zelda* залогом стало успешное стечение обстоятельств: талантливые люди, объединившие силы, доверие руководства Nintendo, выделившего необходимое время на разработку, наследие компьютерных ролевых игр, на которое можно было опереться... В итоге «золотой треугольник» создал проект, который умело использовал передовые для своего времени технологии и лучшие идеи геймдизайна.

«*Zelda – это мое детство*»⁹⁰, – слегка преувеличивая, говорит Сигэру Миямото. Нет причин утверждать, что именно этой игрой он гордится больше всего: тут пальму первенства надежно удерживает усатый водопроводчик, будь то *Donkey Kong*, *Super Mario Bros.* или *Super Mario 64*. Но *The Legend of Zelda*, без сомнения, самая личная его работа. В ней воплощаются знания, опыт и фантазии, накопленные за несколько десятилетий.

Так Миямото, Тэдзука, Кондо, Накаго и программисты Nintendo выпустили одну из важнейших игр в истории, даже не подозревая, какой успех ее ждет. Однако *The Legend of Zelda* очень быстро привлекла всеобщее внимание.

⁹⁰ *Неизвестный автор*, «Интервью с Миямото», Super Play, 2003, по материалам Miyamoto Shrine, 23 апреля 2003 года: <https://web.archive.org/web/20060907074051/http://www.miyamotoshrine.com:80/theman/interviews/230403.shtml>.

IV. Рождение легенды

*«Здравствуйте. Если вы читаете эти строки утром, тогда с добрым утром. Если вечером, то добрый вечер. Меня зовут Уэно...»*⁹¹ – как вам такое необычное начало статьи об игре? Но у автора есть все причины выбрать именно такой подход. Идет июнь 1986 года, и эти строки красуются на страницах первого номера японского журнала *Famitsu*, который только что поступил в продажу. Отважный Уэно, перебежчик из издания *Login*, пишет свой первый обзор. В такой ситуации не грех и представиться читателю.

Но это не просто обзор. Это обзор *The Legend of Zelda*. *«Должен сказать сразу: это гениальная игра, – с ходу утверждает Уэно. – Пройдя *Xevious*, я испытывал множество эмоций, но чувства, которые вызывает *The Legend of Zelda*, сильнее в разы!»*⁹² В статье журналист в первую очередь восхищается техническими решениями: управлением, количеством объектов на экране, качеством анимации и особенно саундтреком. *«Услышав его впервые, я буквально не поверил собственным ушам, – описывает он главную музыкальную тему игры. – Это же всего лишь *Famicom!* Как она способна выдавать такой звук?!»*⁹³ [...] *Если бы мне нужно было назвать причину моего восхищения *The Legend of Zelda*, я бы назвал игровой дизайн. Герой не слишком слаб, но и не слишком силен. Здесь всегда вознаграждают усилия. Не счесть игр, где сложность искусственно завышена. Их нельзя одолеть простой настойчивостью. Как бы ты ни старался, тебе не сдвинуться с мертвой точки. Но трудно – это не значит весело. Весело становится, когда начинаешь соперничать герою»*⁹⁴.

Уже тогда в *Famitsu* использовалась система, при которой игру оценивают четыре эксперта. Впрочем, вместо градации от 1 до 10 они ставят метеорологические символы. Таким образом, три журналиста награждают *The Legend of Zelda* максимальным баллом – солнышком, а последний – солнышком с облачком. Другими словами, игра почти идеальна.

⁹¹ Тосиоки Уэно, «Software Review: *Zelda no Densetsu*», Famicom Tsushin (*Famitsu*), 20, июнь 1986, с. 10–11.

⁹² Там же.

⁹³ Тосиоки Уэно, «Software Review: *Zelda no Densetsu*», Famicom Tsushin (*Famitsu*), 20, июнь 1986, с. 10–11.

⁹⁴ Там же.

Успех в Японии

На родине *The Legend of Zelda* разошлась тиражом в 1,69 млн копий. Это был бесспорный коммерческий успех, даже несмотря на то что результат *Super Mario Bros.* оставался недостижимым – свыше 6,8 млн копий. Более того, продажи *Zelda* превысили результаты всех прочих ролевых игр того времени. *Dragon Quest*, поступившая в продажу через три месяца, достигла планки лишь в 1,5 млн, а *Final Fantasy* через два года – всего 500 тысяч копий. На заре своей истории среди трех флагманских серий *Zelda* уверенно занимала лидирующую позицию, но со временем ситуация поменялась, а серии от Square и Enix уверенно набирали популярность. Продажи *Dragon Quest II*, которая вышла в начале 1987 года, превысили 2 млн, а в случае *Dragon Quest III* достигли уже 3,8 млн. *Final Fantasy* вступила в клуб миллионеров лишь к третьей части, но зато удвоила свой результат после выхода на Super Famicom. Японские игроки и разработчики все больше тяготели к определенным ролевым механикам – пошаговым боям, набору опыта и многочисленным диалогам. Сигэру Миямото все это не нравилось.

Но JRPG почти не покидали пределов Японии до начала бума трехмерной графики. Некоторые эпизоды *Final Fantasy* и *Dragon Quest* в 80-х и 90-х переводились на английский и выпускались в США, но не блистали особыми результатами. И ни одна из этих игр не выходила в Европе. Однако *The Legend of Zelda* и здесь решила идти своим путем.

Сложности релиза на Западе

В то время как большинство японских издателей были вполне довольны работой на родине, Nintendo с самого начала стремилась в Европу и Америку – вполне разумные амбиции для компании, чьи консоли продавались по всему миру и нуждались в *программном обеспечении*. Далеко не все игры выпускались за границей, но *Zelda* явно не из их числа. Nintendo твердо была намерена добиться мирового успеха.

И тут возникла проблема: *The Legend of Zelda* предназначалась для Famicom Disk System, но устройство было доступно только в Японии. Другими словами, на Западе игру необходимо было выпустить на картридже. Это, в свою очередь, привело к техническим ограничениям, во-первых, в отношении звука, во-вторых – что гораздо важнее – к проблемам с записью, ведь дискеты, в отличие от картриджей, поддерживают возможность сохранения прогресса⁹⁵.

Аналогичная проблема возникла у Nintendo при адаптации игры *Metroid*, которая также разрабатывалась под Famicom Disk System. Тогда системой сохранений пришлось пожертвовать, заменив ее кодами. Однако для игры с открытым миром, где прохождение зависит от множества найденных предметов, такой подход не годился. В *The Legend of Zelda* должны были быть сохранения. Тогда Nintendo пошла на хитрость: к американским и европейским картриджам с игрой добавилась встроена литиевая батарейка, позволяющая сохранять прогресс. Минус такого решения – повышение цены.

Снабженные батарейками картриджи стоили дороже. Во Франции, например, где большинство игр для NES стоили 260 франков (примерно 50 евро с учетом инфляции⁹⁶), стоимость *The Legend of Zelda* составляла 400 франков (почти 80 евро⁹⁷). Но и тут был свой трюк, подсказанный Nintendo of America: картридж выходил не в сером стандартном оформлении, а в эксклюзивном золотом. К тому же в упаковке делалось специальное отверстие, чтобы потенциальный покупатель мог сразу это заметить.

⁹⁵ Технология впервые была применена в апреле 1987 года в адаптации японской настольной игры *Morita Shogi* от компании Seta.

⁹⁶ Конверсия произведена по курсу франка от ноября 1988 года и евро от ноября 2016 года с помощью сайта France-Inflation.com.

⁹⁷ Там же.

Американский подход

Зимой 1986–1987 годов Nintendo of America начинает выпускать журнал *Nintendo Fun Club News*, своего рода прообраз *Nintendo Power* (выпускается с 1988 года). Обложку первого номера украшает блокбастер *Super Mario Bros.*, а вот второго, который выходит летом 1987 года, – *The Legend of Zelda*. В тот момент игра еще не поступила в продажу, так что это была часть кампании по подготовке почвы. «*Эта игра не для каждого! – заявляет журнал. – Она взволнует вас, заставит вашу кровь вскипеть, а глаза – округлиться от восторга!*»⁹⁸ Заканчивается материал эффектным акцентом на необычной упаковке: «*Эта игра настолько невероятная, что мы упаковали ее в золото. Но что делает ее необычной? Это динамичный экшен в лучших традициях аркадных игр, наделенный глубиной ролевого приключения. Это лучшее от обоих миров!*»⁹⁹ Таким образом, Nintendo of America очень хорошо подчеркивает главное качество *The Legend of Zelda* и ключ к ее будущему успеху.

Аналогичный посыл заложен и в телевизионной рекламе, в которой классический «нерд» в белой рубашке, застегнутой на все пуговицы, с торчащими из кармана карандашами и в очках просвещает своего крутого одноклассника. Он зачитывает рэп о приключении, которое неизбежно покорит всех, а не только любителей ролевых игр.

Не скупится на похвалы и независимая пресса. Особенно выделяют возможность сохранения. Журнал *Electronic Game Player*, предшественник *Electronic Gaming Monthly*, в номере, датированном февралем 1988 года, сообщает читателям о небольшой революции: «*Бывало такое, что в самом разгаре отличной игры в дверь стучатся дальние родственники или сборщики налогов? Может быть, вам хотелось продолжить партию после перерыва на ужин? Благодаря магии инженеров Nintendo это стало возможным!*»¹⁰⁰

Чуть более критическую точку зрения предлагает небольшой журнал *Computer Entertainer*, специализирующийся на консольных играх, но даже он называет *The Legend of Zelda* «самой долгожданной игрой для NES»¹⁰¹. Вновь подчеркивается эффект упаковки: «*Мы поняли, что не можем позволить себе использовать наше обычное оборудование. Лишь после того как мы нашли экран в два раза большего размера, мы смогли насладиться игрой в полной мере*¹⁰². [...] *Nintendo не просто впечатлила нас чудесами Zelda, но буквально влюбила нас в эту великолепную игру*»¹⁰³.

В посвященном итогам 1988 года втором номере журнала *Video Games & Computer Entertainment* журналисты присваивают *The Legend of Zelda* титул лучшей «адвенчуры», даже несмотря на то, что игра поступила в продажу в 1987 году. «*Пусть мы уже видели продолжение, но награда в этой категории возвращается к приключению, ставшему отправной точкой настоящего феномена, – говорится в статье. – Издатель стремился сделать так, чтобы видеоигры стали достоянием всей семьи, а не только подростков. Ставка оправдалась, ведь редкие проекты получали столько восторженных отзывов*»¹⁰⁴.

В середине 1989 года журнал *Game Player* подчеркивал важность *The Legend of Zelda* в контексте обзора приключенческих игр для NES: «*Все началось с Zelda. Еще недавно NES была*

⁹⁸ *Неизвестный автор*, «The Legend of Zelda: Новая видеоигра специально для любителей приключений», *Nintendo Fun Club News*, № 1–2, лето 1987 года, с. 1.

⁹⁹ Там же.

¹⁰⁰ *Неизвестный автор*, «Нажмите Старт: Тест памяти», *Electronic Game Player*, № 1, февраль 1988 года, с. 11.

¹⁰¹ *Неизвестный автор*, «Nintendo Software: The Legend of Zelda», *Computer Entertainer*, № 6–5, август 1987 года, с. 12.

¹⁰² Там же.

¹⁰³ Там же.

¹⁰⁴ *Арни Кац*, «Лучшие компьютерные и видеоигры года: выбор наших редакторов в номинации „Выдающиеся картриджи и диски-1988“», *Video Games & Computer Entertainment*, № 2, февраль 1989 года, с. 62.

у ограниченного числа людей. На ней было представлено считаное количество игр – Duck Hunt, Excitebike, Gyromite, King Fu и еще несколько. Но в июле 1987 года вышла The Legend of Zelda. С этого момента у игроков NES появилось нечто большее, чем компьютерная игра, где им было нужно продумывать стратегию, а не просто полагаться на рефлекс. Zelda взлетела на вершину Олимпа и сохраняла свои позиции вплоть до выхода продолжения Zelda II: The Adventure of Link»¹⁰⁵.

Подобное единодушие объяснялось в основном оригинальностью. Во всем каталоге NES это была единственная игра, более близкая к RPG, чем к экшенам. Она разительно отличалась от всего, что выходило на консоли. Разумеется, на компьютерах выбор был гораздо шире, но не на NES. Там властвовали аркадные игры для детей, а *Zelda* целилась в более широкую и в то же время более взрослую аудиторию, предпочитающую сложные механики и системы.

¹⁰⁵ Лесли Мизелль, «В поиске приключений Nintendo», Game Player's, № 5, июнь 1989 года, с. 20.

Секрет успеха

В каждом проекте Сигэру Миямото стремился дотянуться до как можно большего числа игроков, и *The Legend of Zelda* – один из самых эффектных примеров такого подхода. Именно она сделала элитарный жанр ролевых игр доступным каждому, при этом сохранив его глубину. Структура местных подземелий – это эталонный образец баланса между линейным прохождением и уровнем свободы, который достигался за счет внедрения различных маршрутов и дополнительных локаций. Журналист в прошлом, а ныне *videоблогер* британец Марк Браун посвятил анализу *дизайна мира Zelda* серию видеороликов под названием «Ключи боссов». Особенно он выделяет достижения первой части: «*Подземелья The Legend of Zelda интересны, потому что их можно проходить множеством разных маршрутов. Многие комнаты можно посетить, отыскав ключ или разрушив стену. Впрочем, глобально все довольно просто. Это скорее лабиринты, чем головоломки. Однако у них отличная динамика усложнения*»¹⁰⁶.

Майкл Стаут, один из авторов *Ratchet & Clank* и *Resistance*, наглядно демонстрирует, что подземелья *The Legend of Zelda* по сути своей линейны, но сделаны таким образом, чтобы создать ощущение нелинейности: «*Если Миямото стремился пробудить в игроке страсть к исследованиям, тогда геометрия выполнена мастерски. Мне было очень интересно продвигаться даже по линейному пути, потому что, когда я играл [в первый раз], у меня не создавалось ощущения линейности*»¹⁰⁷. Такой эффект достигался за счет того, что игрок мог заблудиться, поскольку был вынужден перемещаться туда-сюда обходными путями.

Впрочем, во главе угла стоят загадки, разительно отличающиеся от привычных в то время. «*Головоломки в The Legend of Zelda почти не объясняются, – продолжает Марк Браун. – Например, перемещать блок можно только после того, как вы победите всех врагов в комнате. Однако как только игрок разберется в принципе и применит его один раз, загадка становится менее интересной с точки зрения механики. По сути, нужно просто очистить местность и найти правильный блок. Радость от находки секретного прохода ценна только в первый раз, а дальше быстро приедается*»¹⁰⁸.

Еще один принцип, который ныне повторяется из игры в игру, это ключи как фактор замедления. Необходимость их поиска заставляет менять направление или убивать монстров. Приходится изучать повадки разнообразных врагов, вместо того чтобы ломиться напрямик, ведь такой подход никогда не вознаграждается. Победы можно достичь различными тактиками: выбрать идеальный момент, атаковать в лоб и быстро отступить, как в настоящем фехтовании, использовать особенности местности, например, прятаясь за блоками... *Zelda* особенно поощряет дальний бой, что зачастую помогает избежать урона. Стоит получить первый меч, как появляется возможность стрелять во врагов... но только при полном количестве жизней. Другими словами, если пропустить даже самую слабую атаку, то преимущество исчезает. Разумеется, волшебный меч можно заменить, например, луком, который использует рубины вместо стрел. Но ведь они же тратятся и на приобретение полезных предметов и ключей. Ключи же, в свою очередь, взаимозаменяемы, что помогает в ситуациях, когда игрок застревает.

В чем заключается вклад *Zelda*? «*Минимальный разрыв во времени между действием и эмоциональным удовлетворением с точки зрения игрового опыта, – утверждает Рафаэль Лукас, автор книги «История ролевых игр». – Ее простота и эргономика, на что разработчики того времени практически не обращали внимания (и на PC даже больше, чем на консолях).*

¹⁰⁶ Интервью по электронной почте от 9 февраля 2017 года.

¹⁰⁷ Майк Стаут, «Учась у мастеров: Левел-дизайн в The Legend of Zelda», Gamasutra, 3 января 2012 года: http://www.gamasutra.com/view/feature/134949/learning_from_the_masters_level_.php?page=2.

¹⁰⁸ Майк Стаут, «Учась у мастеров: Левел-дизайн в The Legend of Zelda», Gamasutra, 3 января 2012 года: http://www.gamasutra.com/view/feature/134949/learning_from_the_masters_level_.php?page=2.

Доведение до совершенства идей гибридности экшена, ролевой игры и фэнтези-вселенной, что было очень популярно в то время»¹⁰⁹. Одновременные уклонения и атаки как в шутерах, головоломки, над которыми стоит поломать голову, исследование, характерное для «адвенчур», – все это в сочетании с мастерством авторов покорило сердца и игроков, и критиков.

¹⁰⁹ Интервью в Twitter от 11 февраля 2017 года.

Европа – сложный регион

В то время большинство игр выходило в следующем порядке: сначала Япония, затем Америка и, наконец, Европа. Разница в датах могла быть весьма значительной. *The Legend of Zelda* добралась до Старого Света только в 1988 году, а в некоторые страны и того позже. Другими словами, через два-три года после релиза в Японии. Европа – самый сложный рынок для Nintendo. Если в середине 1988 года в Японии было продано 12,5 млн консолей Famicom, в Америке – 7 млн NES, то в Европе это количество составило всего 620 тыс. экземпляров. Да, консоль там была доступна меньше времени, но тенденция все равно не вдохновляющая: с сентября 1988 года по август 1989 года европейцы приобрели всего 230 тыс. систем, или 48 % от продаж предыдущего года.

Нужно было немного потерпеть. В 1990 году продажи составили уже 1,5 млн, а в 1991 году NES наконец «выстрелила» – 4,4 млн. Корни такого слабого выступления кроются в конкуренции с продукцией SEGA, чьи позиции на этом рынке были сильнее, чем где бы то ни было.

Давайте рассмотрим рынок того времени. США все еще лихорадило после кризиса индустрии видеоигр 1983 года. Многие компании обанкротились, магазины закрылись, а журналы перестали выпускаться. Урон был очень серьезен, и бытовало мнение, что игровая индустрия мертва и похоронена так глубоко, что восстать из могилы уже не сможет. В этой ситуации, когда конкуренции фактически нет, на рынок США пришла Nintendo со своей NES. Компания прилагала впечатляющие усилия к тому, чтобы повысить продажи, переубедить магазины и возродить индустрию, что в итоге вылилось в фактическую монополию. Но Европу кризис затронул в гораздо меньшей степени, ведь здесь консоли не успели надежно укрепиться. В результате местные покупатели просто отдавали предпочтение домашним компьютерам, которые позиционировались как универсальное устройство – в то время как Nintendo задерживала выпуск своей консоли на рынок.

Отражение той ситуации можно проследить в публикациях прессы, которая отзывалась о NES с некоторым презрением. В середине 1987 года журнал *Tilt* указывает на техническую отсталость консоли. «Старомодной Nintendo Entertainment System нечего противопоставить современным персональным компьютерам и системе от SEGA¹¹⁰, – говорится в специальном обзоре. – Как и SEGA, система комплектуется джойстиком низкого качества»¹¹¹. Журнал не одобряет добавления крестовины на контроллер, что в наше время стало стандартом, в отличие от принятых тогда массивных джойстиков. Авторы лишь вскользь упоминают *Super Mario Bros.* как «средненькую» игру категории В: «Издатель предоставил нам восемь картриджей. Внимания заслуживают только *1942*, *Commando* и *Duck Hunt*»¹¹². Отдельно упоминается *Gyromite* из-за совместимости с игрушкой-роботом R.O.B., которая называется «главным аргументом в пользу покупки консоли Nintendo»¹¹³.

Спустя три месяца, подводя итоги года, *Tilt* анализирует возвращение консолей на рынок через сравнение NES и SEGA Master System и суммирует общее мнение прессы: «Они не могут составить конкуренцию новым персональным компьютерам, например *Atari ST*, *Amiga 500* и т. д., потому что не отличаются универсальностью. Создание графики и звука, „адвенчуры“, личные приложения – всего этого на консолях нет. Впрочем, они непобедимы в том, что касается экшенов, и составляют серьезную конкуренцию 8-битным домашним компью-

¹¹⁰ Матьё Брисо, «Испытательный стенд», *Tilt*, № 45, сентябрь-август 1987 года, с. 92–96.

¹¹¹ Там же.

¹¹² Там же.

¹¹³ Там же.

терам, например Сб4, которые на закате жизненного цикла в основном и используются в качестве консолей»¹¹⁴.

Именно тогда начинается становление Алена Юиг-Лакура, или АНЛ, в качестве игрового журналиста и его сотрудничество с *Tilt*. Будущий редактор журнала *Consoles* + знакомится с Master System и NES и тут же влюбляется в них без оглядки. Но его мнение не популярно. «Так началась моя борьба с *Tilt*¹¹⁵, – вспоминает он свой статус «приглашенного игрока». – Они следовали определенной формуле. Для игры уровня *Zelda* выделялась крошечная фотография и колонка на 6–10 строк. *Tilt* позиционировал себя как очень интеллектуальный журнал. Хитами они признавали только „адвенчуры“ и симуляторы. Экшены по определению не могли претендовать на такой статус»¹¹⁶.

¹¹⁴ *Неизвестный автор*, «Матч Sega/Nintendo», *Tilt*, № 48, конец 1987 года, с. 114–115.

¹¹⁵ Интервью по телефону от 20 декабря 2016 года.

¹¹⁶ Там же.

Покорение аудитории персональных компьютеров

В январском номере 1988 года журнал *Tilt* публикует небольшую колонку, посвященную консольным играм. *Metroid* в ней характеризуется как «правильный экшен, но слишком сложный даже для опытного игрока»¹¹⁷ (12/20). *Alex Kidd in Miracle World* – как «идеальная игра для детей»¹¹⁸ (13/20). *Wonder Boy* – как «умеренно интересная»¹¹⁹ (14/20). Здесь же упоминается и *Zelda*, но в гораздо более позитивном ключе: «наполовину „адвенчура“; наполовину экшен, эта игра в лучшую сторону отличается от всего, что представлено на консоли Nintendo¹²⁰, – авторами отдельно упоминается важность сохранения на картридже. – Графика высокого качества. Образцовая в своей точности анимация. И, конечно, звук – самое лучшее в этой игре»¹²¹. 16/20.

The Legend of Zelda даже становится одной из немногих консольных игр, упомянутых в специальном выпуске «Золотой *Tilt*», посвященном вручению особой награды при поддержке канала Canal+. Ею отмечаются самые важные события года. Пусть игра Nintendo не получила приз, но зато стала единственным представителем NES среди полусотни «адвенчур»: «Ваш герой существует в простой, но достаточно убедительной графике. Он встречается разнообразных врагов, троллей и гулей, и взаимодействует с ними в рамках логики серьезных ролевых игр»¹²². Заканчивается статья призывом: «Не пропустите!»

Несколькими месяцами позже *Tilt* вновь упоминает *Zelda* в качестве приключенческого экшена. «*The Legend of Zelda, Last Ninja II, Druid II и Rocket Ranger* – вот основные представители жанра¹²³, – утверждает журнал. – Все четыре игры заслуживают внимания, но *Zelda* побеждает по всем статьям, за исключением графики. Это невероятно глубокое произведение, объединяющее лучшие черты экшена и „адвенчуры“. Наверняка для его создания потребовалось много кропотливой работы»¹²⁴. А недостатки? В первую очередь поддержка устройствами: «Настоящее расстройство для тех, у кого нет консоли. Nintendo ревностно охраняет свои права, так что едва ли можно надеяться на появление этой игры на других платформах»¹²⁵.

Смогла ли *Zelda* растопить сердца противников консолей? «Да, думаю так и есть, – подтверждает Алэн Юиг-Лакур. – Вместе с Марио за счет многообразия они смогли перевернуть представление о платформе... Именно *Zelda* показала, что на консолях могут быть не только милые и смешные экшены. Она предложила целый мир с огромным количеством загадок и секретов. В дальнейшем это превратилось в стандарт для большинства игр. Действительно, эта игра вызвала небольшую революцию, но миру потребовалось время, чтобы это осознать»¹²⁶.

Аналогично обстояла ситуация и в Великобритании. Журнал *ACE*, схожий с *Tilt* в вопросах редакционной политики, в конце 1988 года кратко представляет заслуживающие внимания консольные игры и начинает свой рассказ с *Zelda*: «Это первая игра нового типа для консоли Nintendo. Это „адвенчура“ на картридже, в которой вы сможете сохранить достигнутый

¹¹⁷ Неизвестный автор, «Банзай», *Tilt*, № 50, январь 1988 года, с. 64–65.

¹¹⁸ Там же.

¹¹⁹ Там же.

¹²⁰ Неизвестный автор, «Банзай», *Tilt*, № 50, январь 1988 года, с. 64–65.

¹²¹ Там же.

¹²² Неизвестный автор, «Приключение», *Tilt*, № 60, конец 1988 года, с. 48.

¹²³ Неизвестный автор, «Адвенчура? Экшен!», *Tilt*, № 65, апрель 1989 года, с. 76.

¹²⁴ Неизвестный автор, «Адвенчура? Экшен!», *Tilt*, № 65, апрель 1989 года, с. 80.

¹²⁵ Неизвестный автор, «Адвенчура? Экшен!», *Tilt*, № 65, апрель 1989 года, с. 80.

¹²⁶ Интервью по телефону от 20 декабря 2016 года.

*прогресс»*¹²⁷. Еще через год *Zelda* вновь появляется в списке игр, заслуживших любовь пользователей. Там она соседствует с двумя *Super Mario Bros.*, *Gradius* и *Punch-Out*. «*Это доказывает, что ролевые игры на консолях так же уместны, как и аркадные»*¹²⁸, – заключает ACE и ставит оценку 905/1000.

¹²⁷ *Неизвестный автор*, Асе, № 16, Рождество 1988 года, с. 167.

¹²⁸ *Неизвестный автор*, Асе, № 26, ноябрь 1989 года, с. 144.

Мировое признание

Таким образом, любовь к *The Legend of Zelda*, охватившая Японию, распространилась на весь мир. Игра продана суммарным тиражом в 6,51 млн экземпляров и стала пятым бестселлером Nintendo, уступив только *Super Mario Bros. 3* и *Duck Hunt*, которой повезло выйти на Западе в комплекте с консолью и *Super Mario Bros.* Что особенно важно, 74 % продаж *Zelda* пришлось на территории за пределами Японии. Это важная характеристика, по которой игра приблизилась к *Super Mario Bros. 3* (78 %) и обошла *Tetris* и *Dr. Mario* (по 68 %), *Excitebike* и *Metroid* (по 62 %), *Kung Fu* (59 %) и *Kid Icarus* (38 %). Успех на Западе не вызывал сомнения.

Надо учесть и то, что на родине у *The Legend of Zelda* были проблемы с распространением – для игры требовалось наличие Famicom Disk System. Аналогично обстояла ситуация с *Metroid*, но и здесь у *Zelda* были преимущества – флагманский статус нового устройства и отсутствие конкуренции. В итоге игра все же вышла в Японии и на картридже, но уже без особого эффекта. Это произошло 19 февраля 1994 года, через три года после выпуска консоли Super Famicom, два года после релиза *A Link to the Past* и спустя восемь лет после выхода на дискетах. Наряду с *Wario's Woods*, *The Legend of Zelda* стала последней игрой, выпущенной для Famicom официально.

С конца 80-х до середины 90-х пост менеджера по маркетингу Nintendo France занимала Эв-Лиз Блан-Делёз. Она находилась буквально в самой гуще событий. «Сложно переоценить значимость *Zelda* в формировании образа видеоигр в целом»¹²⁹, – говорит она. Во время дискуссии, посвященной стоимости видеоигр, в эфире радиостанции France Inter родилась стратегия продвижения продукции Nintendo France: соотношение между стоимостью и количеством часов игры. Это позволило продемонстрировать, как продукт окупится для покупателя.

Блан-Делёз подтверждает и теорию о том, что именно *Zelda* переманила часть аудитории компьютеров на консоли: «*Zelda* стала точкой входа в мир видеоигр. Марио имел успех у относительно детской аудитории, но *Zelda* также покорила сердца подростков и взрослых»¹³⁰. И даже более того: «*Zelda* увеличила аудиторию поклонников видеоигр. Nintendo сделала целевую аудиторию более семейной, более открытой, более женственной»¹³¹.

¹²⁹ Интервью по телефону от 9 января 2017 года.

¹³⁰ Интервью по телефону от 9 января 2017 года.

¹³¹ Там же.

След в истории

Журнал *Génération 4* дождался позднего выхода Nintendo, чтобы наконец опубликовать обзор. У *The Legend of Zelda* уже была невероятная репутация, и игра получила закономерную оценку 99 %. «*Это настоящее произведение искусства*»¹³², – утверждает первый автор, ссылаясь на рекордные продажи в США. «*Все в этой игре сделано так, чтобы создать легенду*»¹³³, – поддерживает второй. Текст завершается пожеланием: «*Долгой жизни, Зельда!*»

Молодой французский журнал *Nintendo Player*, ведущий свой историю от *Player One*, в рамках подготовки к релизу *A Link to the Past* выпустил масштабный путеводитель по *The Legend of Zelda* летом 1992 года: «*Если вы еще не играли в Zelda, первую часть великого приключения, то бросайте все и бегите покупать картридж. Он станет вашим пропуском в другой мир. Это легендарное приключение изменило представление о консольных видеоиграх. История Линка с тремя слотами для сохранения повлияла на все современные „адвентюры“ на консолях. Zelda заставила игры поумнеть*»¹³⁴.

Поток восхищений не ослабевал со временем. В начале 2006 года американский журнал *EGM* посвятил свой двухсотый выпуск двум сотням «лучших игр своего времени». Авторы оценили вклад различных проектов в развитие всей индустрии. Не обошлось и без упоминания *Zelda*: «*Сложно судить, насколько революционной была эта игра в момент появления в магазинах в 1987 году. Тогда уже существовали амбициозные ролевые игры для компьютеров, такие как Ultima и Might & Magic, но приключенческий экшен для консоли, да еще настолько глубокий... Это был беспрецедентный случай*¹³⁵. [...] *Каждый аспект игры был идеально реализован. Умные головоломки, крутые противники, гениальные боссы, почти безграничное количество секретов*»¹³⁶. Редактор журнала даже позволяет себе выразить личную симпатию: «*Возможно, это прозвучит по-стариковски, но я до сих пор помню свой восторг от прохождения Второго похода. Это было восемнадцать лет назад, и тогда я не был знаком с играми, подобными Zelda. Я буквально влюбился. Правда, кажется, я был уже слишком взрослым, чтобы наряжаться Линком на Хэллоуин*»¹³⁷. В 2009 году *Game Informer* ставит *Zelda* на первое место в списке самых значимых игр в истории: «*The Legend of Zelda – пример игры, которую просто невозможно не знать. Вопрос не в том, играли ли вы в нее, а в том, как долго вы в нее играли. Она идеальна во всех смыслах и определенно заслуживает свое место на Олимпе величайших видеоигр в истории*»¹³⁸.

Кстати, Сигэру Миямото не предполагал такого триумфа. «*Я не думал, что жанр будет пользоваться таким активным спросом, – подтверждает он в 2011 году. – Я абсолютно не ожидал, что ажиотаж начнется прямо с первой игры*¹³⁹. [...] *Помню, как мы ужасно нервничали из-за того, что The Legend of Zelda заставляла игрока думать, что же делать*

¹³² *Неизвестный автор*, «Legend of Zelda», *Génération 4*, № 8, январь 1989 года, с. 30.

¹³³ Там же.

¹³⁴ *Неизвестный автор*, «The Legend of Zelda», *Nintendo Player*, № 5, июль 1992 года, с. 30.

¹³⁵ *Шейн Беттенхаузен*, «200 величайших игр», *Electronic Gaming Monthly*, № 200, февраль 2006 года, с. 94.

¹³⁶ Там же.

¹³⁷ Там же.

¹³⁸ *Джефф Корк*, «Топ-100 игр всех времен от Game Informer (сотый выпуск)», *Game Informer*, 16 ноября 2009 года: <http://www.gameinformer.com/b/features/archive/2009/11/16/game-informer-s-top-100-games-of-all-time-circa-issue-100.aspx?PostPageIndex=2>.

¹³⁹ *Сатору Ивата*, «7. Создание простой игры», подкаст «Ивата спрашивает», выпуск «Nintendo 3DS, часть 5: Беседа с господином Миямото накануне выпуска системы Nintendo 3DS», *Nintendo.fr*, 7 января 2011 года: <https://www.nintendo.fr/Iwata-demande/Iwata-Demande-Nintendo-3DS/Vol-5-Interview-de-Miyamoto-san-a-la-veille-de-la-sortie-de-la-console/7-Faire-evoluer-un-jeu-avecun-theme-simple/7-Faire-evoluer-un-jeu-avec-un-theme-simple-210520.html>. На русском языке доступно по ссылке: <https://www.nintendo.ru/-/Nintendo-3DS/-5-Nintendo-3DS/7-7-210520.html>.

далее. Мы боялись, что это быстро надоест. К счастью, все получилось с точностью до наоборот. Именно это и сделало игру настолько популярной. Игроки до сих пор нам рассказывают, какими великолепными получились загадки, как они радуются, когда выполняют квест и могут пройти дальше. В такие моменты я доволен своей работой»¹⁴⁰.

¹⁴⁰ *Неизвестный автор*, «Интервью с Миямото», Super Play, 2003, по материалам Miyamoto Shrine, 23 апреля 2003 года: <https://web.archive.org/web/20060907074051/http://www.miyamotoshrine.com:80/theman/interviews/230403.shtml>.

V. Фальшивая Zelda

Французский журнал *Joystick*, посвященный преимущественно компьютерным играм, буквально с первого номера выделяет несколько страниц и играм для консолей. Уже в пятом номере под важнейшие из них отводится две полосы. Открывает рубрику *Zelda II: The Adventure of Link*: «Помните, давным-давно на наших любимых консолях появилась идеальная игра, зовущаяся нежным именем „Зельда“. Вот оно, важнейшее отличие игр от кинематографа – время, которое требуется для создания продолжения. С определенной уверенностью две части фильма можно снимать одновременно. Если бы компания Nintendo могла предположить экстраординарный успех *Zelda*, вероятно, продолжение мы увидели бы гораздо раньше»¹⁴¹. И действительно, *Zelda II* появилась во Франции только в 1990 году – через три года после выхода в Японии и через два года после появления франкоязычной версии оригинальной игры. Будь интернет в то время так же доступен, как сейчас, журналист *Joystick* наверняка бы знал, что, когда он открыл для себя *Zelda*, на ее родине уже играли в продолжение. Дело в том, что в Японии *Zelda II* появилась 14 января 1987 года – меньше чем через одиннадцать месяцев после первой части. Чем объяснить такую скорость?

¹⁴¹ *Неизвестный автор* (Мисодзю), «Zelda II», *Joystick*, № 5, май 1990 года, с. 56.

В тени Марио

Когда разработка *The Legend of Zelda* подходила к концу, Сигэру Миямото получил повышение и стал продюсером. Управление четвертым отделом перешло в его руки, а само подразделение, заслужившее репутацию своими успехами, получило гораздо больше ресурсов и свободы. К работе над продолжениями привлекались новые сотрудники. Все идеи, не подошедшие к *Devil World* или *Excitebike*, становились частью *Super Mario Bros.* и *The Legend of Zelda*. Однако основным приоритетом всегда оставались приключения Марио. Дело даже не столько в том, что игра была популярнее *The Legend of Zelda*, – она просто вышла раньше. Когда работа над *Zelda* подошла к концу, Миямото-сан уже всюду занимался *Super Mario Bros.* 2. Позиция продюсера заставила его отказаться от непосредственного участия в разработке, и эта роль перешла к Такаси Тэдзуке, который с готовностью продолжил работу товарища над *Super Mario Bros. 2*, изданной на Западе с подзаголовком *The Lost Levels*.

Вопрос: что же тогда происходило с *Zelda*? Игра заслуживала продолжения, и, что бы там ни думал журналист Joystick, Nintendo была намерена запустить его в производство как можно скорее. Однако и речи не шло о том, чтобы проектом занялся Тэдзука-сан: пока он полностью концентрировался на *Super Mario Bros. 2*, которая вышла меньше чем через четыре месяца после *The Legend of Zelda*, а затем сразу же занялся *Super Mario Bros. 3*. Миямото же в свою очередь инициировал разработку *Yume Kōjō: Doki Doki Panic*, которую весь остальной мир узнает под названием *Super Mario Bros. 2*. Проще говоря, четвертый отдел превратился в настоящую фабрику по производству игр про Марио.

В сложившихся обстоятельствах работа над *Zelda II* была передана в руки внутренней команды четвертого отдела, собранной преимущественно из новичков. Разработка легла на плечи Тадаси Сугиямы и Ёити Ямады. Первый присоединился к Nintendo в 1983 году и дебютировал в качестве дизайнера в проекте *Baseball*, к которому также приложил руку Миямото. Второй специализировался на технических вопросах и присоединился к компании в 1985 году. Третьим в группе стал Кадзунобу Симидзу, будущий создатель *F-Zero*. Написанием саундтрека занялся Акито Накацука – малоизвестный композитор, устроившийся в Nintendo вместе с Кодзи Кондо и работавший с ним над *Devil World*, а затем участвовавший в проектах *Clu Clu Land*, *Excitebike* и *Ice Climber*. Непосредственное программирование опять передавалось студии SRD и особенно И. Маруи, который работал над первой частью. Если же мы обратимся к титрам игры, то главным программистом там числится Кадзуаки Морита, который вскорости станет ключевой фигурой серии. В то же время формальный лидер команды Тосихико Накаго упоминается последним. Можно предположить, что в то время он выполнял функции лишь советника и куратора.

The Legend of Zelda		Zelda II: The Adventure of Link	
Продюсер	Сигэру Миямото	Продюсер	Сигэру Миямото
Руководитель	Сигэру Миямото	Руководители	Тадаси Сугияма
Ассистент руководителя	Такаси Тэдзука		Ёити Ямада
Программисты	Тосихико Накаго	Дизайнер	Кадзунобу Симидзу
	Ясунари Соэдзима	Звук	Акито Накацука
	И. Маруи	Программисты	Кадзуаки Морита
Звук	Кодзи Кондо		И. Маруи
			Сигэхиро Касамацу
			Тацуо Нисияма
			Тосихико Накаго

Команды разработки первых двух игр серии Zelda

I am Error¹⁴²

Zelda II – уникальная игра в масштабах знаменитой саги. Она принципиально отличается как от первой части, так и ото всех последующих. Стало ли это следствием того, что над игрой трудилась новая команда? Отчасти, возможно, и так, однако Тадаси Сугияма вспоминает, что концепцию нового приключения предложил сам Сигэру Миямото: «Он хотел сделать экшен с горизонтальной прокруткой. Герой располагался бы в центре и мог использовать движения вверх и вниз для атаки и защиты. Это открывало бы возможности для добавления в боевую систему промахов, ударов понизу и блоков щитом, чего не было в первой игре. Вместо того чтобы быть продолжением, этот проект начинался как совершенно новая игра – боевик с мечом и щитом»¹⁴³. По прошествии лет вычленив истинный мотив Миямото-сана практически невозможно. В 1989 году, рассказывая о третьей игре *Zelda*, он вовсе сбрасывает со счетов вторую часть: «Проще говоря, я хочу вернуться к идеям оригинальной *Zelda*. Так и было запланировано еще до того, как мы приступили к работе над *Adventure of Link*»¹⁴⁴.

В 2010 году Сатору Ивата полностью поддерживает стратегию, выбранную его предшественником Хироси Ямаути на посту президента Nintendo, и отдает ведущие позиции именно *Mario*. «[Ямаути] утверждал, что, если мы превратим *Zelda* в лицензию [отдадим права на разработку сторонним компаниям], никто не сможет дотянуться до уровня *Mario*. Поэтому, по его мнению, этого делать не стоило»¹⁴⁵, – утверждает Хироси Иманиси, правая рука Ямаути-сана. Сатору Ивата поясняет: «Это наглядное доказательство идеи Ямаути о том, что в индустрии развлечений интересы сосредотачиваются на чем-то одном. Нам нельзя было допустить конкуренции между *Mario* и *Zelda*»¹⁴⁶.

Скорее всего, когда началась работа над *Zelda II*, Миямото уже знал, что ему придется сконцентрироваться на приключениях усатого водопроводчика и что пройдет некоторое время, прежде чем он и его команда, в том числе Тэдзука, Накаго и Кондо, смогут вернуться к *Zelda*. В сложившейся ситуации он передает свое последнее детище в руки малоопытной группы и предлагает выбрать для развития серии новое направление. «Мы прорабатывали новые варианты построения игрового процесса, как будто делали спин-офф»¹⁴⁷, – уточняет Сугияма. Это же подтверждает и Миямото: «Мы и правда расценивали *A Link to the Past* как настоящее продолжение *The Legend of Zelda*. *Zelda II* во многом была просто бонусом. Рассказом о том, что произошло с Линком после событий *The Legend of Zelda*»¹⁴⁸. Сугияма-сан даже

¹⁴² «Я ошибка/Я Баг» – цитата из *Zelda II: The Adventure of Link*, ставшая мемом. – Прим. ред.

¹⁴³ Неизвестный автор, «Naze “Link no Bōken” ha atarimae ni naranakatta no ka?», Nintendo Topics, 19 октября 2016 года: <https://topics.nintendo.co.jp/c/article/f3b094b8-8f8f-11e6-9b38-063b7ac45a6d.html>. Перевод с японского на английский от 21 октября 2016 года: <https://drive.google.com/file/d/0B00UPKWFnnRSkpuQk3ZFhGNGM/view>.

¹⁴⁴ Неизвестный автор, «Беседа между Миямото и Хории», интервью от 1989 года, транскрипция Game Staff List Association Japan. Перевод с японского на английский от GlitterBerri, 20 декабря 2011 года: <http://www.glitterberri.com/developer-interviews/miyamoto-horii-discussion/>.

¹⁴⁵ Сатору Ивата, «5. Игры, в которые можно играть спустя годы», подкаст «Ивата спрашивает», выпуск «25-я годовщина Super Mario Bros., часть 2: NES & Mario», Nintendo.fr, 13 сентября 2010 года: <https://www.nintendo.fr/Iwata-demande/25eme-anniversaire-de-Super-Mario-Bros-/Vol-2-NES-Mario/5-Unjeu-encore-jouable-apres-des-annees/5-Un-jeu-encore-jouable-apres-des-annees-216192.html>.

¹⁴⁶ Сатору Ивата, «5. Игры, в которые можно играть спустя годы», подкаст «Ивата спрашивает», выпуск «25-я годовщина Super Mario Bros., часть 2: NES & Mario», Nintendo.fr, 13 сентября 2010 года: <https://www.nintendo.fr/Iwata-demande/25eme-anniversaire-de-Super-Mario-Bros-/Vol-2-NES-Mario/5-Unjeu-encore-jouable-apres-des-annees/5-Un-jeu-encore-jouable-apres-des-annees-216192.html>.

¹⁴⁷ Неизвестный автор, «Naze “Link no Bōken” ha atarimae ni naranakatta no ka?», Nintendo Topics, 19 октября 2016 года // <https://topics.nintendo.co.jp/c/article/f3b094b8-8f8f-11e6-9b38-063b7ac45a6d.html>. Перевод с японского на английский от 21 октября 2016 года, <https://drive.google.com/file/d/0B00UPKWFnnRSkpuQk3ZFhGNGM/view>.

¹⁴⁸ Неизвестный автор, «Интервью с Миямото», Super Play, 2003, по материалам Miyamoto Shrine, 23 апреля 2003 года: <https://web.archive.org/web/20060907074051/http://www.miyamotoshrine.com:80/theman/interviews/230403.shtml>.

признается, что игра должна была называться просто *Adventure of Link*: «Уже в самом конце разработки, когда мы согласовали сюжет и то, что Линку будет 16 лет, появился заголовок *Zelda II*, и игра вышла как вторая часть серии»¹⁴⁹.

¹⁴⁹ *Неизвестный автор*, «Naze “Link no Bôken” ha atarimae ni naranakatta no ka?», Nintendo Topics, 19 октября 2016 года: <https://topics.nintendo.co.jp/c/article/f3b094b8-8f8f-11e6-9b38-063b7ac45a6d.html>. Перевод с японского на английский от 21 октября 2016 года, <https://drive.google.com/file/d/0B0OUPKWFnncRSkpuQkJ3ZFhGNGM/view>.

Между Castlevania и Dragon Quest

Adventure of Link во многом напоминает ролевою игру в стиле *Dragon Quest*. Их роднит концепция открытого мира: добираясь до городов, размер которых не превышает размера персонажа, мы попадаем внутрь, поединки происходят случайным образом (хотя их можно избежать, что для своего времени довольно прогрессивная идея), а система очков опыта позволяет повышать уровень, что отражается на характеристиках (защита, сила, магия). Тадаси Сугияма называет последнее небольшой хитростью, побуждающей игрока по собственному желанию побеждать все больше и больше противников, чтобы стать сильнее.

Однако в то же время игра наследует динамику экшенов, а локации разворачиваются в *горизонтальной* прокрутке, как в *Super Mario Bros*. При встрече с монстром начинается битва, и мы переносимся на отдельный экран с видом сбоку и несколькими противниками. С ними можно сразиться, а можно и сбежать. В первом случае боевая механика напоминает *Castlevania*: персонаж наносит удары и уворачивается от атак врагов. Сложность заключается именно в том, чтобы выполнить обе эти задачи успешно.

Вид сбоку также используется в пещерах и, самое важное, в подземельях. Именно здесь игра раскрывается со своей лучшей стороны. Она требовательна, но крайне увлекательна, если овладеть основами. Задача сводится к правильному расположению щита, которым Линк прикрывается от снарядов, и необходимости подобраться к врагу почти вплотную, чтобы ударить мечом с очень ограниченным радиусом действия. Добавьте к этому постоянные повороты и отсутствие карты. Возрастает важность запоминания местности, ведь зачастую приходится возвращаться назад, стоит только обнаружить определенный ключ.

В конце лета 1988 года, за несколько недель до выхода *Adventure of Link* в США, журнал *Electronic Game Player* выпускает материал, посвященный выставке электронных новинок CES, где в то время выставляются и видеоигры – ведь ЕЗ пока не существует: «*Nintendo представила ряд любопытных новинок, среди которых выделяются Zelda II: The Adventure of Link и Super Mario Bros. 2. Оба продолжения значительно отошли от своих предшественников и щеголяют совершенно новыми и гораздо более сложными механиками. Они в какой-то мере разочаровывают, но, скорее всего, хорошо покажут себя на фоне успеха оригиналов*»¹⁵⁰.

Суровый тон *Electronic Game Player* – скорее исключение, чем правило. Журнал *Computer Entertainer* со своей стороны рекомендует приобрести игру и подчеркивает ее длительность: «*Эта „адвенчура“ увлечет вас на несколько недель. Ее не так-то просто пройти, и мы предлагаем ей немалый срок жизни*»¹⁵¹. «*Поклонники оригинальной The Legend of Zelda без ума и от второй части, – добавляет Game Player. – Они бурно обсуждают, как перейти конкретные ручьи, как использовать специфическую магию, где найти редкие предметы: молоток, флейту, крест. И буквально каждый делает наброски карты Островного дворца, Горы смерти или Гробницы короля*»¹⁵². В журнале *Nintendo Power*, официальном издании *Nintendo of America*, *Adventure of Link* получает титул лучшей игры 1988 года по версии читателей: «*Она сразу же завоевала сердца и мысли всех игроков. Увлекательный сюжет, мир, визуальный стиль, звук, игровой процесс, музыка... Это грандиозное приключение обречено стать легендой видеоигр*»¹⁵³.

¹⁵⁰ Неизвестный автор, «Захватывающая CES!», *Electronic Game Player*, № 4, сентябрь-октябрь 1988 года, с. 23.

¹⁵¹ Неизвестный автор, «Zelda II: The Adventure of Link», *Computer Entertainer*, № 7–8, ноябрь 1988 года, с. 10.

¹⁵² Лесли Мизелль, «В поиске приключений Nintendo Adventures», *Game Player's*, № 5, июнь 1989 года, с. 24.

¹⁵³ Неизвестный автор, «Nintendo Power Awards '88», *Nintendo Power*, № 6, май 1989 года, с. 21.

В Европе звучат еще более громкие похвалы. Например, британский журнал *Асе* оценивает игру в 901 балл из 1000¹⁵⁴: «*The Adventure of Link захватит вас без остатка. Медленно, но верно вы погрузитесь в ее мир с головой. Стоит начать играть, и вы не захотите останавливаться, пока не пробудите принцессу Зельду от вечного сна. К счастью, здесь есть возможность сохранения – благодаря встроенной в картридж батарейке. Эта игра обязательна к приобретению всем, кто любит, когда объединяются приключенческие, ролевые и аркадные игры. Учитывая, как мало игр для NES доступно в Великобритании, Zelda II точно входит в пятерку лучших*»¹⁵⁵. Английский журнал *Total*, посвященный консолям Nintendo, в обзоре 1992 года дерзко заявляет, что продолжение лучше оригинала: «*Zelda I задала планку, которую сложно достичь. Но все же, несмотря на недочеты, я считаю, что Zelda II ее превзошла. Здесь больше разнообразия, а приключение более глубокое!*»¹⁵⁶

Но тем не менее на дворе стояла середина 1990 года. Вот-вот на рынке появится консоль PC Engine, Mega Drive повсюду продается в Японии и США, а в разговорах все чаще всплывает Super Nintendo. «*Вам придется довольствоваться слабой графикой консоли Nintendo, мелкими и бесформенными спрайтами, плохой анимацией...*»¹⁵⁷ – пишет *Tilt*. Но пусть *Adventure of Link* уступает в графике, она берет содержанием. «*Эта игра на голову обходит все остальные*»¹⁵⁸, – пишет один из авторов журнала, изначально враждебного к консольным играм. Основной текст обзора по-прежнему за авторством Алена Юиг-Лакура, но в его оценке 17/20 есть оговорка: «*Эта игра немного уступает первой части, но с шедевром в принципе сложно равняться, так что и это значительное достижение*»¹⁵⁹. Спустя несколько месяцев все тот же *Tilt* отдает *Zelda II* золотую награду в категории «приключенческий экшен», оставляя не у дел *Prince of Persia* и *Gold of the Aztecs*. Журнал *Joystick* со своей стороны отмечает множество усовершенствований, как мелких, так и достаточно серьезных¹⁶⁰, по сравнению с *The Legend of Zelda*: «*Битвы теперь происходят с видом сбоку, и играть так намного веселее*»¹⁶¹. Финальным аккордом звучит заявление журнала *Nintendo Player* в конце 1991 года: «*Первая Zelda была великолепной. Продолжение... не уступает. Главное – преемственность. Это высший уровень*».

¹⁵⁴ Почему не 902 из 1000? К сожалению, нам не удалось найти автора этого текста и задать соответствующий вопрос.

¹⁵⁵ Юджин Лэйси, «Zelda II», *Асе*, № 36, сентябрь 1990 года, с. 58.

¹⁵⁶ Неизвестный автор (Стив), «The Adventure of Link», *Total*, № 2, февраль 1992 года, с. 22–23.

¹⁵⁷ Оливье Отфёй, «The Adventure of Link», *Tilt*, № 79, июнь 1990 года, с. 51–52.

¹⁵⁸ Там же.

¹⁵⁹ Алэн Юиг-Лакур, «The Adventure of Link», *Tilt*, № 79, июнь 1990 года, с. 51–52.

¹⁶⁰ Неизвестный автор (Мисодзю), «Zelda II», *Joystick*, № 5, май 1990 года, с. 57.

¹⁶¹ Там же.

Бесконечное ожидание

Вернемся к нашей статье в журнале *Joystick*, автор которой удивлялся, что Nintendo понадобилось столько времени для выпуска продолжения *Zelda*. Нужно отметить, что большая разница между японским и французским релизами была нормой для того времени, однако почему же первой части понадобилось два года, а второй – уже три?

Конец 1987 года. Официальный журнал Nintendo of America чествует *Adventure of Link*. В следующем номере, датированном февралем – мартом 1988 года, говорится: «*Это одна из самых удивительных игр для консоли Nintendo. Приободритесь. Zelda II: The Adventure of Link уже в пути!*»¹⁶² Этот путь, однако, занимает много времени. Рассылка *Nintendo Fun Club Newsletter* объявляет о задержке летом 1988 года: «*Все великоление The Legend of Zelda воплотилось в Zelda II. Идеально! Но когда? Когда у нас будет больше чипов! Возник дефицит*»¹⁶³. А ведь первоначально премьера планировалась на... февраль 1988 года.

Журнал *Computer Entertainer* отмечает, что это бесконечное ожидание затрагивает не только *Zelda II*: «*Дефицит и задержки постигли производство для NES. Недавно мы узнали о том, что Super Mario Bros. отложена до середины сентября, а теперь и Zelda II: The Adventure of Link перенесена на начало декабря. И что еще хуже, приключения Линка будут доступны в Канаде. Безусловно, это хорошая новость для наших канадских читателей, но она лишь добавляет уныния американским игрокам, которые уже больше года ждут продолжения Zelda. О чем только думают в Nintendo, в то время как недовольство потребителей все растет? Продавцы и производители разделяют эти чувства, особенно с учетом приближения предновогоднего сезона*»¹⁶⁴.

В ноябре журнал *Computer Entertainer* информирует читателей, что *Adventure of Link* наконец добралась до прилавков магазинов, но «*в количествах, которые едва ли смогут удовлетворить спрос. В противовес надежде многочисленных магазинов, которые считали, что задержка вызвана производством большого количества картриджей для полномасштабного релиза, Nintendo, судя по всему, не планирует дополнительных поставок до конца января или даже начала февраля 1989 года (и в этом случае, В ЧЕМ ПРИЧИНА ЗАДЕРЖКИ, Nintendo, если количество картриджей, мягко говоря, мизерное?). Если вы хотели именно эту игру на Рождество, вам стоит поторопиться, ведь зачастую картриджи Adventure of Link сметаются с полок буквально за час*»¹⁶⁵.

На самом деле Nintendo, как и ряд других компаний, стала жертвой масштабного кризиса, который затронул весь IT-сектор. Газета *Chicago Tribune* сравнивает его с «нефтяным эмбарго» семидесятых годов: «*Это сага об интернациональных махинациях, поставленных с ног на голову индустриях, высоких рисках, технологических чудесах и злосчастной борьбе с дефицитом. В общем, отныне вы сможете рассказать внукам, что пережили „Великую нехватку оперативной памяти 1988 года“, так как этот кризис может сказываться на американской IT-индустрии еще несколько поколений*»¹⁶⁶.

Причину стоит искать в спаде общего спроса на компьютеры с середины 1985 года и растущей конкуренции со стороны японских производителей. В сумме эти факторы привели к

¹⁶² *Неизвестный автор*, «Беглый взгляд», Nintendo Fun Club News, № 5, февраль – март 1988 года, с. 8.

¹⁶³ *Неизвестный автор*, «Где Линк?», Nintendo Fun Club News, № 7, июнь – июль 1988 года, с. 11.

¹⁶⁴ *Неизвестный автор*, «Больше задержек Nintendo Software: Link, Super Mario Bros. 2», Computer Entertainer, № 7–5, август 1988 года, с. 11.

¹⁶⁵ *Неизвестный автор*, «Nintendo выпустили Zelda II, но в ограниченном количестве», Computer Entertainer, № 7–8, ноябрь 1988 года, с. 9.

¹⁶⁶ *Ламонт Вуд*, «Великая нехватка DRAM была нефтяным кризисом для компьютеров», Chicago Tribune, 20 ноября 1988 года: http://articles.chicagotribune.com/1988-11-20/business/8802180788_1_megabit-256k-chips-rounds-of-price-increases.

кризису американских фабрик, производящих комплектующие, и многочисленным банкротствам. Под давлением представителей бизнеса администрация президента Рейгана в 1987 году приняла решение о введении экономических мер борьбы с тем, что они называли нечестной конкуренцией со стороны Японии. «Санкции в размере 300 млн долларов, введенные Рейганом семь месяцев назад, стали первым серьезным экономическим шагом против Японии с момента окончания Второй мировой войны»¹⁶⁷, – резюмирует *New York Times* в конце 1987 года, когда сами санкции уже были сняты. Вследствие этих событий основное производство оперативной памяти концентрируется в США, однако существующие мощности оказываются не в силах удовлетворить спрос. В итоге цены резко повышаются и в некоторых случаях в пять раз превышают первоначальные.

«*Nintendo of America сократила свою библиотеку, убрав, например, популярную Donkey Kong*, – информирует газета *Los Angeles Times* в середине 1988 года. – *SEGA of America отложила выход нескольких новых видеоигр и опасается того, что выполнить план по продажам в рождественский сезон окажется непосильной задачей. Производители игрушек и модных штучек нервно поглядывают на воображаемый барометр, показывающий доступность чипов памяти*»¹⁶⁸. В статье упоминается, что сразу двенадцать игр для NES пострадали от остановки производства, в том числе и *Adventure of Link*. Эта игра тем более попала под удар из-за встроенной возможности для сохранений. В этом случае использование японских производителей даже не рассматривалось, ведь они специализировались на DRAM (динамическая память с произвольным доступом), а не SRAM (статическая память с произвольным доступом). Эта технология была старше той, в которой нуждалась Nintendo. Лишь в середине 1989 года ситуация пришла в норму. Кризис аукнулся и в Европе, где новых приключений Линка пришлось ждать аж до 1990 года.

«*Zelda II: The Adventure of Link вышла в канун Рождества. Родители чуть ли не дрались друг с другом между прилавками, чтобы достать один из немногих доступных экземпляров*»¹⁶⁹, – рассказывал *Game Player* в 1989 году. Сложно сказать, насколько сильно ограниченный запуск и постоянные задержки отразились на коммерческом успехе игры, но факты подтверждают эту теорию. В Японии продажи *Adventure of Link* достигли 1,61 млн копий, что почти равно показателю первой части (1,69 млн). Однако в остальном мире они не добрались и до отметки в 3 млн, в то время как на счету *The Legend of Zelda* – более 5 млн. Тем не менее общий тираж достиг 4,38 млн экземпляров, и для Nintendo это все равно было успехом. *Zelda II* стала восьмой по продажам игрой для NES, не дотянув до *Dr. Mario*, но обойдя *Excitebike*.

¹⁶⁷ Дэвид Э. Сангер, «Демпинг японских чипов закончился, как выяснили США», *The New York Times*, 3 ноября 1987 года: <http://www.nytimes.com/1987/11/03/business/japanese-chipdumping-has-ended-us-finds.html>.

¹⁶⁸ Карла Лаззарески, «Кризис высоких технологий принуждает издателей к сложным решениям: нехватка чипов памяти вредит созданию видеоигр», *Los Angeles Times*, 26 мая 1988 года: http://articles.latimes.com/1988-05-26/business/fi-5306_1_chip-shortage.

¹⁶⁹ Лесли Мизелль, «В поисках приключений Nintendo», *Game Player's*, № 5, июнь 1989 года, с. 24.

Между презрением и оправданием

Хотя *Adventure of Link* в начале своего пути получила лестные отзывы, со временем ситуация менялась и положительных оценок становилось все меньше. Косвенная вина лежит на продолжениях, определивших дальнейшую судьбу и фирменные особенности серии. Особенности, которых нет во второй части. Порой в своих оценках журналисты доходят до крайности, как, например, автор *Next Generation*, в 1996 году предложивший вычеркнуть второй эпизод из серии, потому что он «практически отвратителен»¹⁷⁰.

Сигэру Миямото в 2013 году принимает ответственность за *Adventure of Link* на себя. Когда его спрашивают о причинах появления настолько плохой игры, он говорит: «Мы могли сделать для *Zelda II* больше. Мы начинаем создание игры с плана, но по мере разработки концепция растет и изменяется. К несчастью для *Zelda II*, в итоге она оказалась именно такой, какой планировалась с самого начала»¹⁷¹. Когда в 2016 году одного из директоров игры Тадаси Сугияму, больше не работавшего ни над одной игрой серии, спросили о поклонниках, которые до сих пор считают *Zelda II* самой лучшей, он рассмеялся и ответил: «Такие люди вообще существуют?»¹⁷² Впрочем, тогда же он поблагодарил их и сказал, что горд своей работой. Годом ранее сайт *Game Revolution* обобщает репутацию *Adventure of Link*: «*Zelda II* во многом заслуживает пренебрежения, и легко понять почему. Но не забывайте, что в любой семье не без урода. Она тоже внесла свой вклад в общее дело и достойна уважения»¹⁷³.

На защиту игры поднимаются и журналисты, особенно когда она получает переиздание в серии *Famicom Mini/NES Classic* на Game Boy Advance, а потом и в сервисе Virtual Console для Wii. «*Adventure of Link* – определенно не плохая игра, – пишет *IGN* в 2004 году, – ее просто воспринимают как внебрачного отпрыска серии, в которой до и после все было по-другому»¹⁷⁴. Еще несколько лет спустя сайт подтверждает свое мнение: «Структура игры, управление, невероятная сложность – все это делает эту „адвенчуру“ успешной. *Zelda II* – отличная игра, но сейчас это понять еще сложнее, ведь последние двадцать лет ее только ругали»¹⁷⁵.

Впрочем, другие издания высказываются более сдержанно, например, как *Gamespot* в 2004 году: «Древняя концепция не выдержала испытания временем. Ограничение в три жизни, необходимость прощупывать каждый шаг и отсутствие информации о том, куда идти, заставляют задумываться о качестве игр, в которые мы играли в 1988 году. Если же вы знакомитесь с *Zelda II* только сейчас, то наверняка будете озадачены, почему от нее все были в таком восторге»¹⁷⁶.

Высокая сложность, в свое время ставшая гарантом качества для прессы и залогом любви для поклонников, со временем превратилась в важный объект критики *Adventure of Link*, наряду с сильными отличиями от остальных игр серии *Zelda*. Игра порой очень жестока – бук-

¹⁷⁰ Неизвестный автор, «Топ-100 игр всех времен», *Next Generation*, № 21, сентябрь 1996 года, с. 48.

¹⁷¹ *Стивен Тотилло*, «Плохая игра Сигэру Миямото», *Kotaku*, 18 июня 2013 года: <http://kotaku.com/shigeru-miyamotos-bad-game-514017583>.

¹⁷² Неизвестный автор, «Naze “Link no Bōken” ha atarimae ni naranakatta no ka?», *Nintendo Topics*, 19 октября 2016 года: <https://topics.nintendo.co.jp/c/article/f3b094b8-8f8f-11e6-9b38-063b7ac45a6d.html>. Перевод с японского на английский от 21 октября 2016 года: <https://drive.google.com/file/d/0B0OUPKWFnncRSkpuQkJ3ZFhGNGM/view>.

¹⁷³ *Райан Бэйтс*, «Топ-11 паршивых овец в видеоиграх», *Game Revolution*, 23 января 2015 года: <http://www.gamerevolution.com/features/top-11-black-sheep-in-video-games#/slide/11>.

¹⁷⁴ *Крэйг Харрис*, «*Zelda II: The Adventure of Link*», *IGN*, 26 октября 2004 года: <http://www.ign.com/articles/2004/10/26/zelda-ii-the-adventure-of-link>.

¹⁷⁵ *Лукас М. Томас*, «Рецензия на *Zelda II: The Adventure of Link*», *IGN*, 4 июня 2007 года: <http://uk.ign.com/articles/2007/06/04/zelda-ii-the-adventure-of-link-review>.

¹⁷⁶ *Джефф Герстманн*, «Classic NES Series: рецензия на *Zelda II*», *Gamespot*, 12 ноября 2004 года: <http://www.gamespot.com/reviews/classic-nes-series-zelda-ii-review/1900-6113223/>.

вально на пределе возможного. Особенно это актуально для знаменитой Горы смерти в финале приключения. К тому же ряд правил буквально выводит из себя, например возврат к началу всего приключения после гибели. *«В игре было не так много материалов, так что мы повысили сложность, чтобы удлинить прохождение¹⁷⁷, – признается Тадаси Сугияма. – Кроме того, мы сами занимались поиском ошибок и, как следствие, играли очень много, поэтому сложность была адаптирована под наш уровень. Помню, однажды мне позвонил один клиент и сказал, что никак не может пройти финальную битву. Я поговорил с ним и понял, что у него есть все необходимое, так что все зависело исключительно от его собственных умений. Суровый ответ, да? Оказалось, что он звонит от лица ребенка... Пришлось извиняться»¹⁷⁸.*

¹⁷⁷ *Неизвестный автор*, «Naze “Link no Bôken” ha atarimae ni naranakatta no ka?», Nintendo Topics, 19 октября 2016 года: <https://topics.nintendo.co.jp/c/article/f3b094b8-8f8f-11e6-9b38-063b7ac45abd.html>. Перевод с японского на английский от 21 октября 2016 года: <https://drive.google.com/file/d/0B00UPKWFnncRSkpuQkJ3ZFhGNGM/view>.

¹⁷⁸ Там же.

Боец невидимого фронта

Каким стало наследие *Adventure of Link*? В первую очередь это человеческий фактор. Программист Кадзуаки Морита, например, стал ключевой фигурой в разработке игр серии *Zelda*, и его имя встречается во многих последующих выпусках. Того же нельзя сказать о Тадаси Сугияме, который тем не менее сделал отличную карьеру в Nintendo. Он участвовал в разработке *Pilotwings*, *Super Mario Kart* (вместе с Хидэки Конно) и *F-Zero*, а затем получил повышение до продюсера и занялся главным образом *Wii Fit* и *Star Fox*. А как же *Zelda*? Он никогда толком не возвращался к работе над ней, за исключением некоей неясной помощи, за которую его благодарят в титрах нескольких эпизодов, да позиции консультанта для *The Wind Walker*.

Но ведь у *Zelda II* есть и второй разработчик – Ёити Ямада. Возможно, вы никогда не слышали этого имени, но у этого человека один из самых впечатляющих послужных списков в Nintendo: дизайнер уровней в *Yume Kōjō: Dokidoki Panic/Super Mario USA* и *Super Mario 64*, ассистент руководителя в *Star Fox* и *Luigi's Mansion*... Более того, он руководитель *Adventure of Link* и *Ocarina of Time*, ассистент руководителя *A Link to the Past*, *The Wind Walker*, *Twilight Princess*, *Skyward Sword* и *Breath of the Wild*, консультант *Oracle of Seasons/Oracle of Ages* и *The Minish Cap*, а также *Phantom Hourglass* и *Spirit Tracks* вместе с Такаси Тэдзукой и Тосихико Накаго... Короче говоря, наряду с Эйдзи Аонумой, вероятно, это самый вовлеченный в судьбу серии *Zelda* человек.

Тем не менее Ёити Ямада всегда оставался в тени. У него практически нет интервью. Понятное дело, пост ассистента не располагает к общению с мировой прессой, чем в Nintendo обычно занимаются руководители, но даже выпадающие возможности Ямада-сан стабильно пропускал. Когда сайт *Hobonichi*, или *1101*, созданный автором серии *Mother* Сигэсато Итои, приглашает на интервью-беседу около десяти разработчиков *Ocarina of Time*, Ямады-сана нет в их числе. Когда президент Nintendo Сатору Ивата в 2011 году организывает дискуссию с авторами оригинальной игры по поводу ремейка для Nintendo 3DS, из всей команды лишь Ямады-сана нет в числе приглашенных. Не упоминается он и в интервью с командой *A Link to the Past* из официального руководства игры. В беседах серии «Ивата спрашивает» о *Twilight Princess* и *Skyward Sword* принимают участие четырнадцать из двадцати пяти членов команды. Но не Ямада-сан, несмотря на то, что в титрах он фигурирует в первых трех строках! И даже в специальном интервью об *Adventure of Link*, организованном Nintendo, участвует только Тадаси Сугияма.

Причин этому может быть две. Либо по фатальному стечению обстоятельств Nintendo каждый раз забывает о Ёити Ямаде. Либо, что более вероятно, он сам не считает такое времяпрепровождение заслуживающим внимания, а просто хочет делать свою работу без участия в рекламных кампаниях. Такой подход может объяснить и то, что он в числе немногих дизайнеров своего поколения так и не стал продюсером. Проще говоря, он – просто солдат, который доволен своей службой и не гонится за повышением.

Тайна Ямады интригует и EAD Ninja, верного поклонника Nintendo, который посвящает свое свободное время исследованию карьеры сотрудников компании и публикации результатов этих изысканий на сайте *Kyoto Report*: «Мне всегда было любопытно узнать больше о Ёити Ямаде. Я уверен, что *Zelda II* – не первая его игра. Однако получить информацию о командах разработки первых игр для *Famicom*, *Game Boy* и *Game & Watch* крайне сложно. Есть лишь суперцитата Дилана Катберта о Ямаде-сане, в которой он отзывется о нем как о гениальном разработчике. Они пересеклись в рамках работы над уровнями *Star Fox* для *Super Nintendo*. Ямада-сан часто ассоциируется с серией *Zelda*, но, и это странно, он никогда не

занимал позицию с большей ответственностью. Возможно, он просто не любит прессу и так защищается»¹⁷⁹.

Дилан Катберт присоединился к команде Nintendo в девяностые годы, когда компания по достоинству оценила его талант программиста и пригласила для разработки первой трехмерной игры для Super Nintendo. Британец подтверждает собственные слова: «Он был одним из самых творческих людей в команде разработки оригинальной Star Fox. Но он весь в себе –наверное, поэтому его никогда не сделают руководителем»¹⁸⁰. Мотои Окамото, программист, а потом геймдизайнер Nintendo в двухтысячных, в том числе на проектах *Pikmin*, *Super Mario 64 DS* и *Wii Fit*, добавляет, что Ямада талантливый технолог, но не управленец: «Он думает по-другому. Окружающие зачастую его не понимают. Он работает над важными задачами, но они могут быть очень скучными. Однако он хороший человек и никогда не отказывается»¹⁸¹.

Единичные случаи публичных появлений Ямады-сана связаны с работой над *Oracle of Ages* и *Oracle of Seasons* – двумя играми серии *Zelda*, разработанными компанией Carcom для Game Boy Color. Разработчик признается, что присоединился к проекту по просьбе Carcom, команда которой никак не могла правильно передать суть серии – концепцию, которую Nintendo со своей стороны едва ли смогла бы облечь в слова. «Взять хотя бы способ, которым вы получаете подсказки, – объясняет Ямада-сан. – В *Zelda*, когда герой получает какой-то предмет, рядом всегда есть задание, которое позволяет понять, для чего этот предмет нужен. Так игрок может попрактиковаться. Например, если герой находит лопату, то можно добыть фрагмент сердца, если покопаться вокруг»¹⁸². Парадоксально, но это правило не работает в *Zelda II*: ведь все, что можно найти в подземельях, крайне редко может пригодиться сразу.

¹⁷⁹ Интервью на форуме NeoGAF от 7 февраля 2017 года.

¹⁸⁰ Интервью по электронной почте от 18 марта 2017 года.

¹⁸¹ Интервью по электронной почте от 5 апреля 2017 года.

¹⁸² *Неизвестный автор*, «Ёити Ямада», Nintendo Online Magazine, № 30, февраль 2001 года: <https://www.nintendo.co.jp/nom/0102/interv01/index.html>.

Противоречивое наследие

Некоторые элементы, дебютирующие в *Adventure of Link*, появлялись и в других эпизодах серии. Один из самых ярких – это, конечно, Темный Линк, финальный босс, с которым предстоит сразиться и в *Ocarina of Time*. В ней вообще много отзвуков приключения для NES, взять хотя бы названия деревень *Adventure of Link*, которые в *Ocarina of Time* стали именами мудрецов. Силами Сугиямы и Ямады в серии появляется атака в прыжке – возможность с силой ударить врага сверху по голове мечом. Эта сложная техника получила широкое применение, особенно в *Super Smash Bros*.

Кроме того, игра предлагает серии радикально отличную структуру мира. Давайте посчитаем. В оригинальной *Zelda* сразу было доступно порядка 98 % карты. В *Adventure of Link* сначала посетить можно только около 17 %. От остального мира нас отделяет преграда, которую нужно разрушить молотком, а его можно найти во втором подземелье с помощью заклинания прыжка, выученного в первом подземелье. Другими словами, доступ к миру открывается постепенно.

Нет достоверных сведений о том, как авторы пришли к такой концепции, но можно сделать предположение. Ограничивая территорию, четвертый отдел не дает сразу дойти до слишком сильных врагов. Это искусственный баланс сложности, которая и так высока, что способна оттолкнуть. Второй вариант связан с *предметами*. Переход к виду сбоку сместил акцент на сражения на мечах... Но что тогда делать с другими предметами, которые теперь в меньшей степени нужны *игровому процессу*? Правильно, использовать их для открытия территории.

Так или иначе, но *Adventure of Link* – это начало естественного развития серии, которая обретает конкретную форму уже в *Link's Awakening*. Трагический удел игры, плохо принятой и проигнорированной остальными частями саги, – игры, не получившей ни продолжения, ни ремейка. Кстати, шанс на продолжение как раз был. «*Что касается следующей Zelda, то, если следовать по порядку, это будет Super Nintendo: Adventure of Link*»¹⁸³, – удивил всех Сигэру Миямото в 1992 году. И это не просто слова, брошенные на ветер. Возможность создания такого проекта действительно рассматривалась. «*Мы сделали прототип, в котором полигональный Линк с видом сбоку дрался мечом*»¹⁸⁴, – рассказывает Ёсиаки Коидзуми, один из разработчиков *Ocarina of Time*. Но дело так и не пошло дальше прототипа, который уступил место знаменитому эпизоду для Nintendo 64. Для компании Nintendo вторая *Zelda* уже осталась в прошлом.

¹⁸³ *Неизвестный автор*, «Как создавалась The Legend of Zelda: A Link to the Past», Weekly Famicom Tsushin (Famitsu), № 162, 24 января 1992 года, с. 85–89. Перевод с японского на английский от Shmuplations.com от 20 декабря 2016 года: <http://shmuplations.com/zeldalhttp/>.

¹⁸⁴ *Сатору Ивата*, «2. Поединки в стиле чамбара», подкаст «Ивата спрашивает», выпуск «The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D. Часть 2: Создание первой игры, глава 1», Nintendo.fr, 26 мая 2011 года: <https://www.nintendo.fr/Iwata-demande/Iwata-demande-TheLegend-of-Zelda-Ocarina-of-Time-3D-le-son/Vol-2-1-equipe-de-developpement-d-origine-1e-partie/2-The-Legend-of-Zelda-et-l-action-de-style-Chanbara/2-The-Legend-of-Zelda-et-l'action-de-style-Chanbara-231626.html>. На русском языке доступно по ссылке: <https://www.nintendo.ru/-/The-Legend-of-Zelda-Ocarina-of-Time-3D-/-2-1/2-2-231626.html>.

VI. В поисках совершенства

Для многих история Зельды началась именно тогда. Главная игра поколения. Флагманская игра консоли Super Nintendo. Пример для подражания. Эталонное двумерное приключение. *A Link to the Past*. Для компании Nintendo эта игра стала поворотным моментом. Она помогла оправиться от последствий выпуска *Adventure of Link* и укрепить фундамент серии.

Планировалось, что к работе над игрой вернется легендарная четверка – создатели оригинальной *Zelda*. Однако сначала им нужно было позаботиться о нескольких выпусках *Super Mario Bros.* и дождаться появления новой консоли – Super Nintendo. Лишь когда поднялся вопрос об играх для новой системы, Сигэру Миямото сформировал команду, структура которой напоминала о временах создания *Super Mario Bros.* и *The Legend of Zelda*. Задача тоже совпадала – вести два эпизода главных серий компании параллельно. Таким образом, *Super Mario World* и *The Legend of Zelda: A Link to the Past* создавались практически одновременно. Поступить в продажу они должны были вместе с консолью – в 1990 году. Но в итоге *Zelda* увидела свет лишь через год от первоначальной даты.

Возвращение команды мечты

Продюсер: Сигэру Миямото. Руководитель: Такаси Тэдзука. Главный программист: Тосихико Накаго. Композитор: Кодзи Кондо. Забудьте про *Zelda II*: элита четвертого отдела, переименованного в подразделение Nintendo EAD, самолично берется за третье приключение Линка. Впрочем, мир все равно успел измениться. Если над первой частью трудилось менее десятка человек, то к третьей штат студии увеличился до 20–30 сотрудников. Усиление состава играло немаловажную роль, ведь Тэдзука-сан, занятый работой над *Super Mario World*, мог сосредоточиться на *Zelda* лишь на самом важном этапе – в последний год перед релизом.

Впрочем, Миямото, Тэдзука и Накаго получили огромную помощь и поддержку от нового трио более молодых разработчиков. Во-первых, сценариста Кэнсукэ Танабэ. Будущий продюсер *Metroid Prime* начинал свою карьеру с работы над *Super Mario*, но в создании эпизода для Super Nintendo не участвовал. Он выступил дизайнером уровней для *Super Mario Bros. 3* и директором несчастной *Yume Kôjô: Doki Doki Panic* под непосредственным руководством Сигэру Миямото, а также занимался ее адаптацией для западного рынка под названием *Super Mario Bros. 2*, известной в Японии как *Super Mario USA*.

Текущая позиция	Имя	Предыдущее занятие
Продюсер	Сигэру Миямото	Все игры подразделения Nintendo EAD
Руководитель	Такаси Тэдзука	Zelda 1, игры серии Super Mario
Сценарист	Кэнсукэ Танабэ	Директор SMB2 (США), дизайнер уровней SMB3
Ассистенты руководителя	Ясухиса Ямамура	Дебют
	Ёити Ямада	Директор Zelda 2, дизайнер уровней SMB2 (США)
Дизайнеры персонажей	Соитиро Томита	Дебют
	Такая Имамуре	F-Zero
Дизайнеры	Масанао Аримото	F-Zero
	Цуёси Ватанабэ	Дебют
Директор программирования	Тосихико Накаго	Zelda 1, игры серии Super Mario
Ведущий программист	Ясунари Созэдзима	Zelda 1
Программист персонажей	Кадзуаки Морита	Zelda 2, игры серии Super Mario
Программисты	Тацуо Нисияма	Zelda 2, Super Mario World
	Юити Ямамото	Дебют
	Ёсихиро Номото	Super Mario World
	Эйдзи Ното	Super Mario World
	Сатору Такахата	Super Mario World
	Тосио Иваваки	Игры серии Super Mario
	Сигэхиро Касамацу	Zelda 2, игры серии Super Mario
	Ясунари Нисида	Zelda 2, F-Zero

Текущая позиция	Имя	Предыдущее занятие
Композитор	Кодзи Кондо	Zelda 1, игры серии Super Mario
Координаторы	Кэйдзо Като	Shin Onigashima, Mother
	Такао Симидзу	Shin Onigashima (программист), 3D Hot Rally
Художники	Ёити Котабэ	Глава художественного отдела
	Хидэки Фудзии	Дебют
	Ёсиаки Коидзуми	Дебют
	Ясухиро Сакаи	Super Mario World
	Томоаки Куроумэ	Дебют

Команда разработчиков игры The Legend of Zelda: A Link to the Past

Кроме него, к работе над *Link to the Past* присоединились два ассистента: с одной стороны, пока неопытный, но привносящий свежий взгляд Ясухиса Ямамура, который впоследствии становится *дизайнером уровней* игр о Марио (*Yoshi's Island*, *Super Mario 64*, *New Super Mario Bros.*), с другой – Ёити Ямада, оставшийся без своего коллеги Тадаси Сугиямы, который переключился на работу над *Pilotwings*, а затем *Super Mario Kart*.

За визуальную составляющую нового приключения взялись Соитиро Томита и Такая Имамуре. Они создали бестиарий и нарисовали объекты игрового мира. Томита-сан вскоре покинул Nintendo, в то время как Имамуре-сан стал важной частью компании, руководил графическими разработками для Nintendo 64 и занимался курированием *Star Fox* и *F-Zero*. За дизайн мира отвечали Масанао Аримото и Цуёси Ватанабэ. В будущем обоим ждет славная карьера.

И, наконец, программирование. Считая Накаго-сана, над игрой трудилось одиннадцать инженеров, и практически все они также были задействованы в работе над *Super Mario World*. В этой команде много ветеранов: ведущий программист Ясунари Соэдзима уже сотрудничал с Накаго в работе над *Zelda I*; Кадзуаки Морита, занимавшийся поведением врагов, появлялся в титрах *Zelda II* вместе с Сигэхиро Касамацу и Тацуо Нисиямой.

Super Mario World	Zelda: A Link to the Past
Творческая команда	
Сигэру Миямото Такаси Тэдзука Хидэки Конно Кацуя Эгути	Сигэру Миямото Такаси Тэдзука Кэнсукэ Танабэ Ясухиса Ямамура Ёити Ямада
Программирование	
Тосихико Накаго Тосио Иваваки Кадзуаки Морита Сигэхиро Касамацу Тацуо Нисияма Ёсихиро Номото Эйдзи Ното Сатору Такахата Тацунори Такакура	Тосихико Накаго Тосио Иваваки Кадзуаки Морита Сигэхиро Касамацу Тацуо Нисияма Ёсихиро Номото Эйдзи Ното Сатору Такахата Ясунари Соэдзима Юити Ямамото Ясунари Нисида
Графика	
Сигэфуми Хино	Соитиро Томита Такая Имамура Масанао Аримото Цуёси Ватанабэ
Звук	
Кодзи Кондо	Кодзи Кондо

Команда разработчиков игр Super Mario World и The Legend of Zelda: A Link to the Past

Другими словами, в новой команде наблюдался хороший баланс между ветеранами NES и новичками, которые усиливали подразделение Nintendo EAD на заре поколения Super Nintendo.

Впрочем, понятное дело, что далеко не все трудились над *A Link to the Past* на протяжении трех лет создания игры. «Нас было трое или четверо, когда началась работа над проектом. А когда возникли трудности, штат был увеличен до двух десятков, – говорит Миямото-сан в 1989 году, объясняя свой подход к разработке. – Если бы мы сразу нанимали десятки людей, то на начальных этапах им было бы нечем заняться, ведь ясность, в каком направлении дальше двигаться, появляется далеко не сразу»¹⁸⁵. «Мы выяснили, какую систему будет использовать игра, исследовали возможности консоли и лишь потом начали заниматься про-

¹⁸⁵ *Неизвестный автор*, «Беседа между Миямото и Хории», интервью от 1989 года, транскрипция Game Staff List Association Japan. Перевод с японского на английский от GlitterBerri, 20 декабря 2011 года: <http://www.glitterberri.com/developer-interviews/miyamoto-horii-discussion/>.

тивниками и сценарием¹⁸⁶, – добавляет он несколько лет спустя. – *Разработка игры заняла год, но еще год мы потратили на раздумья и эксперименты*»¹⁸⁷.

«*Три утомительных года*¹⁸⁸, – вспоминает Миямото. – *В то время я столько работал, что меня спрашивали, что же я буду делать, когда тело начнет меня подводить, поскольку я вовсе не ухожу домой. Я же успокаивал их тем, что обязательно сплю по восемь часов, чтобы мой мозг отдыхал. Аналогичным образом я следил за тем, чтобы программисты всегда достаточно спали. Нельзя хорошо работать, если ты не высыпаешься*»¹⁸⁹. Эти слова подтверждает Такаси Тэдзука: «*Это было непростое время. В итоге мне даже пришлось присоединиться к команде в качестве руководителя*»¹⁹⁰.

Рождение одной из самых значимых видеоигр в истории оказалось болезненным процессом. Стоит ли этому удивляться? *Link to the Past* в итоге практически единодушно признали идеальной двумерной *Zelda* и образцом для подражания всех последующих выпусков, особенно *Ocarina of Time*, благодаря долгой разработке и сложному тестированию.

¹⁸⁶ *Неизвестный автор*, «Как создавалась The Legend of Zelda: A Link to the Past», Weekly Famicom Tsushin (Famitsu), № 162, 24 января 1992 года, с. 85–89. Перевод с японского на английский от Shmuplations.com от 20 декабря 2016 года: <http://shmuplations.com/zeldahttp/>.

¹⁸⁷ *Неизвестный автор*, «Люди, создавшие Zelda», гид по игре The Legend of Zelda: A Link to the Past, Shogakukan, 1991. Перевод с японского на английский от GlitterBerri, 28 мая 2011 года: <http://www.glitterberri.com/a-link-to-the-past/the-men-who-made-zelda/>.

¹⁸⁸ Там же.

¹⁸⁹ *Неизвестный автор*, «Как создавалась The Legend of Zelda: A Link to the Past», Weekly Famicom Tsushin (Famitsu), № 162, 24 января 1992 года, с. 85–89. Перевод с японского на английский от Shmuplations.com от 20 декабря 2016 года: <http://shmuplations.com/zeldahttp/>.

¹⁹⁰ *Сатору Ивата*, «1. Как в детском лагере», подкаст «Ивата спрашивает», выпуск «История The Legend of Zelda для портативных консолей», Nintendo.fr, 19 ноября 2009 года: <https://www.nintendo.fr/Iwata-demande/Iwata-demande-The-Legend-of-Zelda-Spirit-Tracks/Iwata-demande-The-Legend-of-Zelda-sur-consoleportable-une-longue-histoire/1-Une-activite-de-loisir/1-Une-activite-de-loisir-233712.html>.

Создание продолжения: сложности и ограничения

В 1989 году во время интервью с Юдзи Хории, создателем *Dragon Quest*, Сигэру Миямото мимоходом упоминает, что «мало-помалу»¹⁹¹ работа над *Zelda 3* уже идет и что он хотел бы вернуться к идеям первой части. Только вот его видение тогда сильно отличается от того, какой в итоге окажется игра: «Еще во время работы над первым эпизодом я решил, что в третьей „Зельде“ будет команда персонажей: главный герой – смесь воина и эльфа, – маг и девушка. Кстати, фея, которая появилась в *Adventure of Link*, – это на самом деле участница команды из *Zelda 3*. Ее задача – проводить разведку. В экипках такие персонажи не вступают в бой сами, но исследуют мир вокруг и возвращаются к вам с информацией. А представьте, как же здорово, когда игра сама позволяет выбрать, кого отправить вперед. Вот что я хотел бы реализовать в *Zelda 3*»¹⁹².

Это описание опять заставляет подумать о привнесении ролевых элементов в приключенческий экшен. Во время работы над первым эпизодом еще не было четких рамок того, какой именно должна быть серия, а значит, разработчики располагали гораздо большей свободой. Наверняка идея Миямото о введении нескольких персонажей была отвергнута из-за сложности реализации, а со временем подобных ограничений становилось все больше и больше. «Сейчас у нас уже нет другого выбора, кроме как использовать меч и магию, – подтверждал продюсер в рамках выхода *A Link to the Past*. – И чем дальше мы заходим по этому пути, тем сильнее нам приходится отклоняться от первоначального плана»¹⁹³. В свете этих слов обретают смысл и ранние наброски облика принцессы Зельды из книги «История Хайрула», где она изображена в бикини, ботфортах и броне в стиле *Dragon Ball*. Подпись гласит: «Наряды могли быть более откровенными и футуристичными»¹⁹⁴.

Подобные ограничения касаются даже названия игры. Давайте на время забудем о названии *A Link to the Past*, поскольку оно не столь важно для Миямото и в японской версии игры было другим – *Kamigami no Triforce* («Трифорс богов»). Создатель рассказывает, что, помимо официального названия, которое на родине игры звучит как *Super Famicom Zelda no Densetsu*, рассматривались и другие варианты – например, *Ganon no Gyakushu* («Возвращение Ганона»). Некоторое время планировалось, что название *The Legend of Zelda* должно уйти в прошлое, но Nintendo поставила крест на этих планах после западного релиза первой части серии. В США и Европе все знали игру как *The Legend of Zelda*, в то время как в Японии было распространено название *Zelda no Densetsu: The Hyrule Fantasy*. Такаси Тэдзука готов поделиться и дополнительными подробностями: «Мы надеялись, что *The Legend of Zelda* станет началом серии и даже придумали для нее название – *The Hyrule Fantasy*»¹⁹⁵. Правдивость этого заявле-

¹⁹¹ Неизвестный автор, «Беседа между Миямото и Хории», интервью от 1989 года, транскрипция Game Staff List Association Japan. Перевод с японского на английский от GlitterBerri, 20 декабря 2011 года: <http://www.glitterberri.com/developer-interviews/miyamoto-horii-discussion/>.

¹⁹² Неизвестный автор, «Беседа между Миямото и Хории», интервью от 1989 года, транскрипция Game Staff List Association Japan. Перевод с японского на английский от GlitterBerri, 20 декабря 2011 года: <http://www.glitterberri.com/developer-interviews/miyamoto-horii-discussion/>.

¹⁹³ Неизвестный автор, «Люди, создавшие Zelda», гид по игре *The Legend of Zelda: A Link to the Past*, Shogakukan, 1991. Перевод с японского на английский от GlitterBerri, 28 мая 2011 года: <http://www.glitterberri.com/a-link-to-the-past/the-men-who-made-zelda/>.

¹⁹⁴ Неизвестный автор, «Зельда», «История Хайрула», Soleil Manga, 2013, с. 143.

¹⁹⁵ Акиюри Сао, «Nintendo Classic Mini: NES Специальное интервью – Часть 4: The Legend of Zelda», Nintendo.fr, 25 ноября 2016 года: <http://www.nintendo.fr/News/2016/Novembre/Entrevue-speciale-Nintendo-Classic-Mini-NES-Volume-4-The-Legend-of-Zelda-1160048.html>. На русском языке доступно по ссылке: <https://www.nintendo.ru/-/2016/-/Nintendo-Classic-Mini-NES-4-The-Legend-of-Zelda-1160048.html>.

ния подтверждает то, что в версии игры для Famicom на логотипе фраза *The Hyrule Fantasy* стоит выше, а не ниже «основного» названия.

Другими словами, по логике Миямото и его команды только первая часть должна была называться *The Legend of Zelda*, в то время как *The Hyrule Fantasy* стало бы общим названием серии. Отсюда следует, что принцесса Зельда могла бы вовсе не упоминаться в последующих играх, но волей судьбы Nintendo пришлось отказаться от названия *The Hyrule Fantasy*, потому что его не знали на Западе, и именно *The Legend of Zelda* превратилось в название всей серии.

Прощай, открытый мир

Однако далеко не все решения, принятые во время создания первого эпизода, остались непреложными. Даже наоборот. «*Изначально устройство игры было очень открытым, – рассказывает Миямото-сан. – Например, если вы встречали камень, который не давал пройти дальше, его можно было просто игнорировать. Всегда был другой путь. Я хотел добиться того, чтобы игрок мог потеряться в виртуальном мире. Чтобы ему потребовался целый год, чтобы добраться до финала*»¹⁹⁶. В этом признании нет ничего удивительного. В некотором роде именно так Миямото и описывал принципы построения первой части: приключение, в котором можно было отправиться куда угодно. Но в итоге *A Link to the Past* стала шагом в противоположном направлении. «*Проблема открытого мира Zelda оказалась связана с диалогами и сюжетом, – объясняет Миямото-сан. – Если игнорировать какие-то объекты, то структура игры рушится, а диалоги теряют смысл. Программист, который оказался бы в состоянии просчитать все возможные варианты, скорее всего, потребовал бы от нас в полтора раза больше памяти, чем у нас на тот момент было*»¹⁹⁷.

Более того, по первоначальной идее Линк должен был исследовать сразу три параллельные вселенные (от которых в итоге осталось две), что привело программиста Тосихико Накаго в настоящее отчаяние. «*Он сразу сказал, что мы не сможем сделать три мира*»¹⁹⁸, – вспоминает Такаси Тэдзука. Взвесив все возможности, Накаго-сан признал возможность реализации двух миров, но даже в этом случае им грозила проблема с нехваткой памяти, которой в итоге все же удалось избежать: «*Я пришел к решению создать один мир, как бы разделенный на две части и переработанный*»¹⁹⁹. Главной особенностью стало то, что второй мир превращался в «злую» версию первого. Они отличались друг от друга, но в то же время были очень похожи. Такое решение потребовало гораздо меньше памяти. Впрочем, у Миямото есть свое объяснение этого выбора: «*Мы рисковали запутать игроков. Поэтому пришлось внести изменения. Вообще очень сложно придумать что-то новое, когда делаешь приключенческий экшен*»²⁰⁰.

Были и другие нереализованные идеи: фонарь, с помощью которого можно было бы поджигать траву, или лопата для рытья канав в болотистых регионах. «*Эта механика была почти закончена, – подтверждает Миямото-сан. – Будь у нас еще полгода, и мы бы довели ее до ума*»²⁰¹. Такаси Тэдзука поддерживает: «*Мы хотели, чтобы игроки могли сами решать, какое оружие носить. Чтобы их выбор не был ограничен только мечом и щитом. А еще мы планировали ввести возможность комбинировать оружие. Например, у вас есть лук на кнопке А и бомбы на кнопке В. Если нажать А и В одновременно, Линк выпускал бы стрелу с привязанной*

¹⁹⁶ Неизвестный автор, «Как создавалась The Legend of Zelda: A Link to the Past», Weekly Famicom Tsushin (Famitsu), № 162, 24 января 1992 года, с. 85–89. Перевод с японского на английский от Shmuplations.com от 20 декабря 2016 года: <http://shmuplations.com/zeldaltp/>.

¹⁹⁷ Неизвестный автор, «Как создавалась The Legend of Zelda: A Link to the Past», Weekly Famicom Tsushin (Famitsu), № 162, 24 января 1992 года, с. 85–89. Перевод с японского на английский от Shmuplations.com от 20 декабря 2016 года: <http://shmuplations.com/zeldaltp/>.

¹⁹⁸ Неизвестный автор, «Люди, создавшие Zelda», гид по игре The Legend of Zelda: A Link to the Past, Shogakukan, 1991. Перевод с японского на английский от GlitterBerri, 28 мая 2011 года: <http://www.glitterberri.com/a-link-to-the-past/the-men-who-made-zelda/>.

¹⁹⁹ Там же.

²⁰⁰ Неизвестный автор, «Люди, создавшие Zelda», гид по игре The Legend of Zelda: A Link to the Past, Shogakukan, 1991. Перевод с японского на английский от GlitterBerri, 28 мая 2011 года: <http://www.glitterberri.com/a-link-to-the-past/the-men-who-made-zelda/>.

²⁰¹ Там же.

бомбой»²⁰². Против такого решения выступил сам Миямото. Он считал, что персонаж должен носить только меч.

Продюсер подчеркивает, насколько важно научиться справляться с «бесконечным» потоком идей: *«Задача разработчика – понять, как интегрировать и реализовать в игре нужную механику. Способность упорядочить и выстроить идеи не менее важна, чем воображение и творческая жилка. Нельзя просто взять и использовать все хорошие идеи. Они должны быть связаны с прочими аспектами игры. Должно быть единообразие»*²⁰³.

Именно это правило легло в основу *A Link to the Past*. Игра стала гораздо более линейной и щедрой на подсказки. Яркий пример: разрушаемые стены. Поначалу считалось, что их можно было обнаружить, касаясь мечом. Миямото-сан счел такое решение более удачным, чем визуально заметные трещины. *«Но, конечно, эта механика требовала больше времени, – говорит он. – Это меня тревожило. Я пытался найти баланс между удовольствием, которое игроки испытывают от поисков, и потраченным временем. В итоге я пришел к выводу, что нужно сделать трещины»*²⁰⁴. По сходным причинам Nintendo отказалась и от одной из фундаментальных особенностей оригинальной *Zelda* – хитроумно спрятанных секретов, обнаружение которых дарило подлинную радость. Миямото так объясняет это решение в 1992 году: *«Если бы публика была в состоянии одолеть более нелинейную игру, мы бы сделали *A Link to the Past* сложнее. [...] Но в итоге мы старались, наоборот, сделать ее как можно проще. Она выстроена таким образом, чтобы у вас не было альтернативных вариантов»*²⁰⁵.

Намеченное в *A Link to the Past* направление отразится на всех последующих выпусках серии, которые все дальше будут отходить от идей первой *Zelda*. Однако команда Миямото докажет свое невероятное мастерство и в таких условиях.

²⁰² Ник Торн, «The Legend of Zelda: A Link to the Past», Retro Gamer, № 165, март 2017 года, с. 24.

²⁰³ Там же.

²⁰⁴ Ник Торн, «The Legend of Zelda: A Link to the Past», Retro Gamer, № 165, март 2017 года, с. 24.

²⁰⁵ Неизвестный автор, «Сигэру Миямото: Человек, стоящий за Zelda», Super Play, № 2, декабрь 1992 года, с. 71.

Выбор нового подхода

«Сила врагов менялась туда-сюда буквально каждый день, по мере того как тестирующие проходили игру и делились впечатлениями»²⁰⁶, – объясняет Накаго-сан. К этому моменту Nintendo уже начала использовать тестирующих для настройки механик и правил их действия. «[A Link to the Past] относительно просто пройти, если вы к ней привыкли, но вот вокруг сложности загадок развернулись жаркие дискуссии, – добавляет Миямото. – Есть разница между игроками, которые могут найти загадку и которые не могут этого сделать. Если вы думаете, что кто-то сможет решить то, что вы задумали, значит, найдутся и те, кто потратит на это часы»²⁰⁷.

Задача состояла в том, чтобы направить персонажа по правильному пути, не лишив игрока радости от самостоятельного решения. «Нам в первую очередь нужно было создать у игрока ощущение, что он все сделал сам»²⁰⁸, – подводит итог Миямото. – Поначалу подсказок было мало, и тестирующие грустили. Однако когда они возвращались в проблемное место спустя некоторое время, то вспоминали о событиях уже с улыбкой. Когда мы добавили подсказок, прохождение стало скучным, и мы вновь уменьшили их количество»²⁰⁹.

Стоит отметить, что в A Link to the Past в принципе больше загадок, чем в предыдущих играх, и что они стали разнообразнее. Это, в свою очередь, вызывало новые вопросы. «Я спрашивал себя, поймут ли игроки, как использовать переключатели, что нужно нажать A и указать направление с помощью крестовины»²¹⁰, – признается Миямото-сан в 1992 году. Появляется даже мысль автоматизировать это действие, чтобы простого нажатия A было достаточно, однако она признается неудачной. «Если нужно лишь нажать A, у игроков не появится понимания того, что именно они сделали, – поясняет Миямото. – Думаю, вы бы расстроились, если бы решили загадку, просто случайно нажав на кнопку. Вы хотели что-то взять, а нечаянно прошли уровень»²¹¹. К тому же «нажатие кнопки не дает ощущения, что вы что-то подвинули или толкнули. Поэтому у нас два типа переключателей [нести и толкать]. [...] Игрок должен сам понять, в каком направлении двигаться. Так он получит гораздо больше удовольствия. У нас ушло много времени, чтобы добиться именно такого ощущения»²¹².

²⁰⁶ Неизвестный автор, «Сигэру Миямото: Человек, стоящий за Zelda», Super Play, № 2, декабрь 1992 года, с. 71.

²⁰⁷ Там же.

²⁰⁸ Там же.

²⁰⁹ Там же.

²¹⁰ Неизвестный автор, «Как создавалась The Legend of Zelda: A Link to the Past», Weekly Famicom Tsushin (Famitsu), № 162, 24 января 1992 года, с. 85–89. Перевод с японского на английский от Shmuplations.com от 20 декабря 2016 года: <http://shmuplations.com/zelda1http/>.

²¹¹ Там же.

²¹² Там же.

Подход *A Link to the Past*

Давайте сосредоточимся на начале приключения. В оригинальной игре *Zelda* Линк моментально оказывается в огромном открытом мире, где его ждет минимум ограничений. Даже меч, который можно получить буквально в первые минуты, вовсе не обязателен для прохождения. В свою очередь, в *A Link to the Past* дела обстоят совершенно иначе: мы начинаем примерно в центре карты, и хотя дорог много, все они перекрыты солдатами. Единственный доступный нам путь – секретный проход под кустом у стены замка. Так мы попадаем в подземелье и получаем меч: опять же, в отличие от *Zelda 1*, Линк не может атаковать противников, пока у него нет оружия.

Замок, в котором мы оказываемся, напоминает подземелье, но на самом деле таковым не является. По сути, это искусно замаскированное обучение, призванное познакомить нас с системой передвижения, картой, противниками, ключами и даже позволяющее сразиться с якобы боссом, чтобы получить часть сердца. Еще одно важное отличие: мы не можем покинуть дворец, пока не выполним задание. Мы всегда в плену сценария. Лишь когда принцесса будет спасена из темницы, она покажет секретный проход на свободу, через который мы доставим ее в безопасное место – тайное святилище. По пути Линк столкнется с различными существами, которые по-всякому его атакуют, и встретится с основными типами загадок, например открытием двери по нажатию кнопки.

Только на последнем этапе этого уровня открывается возможность свободного перемещения, но и здесь есть свои ограничения: например камни, которые Линк пока не в состоянии поднять. Сюжет ведет нас в деревню на западе, где происходит знакомство с дополнительными заданиями и торговцем, а затем указывает, что дальше необходимо встретиться с персонажем далеко на востоке, на другой стороне карты. Это побуждает отправиться в путешествие. По пути Линк наткнется на первое подземелье, а затем еще на два – на юго-западе и на севере. Игра, с одной стороны, побуждает исследовать мир, с другой – постепенно снабжает предметами, которые позволяют получить доступ к новым зонам, делая доступную территорию обширнее.

На пути к третьему подземелью мы знакомимся с Темным миром – параллельной вселенной, куда можно телепортироваться. Впрочем, первая попытка оборачивается превращением Линка в кролика с сопутствующим ограничением на использование снаряжения. Сохранить свой внешний вид в Темном мире герою поможет предмет из третьего подземелья.

Особенно интересно в такой структуре то, что после завершения эпизода с принцессой можно посетить примерно 80 % игрового мира до того, как зайдешь в первое подземелье. По площади территория все равно уступает *Zelda 1*, но это уже намного лучше ситуации в *Adventure of Link* и других продолжениях. К тому же у разработчиков есть козырь в рукаве – Темный мир. Он раскрывается во всей своей полноте лишь по прошествии определенной части игры.

Может создаться впечатление, что *A Link to the Past* следует традициям свободы, заложенным в первой игре, но это лишь иллюзия. Например, все три первых подземелья сразу отмечены на карте, так что кажется, что их можно посещать в любом порядке. На деле же придется следовать четкому маршруту: чтобы попасть во второй дворец, потребуется книга, с помощью которой можно прочесть древние письма. Получить ее можно лишь с помощью сапог, которые Линк получает после прохождения первого подземелья. Аналогично герой не попадет в третью башню без перчаток из второго дворца.

Только пройдя все три подземелья, Линк получает Высший Меч, и сюжет становится интереснее. В некотором смысле именно это и есть настоящее начало игры – теперь герою

нужно посетить семь храмов и встретиться с семью мудрецами. Так мы получаем возможность свободно изучать Хайрул и Темный мир, который удваивает территорию игры.

«В первую очередь мы стремились показать рождение героя, – объясняет Тэдзука-сан. – Внучишь игроку удовлетворение от проделанной работы, когда персонаж, преодолев многочисленные сложности, становится героем. Мы с самого начала решили, что Линк станет героем в Светлом мире, после того как победит первого босса. В этот момент начнется его битва с настоящим врагом, Ганоном, в Темном мире»²¹³.

При таком подходе первые часы игры идеально отвечают идеям Сигэру Миямото и его команды. Если в первой *Zelda* во главу угла ставились поиски и эксперименты, то теперь все стало гораздо проще. Но свобода тоже сохранилась: например, каждый важный предмет можно использовать по-разному. С помощью банки и сачка можно поймать пчел и использовать их как оружие. Или фей, чтобы восстанавливать здоровье. Заклинания повышают силу и дают четвертинки сердца. К тому же, хотя секреты и стали отображаться на карте, добраться до них можно, лишь выполнив определенные условия. Это побуждает к исследованию мира и тщательному обыскиванию подземелий. Миямото-сан добавляет: *«Вообще-то я хотел сделать больше [дополнительных заданий], но решил, что игроки так начнут забывать о своей основной цели. [...] Однако совсем без них сделать игру нельзя. [...] Вначале мы планировали сделать больше дополнительных действий, например „покушать“ или „потанцевать“, но в итоге не смогли вместить все это в игру»²¹⁴.*

²¹³ Ник Торп, «The Legend of Zelda: A Link to the Past», Retro Gamer, № 165, март 2017 года, с. 24.

²¹⁴ Неизвестный автор, «Как создавалась The Legend of Zelda: A Link to the Past», Weekly Famicom Tsushin (Famitsu), № 162, 24 января 1992 года, с. 85–89. Перевод с японского на английский от Shmuplations.com от 20 декабря 2016 года: <http://shmuplations.com/zeldalhttp/>.

Волшебный дизайн уровней

Главное в *A Link to the Past* – это подземелья. Кстати, здесь, а также в более поздней *A Link Between Worlds* их рекордно много. Основные принципы схожи с оригинальной игрой: надо найти конкретный предмет, проходы преграждают двери, к которым нужно добывать ключи, ставшие уже неотъемлемой чертой таких мест, а в финале вас ждет встреча с боссом, который продвигает сюжет и предоставляет фрагмент сердца.

Но не обходится и без важных нововведений. Во-первых, карта становится гораздо полезнее и детализированнее. По ней проще понять, как части мира соединены друг с другом. Появляется компас, который показывает, как добраться до босса. Наконец, появляется так называемый Большой Ключ, который открывает не только главный сундук подземелья, но и одну или несколько дверей, предоставляя доступ к новым областям. Порой таким образом подземелье увеличивается едва ли не вдвое.

Подобная хитрость делает прохождение подземелий более нелинейным. Большой Ключ побуждает игрока вновь исследовать уже пройденные регионы, возвращаться по собственным следам и посещать места, ранее заблокированные. С точки зрения дизайна такой подход – развитие идей оригинальной игры, которое превосходит первоисточник по всем статьям.

В первом подземелье обстановка сразу становится враждебной. Игрок попадает в длинный коридор, где ему приходится уворачиваться от огромных шаров. На одном экране сразу же видны несколько ярусов, и создается впечатление, что в этом месте очень легко заблудиться. Во втором подземелье из песчаного пола то и дело вылезают монстры, а из гигантского холла ведет сразу множество путей. В третьем приходится преодолевать шестиэтажную башню, где то и дело встречаются цветные блоки и переключатели, которые поднимают или опускают блоки определенного цвета, а также ямы в полу, которые оказываются не ловушками, а способом перемещения между уровнями.

В общем, подземелья *A Link to the Past* получают гораздо больше индивидуальности. В одном необходимо управлять уровнем воды, в другом приходится постоянно возвращаться в открытый мир, чтобы затем зайти обратно через другой вход. Отдельно стоит выделить логово воров: здесь в зал с боссом можно попасть очень быстро, но он оказывается пуст. Придется подняться на верхний этаж, чтобы разрушить потолок бомбой и впустить внутрь солнечный свет. Это помогает выяснить, что пленник, которого Линк при случае спасает, как раз и оказывается тем самым боссом подземелья.

Устанавливая точный порядок прохождения подземелий, разработчики мастерски выстраивают кривую сложности. Здесь нет очков опыта или системы повышения уровней, как в *Adventure of Link*, но зато снаряжение повышает характеристики (четыре меча для увеличения силы и дальности удара, две туники, повышающие защиту). Однако с шестого подземелья враги становятся все злее, а новые элементы усиливают давление на игрока: руки, переносимые ко входу, в Костяном лесу, беговые дорожки в Логове горгульи, скользкий пол в Ледяном дворце, огнедышащие статуи на Болоте страданий.

Внимание к деталям

Но насколько концепция изменилась в процессе разработки? *«Мы обошлись практически без изменений»*²¹⁵, – утверждает Миямото-сан, однако члены его команды с ним не согласны. Тосихико Накаго вспоминает, что Темный мир менялся многократно. *«В Светлом мире сама структура подземелий была другой, – поддерживает Кадзуаки Морита. – С точки зрения программирования было ощущение, что делаешь две разные игры. К тому же мы добавили механику передвижения только в середине разработки»*²¹⁶.

*«То, что я поначалу считал невозможным, становилось вполне достижимым после выполнения части работы»*²¹⁷, – меняет свою позицию Миямото, когда отрицать трудности становится уже нереально. – *Но и множество наших идей так и остались лишь планами. Иногда программисты опережали дизайнеров, иногда наоборот – все было готово, кроме их части. У нас никогда не было ничего подобного. Это доказывает, насколько многогранной получилась игра»*²¹⁸.

Например, саундтрек оказался слишком амбициозным. Кодзи Кондо не участвовал в креативных обсуждениях и мало зависел от остальной команды, посвящая себя только звуковому сопровождению. В итоге он написал 1 мегабит музыки, заняв тем самым 1/8 места на картридже. Это стало отдельной головной болью для программистов, а компания Nintendo даже рассматривала вариант использования картриджей большей вместимости для американской версии игры, ведь для локализации тоже нужна дополнительная память. Правда, в конечном счете программисты нашли способ сжать данные до нужного объема.

Каждый элемент игры создавался с максимальным вниманием. *«Морита-сан очень обстоятельный, – подтверждает Тэдзука. – Например, он сделал так, что, если вы издаете какой-то звук, враги его слышат и отправляются на поиски источника»*²¹⁹. Эта механика стала предметом спора с Миямото: *«У нас есть глупые солдаты, которые ломятся к источнику звука, не обращая внимания на стены и другие препятствия. Глупые, но сильные. Мы немало спорили на тему того, что умные враги должны быть более уязвимыми, чем глупые. Мне до сих пор кажется, что Морита-сан остался недоволен решением»*²²⁰.

Подобное внимание к мелочам, характерное для Сигэру Миямото, делает *A Link to the Past* целостным приключением и лежит в основе множества ее небольших, но впечатляющих чудес. *«Я позаботился о том, чтобы вы могли определить, в каком направлении движется мышь, крадущаяся в темноте»*²²¹, – добавляет Кондо-сан, не скрывая, как гордится, например, кудахтаньем кур. Чрезвычайное стремление к идеалу объясняет все задержки, с которыми пришлось смириться Nintendo. Но результат того стоил. *«Думаю, сила этой игры заключается*

²¹⁵ *Неизвестный автор*, «Люди, создавшие Zelda», гид по игре The Legend of Zelda: A Link to the Past, Shogakukan, 1991. Перевод с японского на английский от GlitterBerri, 28 мая 2011 года: <http://www.glitterberri.com/a-link-to-the-past/the-men-who-made-zelda/>.

²¹⁶ Там же.

²¹⁷ Там же.

²¹⁸ Там же.

²¹⁹ *Неизвестный автор*, «Люди, создавшие Zelda», гид по игре The Legend of Zelda: A Link to the Past, Shogakukan, 1991. Перевод с японского на английский от GlitterBerri, 28 мая 2011 года: <http://www.glitterberri.com/a-link-to-the-past/the-men-who-made-zelda/>.

²²⁰ Там же.

²²¹ *Неизвестный автор*, «Люди, создавшие Zelda», гид по игре The Legend of Zelda: A Link to the Past, Shogakukan, 1991. Перевод с японского на английский от GlitterBerri, 28 мая 2011 года: <http://www.glitterberri.com/a-link-to-the-past/the-men-who-made-zelda/>.

в том, что мы абсолютно ничем не пренебрегали, – резюмирует Тосихико Накаго. – Это очень насыщенное и цельное произведение»²²².

²²² Там же.

VII. Традиционная сдержанность

В 1991 году западную прессу лихорадило: Mega Drive уже вовсю продавалась, а компания Nintendo еще только готовилась вывести на рынок 16-битную консоль. Журналисты последовательно изучали сначала японскую версию Super Famicom (ноябрь 1990 года), затем американскую Super NES (август 1991 года) и, наконец, европейскую Super Nintendo (весна 1992 года).

В такой ситуации *Super Mario World* стала настоящим событием. Популярность уса- того водопроводчика не знала себе равных, особенно с учетом того, что предыдущая игра серии *Super Mario Bros. 3* не была доступна в Старом Свете до середины 1991 года. Именно Марио вскоре станет героем первой голливудской киноадаптации видеоигры. Компанию главному хиту составили два проекта поменьше – *Pilotwings* и *F-Zero*. Следом команда Миямото предложила игрокам альтернативный взгляд на вселенную Марио в *Super Mario Kart*, порт суперуспешного PC-симулятора *SimCity* и еще одну новинку *Star Fox*.

Так или иначе, наряду с приключениями Марио, *Zelda* – единственная игра Nintendo EAD того периода, которая получила дальнейшее развитие. Впрочем, если разобраться, в этом нет ничего удивительного. «Каждый игрок на NES знает *The Legend of Zelda* или должен с ней познакомиться как можно скорее»²²³, – утверждает американский журнал *GamePro*, представляя читателям *A Link to the Past*. «Есть две вещи, которые неотделимы от консоли Nintendo. Это *Super Mario* и *Zelda*»²²⁴, – вторит ему французский журнал *Player One*.

²²³ Неизвестный автор, «Zelda III», *GamePro*, № 25, август 1991 года, с. 32.

²²⁴ Неизвестный автор, «Вуаля, The Legend of Zelda – вот она!», *Player One*, № 16, январь 1992 года, с. 24.

Энтузиазм в первых отзывах

В то время контакт между издателями и прессой еще не был налажен. Nintendo представила первые скриншоты только летом 1991 года – всего за несколько недель до японской премьеры. Время, которое тратилось на локализацию для выхода на Западе, позволяло хорошо подготовить почву. Освещая релиз в Японии, журнал *Player One* пишет об «исключительной игре». «Пользуясь случаем, хочу заявить, что графика стала гораздо лучше, чем была на NES, но игра сохранила свою легендарную многогранность, – уверяет корреспондент из Японии. – Это настоящий хит. Просто мегахит!»²²⁵

Другой французский журнал, *Banzaï*, также делает акцент на преемственности. По словам журналиста, новая часть «увечивает (среди поклонников NES) этот божественный, захватывающий, экстраординарный, фантастический приключенческий экшен»²²⁶. В следующем номере щедро и уже целенаправленно рассыпает комплименты рекламная публикация: «Устал от шутеров, которые можно пройти за полчаса? Тогда тебе нужна другая игра: огромное приключение, которое ты будешь проходить несколько месяцев на своей Super Nintendo, которое заставит тебя поломать голову и показать все, на что ты способен. Думаешь, такой игры не существует? Тогда приготовься к знакомству с *Zelda 3!*»²²⁷ Кроме всего прочего, *Banzaï* утверждает, что *A Link to the Past* получит перевод не только на английский, но и на французский. Это крайне редкий случай для того времени. «И самое интересное – это то, что ВСЕ диалоги в игре будут на ФРАНЦУЗСКОМ! Да, ты все правильно понял. Не придется отказываться от игры, потому что она на японском, или зубрить в школе английский!»²²⁸ Это вызывает особенно искренний энтузиазм.

Аналогичным образом обстоит ситуация и по другую сторону Атлантики. «Долгожданная *Zelda* наконец с нами, – пишет *EGM*, – это действительно исключительная игра»²²⁹. Несколькими месяцами позже появляется новое утверждение: «Приготовьтесь к самому масштабному приключению *Zelda*... возможно, самому масштабному в истории видеоигр!»²³⁰

Всеобщий энтузиазм был настолько силен, что разработчики уже не сомневались в похвалах со стороны прессы. «К тому моменту, как *Zelda* и *Mario* попали на прилавки французских магазинов, специализированная пресса уже о них написала»²³¹, – подтверждает Эв-Лиз Блан-Делёз, в то время маркетолог Nintendo France. – Конечно, у нас были прямые инвестиции в рекламу и маркетинг, но вовсе не столь колоссальные, как можно было бы ждать от игры, продаваемой таким тиражом. Все потому, что эти игры действительно ждали»²³².

Такое отношение прекрасно подтверждает американская реклама, завершающаяся слоганом: «Эта игра уже стала легендой!» Во Франции по-прежнему делается упор на продолжительность, а в рекламном ролике ребенок, севший играть в *Zelda*, взрослеет, стареет и в итоге превращается в скелет. «А вы сможете пройти *Zelda 3* до конца?», – обращается реклама к зрителю, апеллируя к ключевому достоинству оригинальной игры, которое Блан-Делёз использовала в качестве оправдания ее стоимости.

²²⁵ Неизвестный автор, «Сделано в Японии», *Player One*, № 15, декабрь 1991 года, с. 26.

²²⁶ Неизвестный автор, «Игры нового сезона», *Banzaï*, № 2, с. 6.

²²⁷ Неизвестный автор, «Сага о Линке!», *Banzaï*, № 3, с. 8.

²²⁸ Там же.

²²⁹ Неизвестный автор, «Вас ждет невероятное приключение...», *Electronic Gaming Monthly*, № 25, август 1991 года, с. 88.

²³⁰ Неизвестный автор, «Рождение новой легенды», *Electronic Gaming Monthly*, № 30, январь 1992 года, с. 158.

²³¹ Интервью по телефону от 9 января 2016 года.

²³² Там же.

Французская пресса срывается с цепи

Когда начинается волна публикаций за пределами Японии, французская пресса единодушна. «*Nintendo создала произведение искусства, – объявляет Consoles +. – Самое фантастическое – это, конечно, свобода действий. Игрок может невероятно реалистично взаимодействовать с окружающим миром. [...] Вы можете схватить любую вазу или куст (или даже курицу), отнести куда угодно и выбросить при первом намеке на неудобство. Гениально!*»²³³

«*Захватывающий шедевр, – добавляет второй журналист. – Идеальное доказательство того, что Nintendo – лучшая не только в создании 16-битных консолей, но и в программировании игр под них*»²³⁴.

В ожидании релиза французской версии журнал *Player One* выпускает обзор японской версии игры: «*Сбылись наши самые смелые желания! Даже если вы не сходили с ума по предыдущей игре для NES, вы все равно не сможете устоять перед 16-битной версией!*»²³⁵ В тексте из тридцати одного предложения минимум пятнадцать заканчиваются восклицательным знаком: «*Это опасная игра. Возможно, это самый сильный наркотик на свете. Пять минут, и вы пропали. Вы будете мечтать о ней ночью, вы не сможете ничего делать, лишь думать о ней. Вы точно поймете, что Миямото и его команда Nintendo Research & Development создали очень-очень громкий хит!!!*»²³⁶

«*Zelda III – лучшая приключенческая игра из существующих на консоли, – подтверждает журнал Super Power. – Все издательства должны взять с нее пример в том, что касается технической реализации и сюжета. Zelda III из тех шедевров, которые столь редко встречаются, но в которые хотелось бы, как по волшебству, начинать играть снова и снова... Много ли таких игр вы знаете?!*»²³⁷

Когда *Player One* наконец публикует полноценный обзор в конце 1992 года, он называет игру «*безумной ставкой*» Сигэру Миямото: «*Он раздвигает границы жанра „адвенчуры“ и создает сложный квест в аниме-стиле, сочетая его с захватывающим экшеном*»²³⁸. «*В Zelda 3 множество того, что можно посмотреть, чем насладиться и что сделать. Даже просто наблюдая, как играет кто-то другой, вы не сможете оторваться от экрана*»²³⁹, – добавляет *Nintendo Player*.

«*Даже если бы я сказал, что не выпускаю картридж из рук, что сплю с ним, что сам бы хотел его у себя одолжить, это все равно было бы бесконечно далеко от истинного положения, – уверяет Joystick. – Если вы пропустите эту игру, то рискуете никогда не восполнить эту потерю. Конечно, в жизни все имеют право на ошибку. Но не на такую!*»²⁴⁰

²³³ *Неизвестный автор*, (Канэда Кун) «Комментарий», Consoles +, № 5, январь 1992 года, с. 38.

²³⁴ *Неизвестный автор*, «Legend of Zelda», Consoles +, № 5, январь 1992 года, с. 39.

²³⁵ *Неизвестный автор*, «Буаля, The Legend of Zelda – вот она!», Player One, № 16, январь 1992 года, с. 24–25.

²³⁶ Там же.

²³⁷ *Фредерик Бэйли*, «Первая проба The Legend of Zelda: A Link to the Past», Super Power, № 1, июль 1992 года, с. 104.

²³⁸ *Мэтт Мердок*, «The Legend of Zelda: A Link to the Past», Player One, № 25, ноябрь 1992 года, с. 55.

²³⁹ *Неизвестный автор*, «Zelda III», Nintendo Player, № 7, ноябрь 1992 года, с. 38.

²⁴⁰ TSR, «The Legend of Zelda Part III», Joystick, № 23, январь 1992 года, с. 107.

Во всем нужна мера

За пределами Франции *A Link to the Past* встретила умеренную критику, особенно в Великобритании, где по-прежнему были популярны микрокомпьютеры. «Если вы неровно дышите к предыдущим играм серии или просто хотите дозу RPG, тогда вам стоит попробовать»²⁴¹, – сдержанно рекомендует журнал *Computer & Video Games* с оценкой 89 %.

А вот текст *Mean Machines*, написанный под влиянием статьи в *Consoles +*, закономерно более восторженный: «Это масштабная исследовательская „адвенчура“ для консоли!»²⁴² Оценка: 95 %. Оба автора признаются, что не знакомы с жанром, однако все равно в восторге, и подчеркивают баланс между доступностью и глубиной игры.

Что до прессы, специализирующейся на продукции Nintendo, здесь для *Zelda* расстелена красная ковровая дорожка. «Лучшая „адвенчура“, которая только возможна на консоли»²⁴³, – заявляет официальный журнал Nintendo. «Обязательна к покупке»²⁴⁴, – соглашается *Super Play*.

А как обстоят дела в Америке? «Впервые игра вплотную приблизилась к идеалу»²⁴⁵, – замечает один из постоянных авторов *EGM*. «*Zelda 3* – одна из лучших игр, которые мне встречались за последние годы»²⁴⁶, – поддерживает второй. «Отличный шедевр от Nintendo, – заключает третий, – эта игра по всем статьям превосходит все остальные»²⁴⁷. Однако в статье полно оговорок: «Эта игра оправдывает все ожидания, возложенные на продолжение серии на Super Nintendo. Однако, как и *Super Mario World*, *Zelda* может расстроить тех, кто ожидал радикальных изменений ключевых механик»²⁴⁸.

С долей скепсиса оценивается качество графики. Вероятно, эту цену Nintendo заплатила за масштаб своего приключения. Уменьшенные спрайты *Zelda* смотрятся бледно на фоне невероятной по тем временам графики *Street Fighter II*. Однако французская пресса, наоборот, указывает на потрясающие спецэффекты: проливной дождь в прологе, меланхоличный туман в лесу.

Однако главный камень преткновения – сложность. «Когда играешь на английском, все оказывается слишком просто»²⁴⁹, – замечает *EGM*. Журнал *Joypad*, избавленный от проблемы языкового барьера, придерживается того же мнения: «Недостаток (хотя кто-то назовет это достоинством) этой части заключается в том, что все тексты на французском, а следовательно, вы будете сразу узнавать о множестве секретных проходов и различных тонкостях. Поиск и исследование ушли в прошлое»²⁵⁰. «Можно было бы сказать, что это ролевое приключение идеально, если бы не постоянные подсказки, которые делают его слишком простым»²⁵¹, – добавляет *Banzzaï*.

В дискуссию вступает журнал *Super Play*: «Лучший [аргумент] в защиту – это деликатность [игры]. Ваше приключение не становится слишком запутанным. Вы не застревайте на одном месте. Почти всегда у нас есть представление, куда нужно идти и как туда

²⁴¹ Фрэнк О'Коннор, «The Legend of Zelda III», *Computer & Video Games*, № 123, февраль 1992 года, с. 69.

²⁴² Неизвестный автор, «Рецензия на The Legend of Zelda: A Link to the Past», *Mean Machines*, № 20, с. 84.

²⁴³ Неизвестный автор, «Zelda», *Nintendo Magazine*, № 1, с. 76.

²⁴⁴ Джейсон Брукс, «The Legend of Zelda: A Link to the Past», *Super Play*, № 2, декабрь 1992 года, с. 70.

²⁴⁵ Неизвестный автор, «Zelda III», *Electronic Gaming Monthly*, № 32, март 1992 года, с. 24.

²⁴⁶ Там же.

²⁴⁷ Там же.

²⁴⁸ Там же.

²⁴⁹ Неизвестный автор, «Zelda III», *Electronic Gaming Monthly*, № 32, март 1992 года, с. 24.

²⁵⁰ TSR, «Zelda 3: A Link to the Past», *Joypad*, № 13, октябрь 1992 года, с. 148.

²⁵¹ Дэвид Таборда, «Zelda 3», *Banzzaï*, № 4, ноябрь 1992 года, с. 14.

добраться». Однако и он в итоге соглашается с мнением большинства: «*Несмотря на масштаб, все настолько хорошо организовано и проходится так легко, что опытные путешественники преодолеют весь путь за неделю. Впрочем, если уделить время исследованию мира, игра лишь похорошеет*»²⁵².

Журнал подводит итог дискуссии, развернувшейся вокруг игры. Философия *A Link to the Past*, ставшая основополагающей для всех продолжений, не может нравиться абсолютно всем. «*Я не считаю такое решение удачным, – судит видеоблогер Марк Браун. – The Legend of Zelda дала игроку огромную свободу. Ее можно было исследовать так, как хочется, посещать подземелья в любом порядке, искать и находить секреты. Вместе с A Link to the Past Nintendo сделала шаг в сторону закрытого мира, где властвуют запреты и линейность*»²⁵³. Да, *A Link to the Past* адаптировала свою структуру под желания массовой публики, однако сложно ее в этом упрекнуть – учитывая, насколько хорошо все получилось.

²⁵² Джейсон Брукс, «The Legend of Zelda: A Link to the Past», Super Play, № 2, декабрь 1992 года, с. 70.

²⁵³ Интервью по электронной почте от 9 февраля 2017 года.

Испытание под названием «Игра года»

Однако далеко не все восприняли *A Link to the Past* как «Игру года». Возьмем *Nintendo Power*, официальное ежемесячное новостное издание Nintendo of America. Здесь не публикуются критические статьи, однако в начале 1993 года там появляется рейтинг из двадцати лучших игр, основанный на голосах читателей. Хотя большинство поддерживает *A Link to the Past*, она в итоге становится только второй, уступая серьезному противнику – *Street Fighter II*: «Эта игра должна оставаться в двадцатке весь 1993 год. Хотя она совсем новичок, она быстро смещает *Zelda Super NES* с пьедестала и набирает рекордные 34 824 очка»²⁵⁴.

В свою очередь, *Electronic Games* также выдает награды в соответствии с мнением читателей, но *A Link to the Past* просто не представлена среди номинантов ни в категории ролевых приключений (где соревнуются *Equinox*, *Dragon Quest IV* и *Mystic Quest*), ни в категории «Лучшая игра года» (где борются *Street Fighter II*, *Sonic the Hedgehog II* и... *NHL Play-offs Hockey 93*). *Zelda* остается в тени еще одного грозного соперника – второго эпизода приключений Соника, который многие до сих пор считают самым лучшим. Выиграла, впрочем, все равно *Street Fighter II*, собрав больше половины всех голосов.

Аналогично ситуация обстоит и с пятнадцатью наградами *Game Informer*: звание лучшей ролевой игры получает *Dragon Quest IV*, лучшего приключенческого экшена – *Sonic 2*, игры года – *Street Fighter II*. Среди немногих, удостоивших *A Link to the Past* награды, фигурировал журнал *GamePro*, отдавший «адвенчуре» титул лучшей ролевой игры года, в то время как *Street Fighter II* становится лучшей игрой для 16-битной системы.

Британское издание *Super Play*, пишущее только о Super Nintendo, поступает наиболее жестоко: «Будем честны, есть лишь два настоящих претендента на звание лучшей видеоигры года»²⁵⁵. Как вы уже могли догадаться, речь о *Street Fighter II* и... *Super Mario Kart* (которая, в свою очередь, игнорировалась американской прессой, в том числе *Nintendo Power*, где ей была отведена лишь шестая строка в годовом рейтинге).

Однако *Super Play* все же упоминает *Zelda*, но лишь в одном ряду с *Contra III*, *Parodius*, *Axelay*, *Super Aleste* и *Smash TV*, рассказывая, насколько удачным выдался год. «Хотя всего две игры могут рассчитывать на титул „Игра года“, ни *Street Fighter II*, ни *Super Mario Kart* не создают новый жанр (одна из них файтинг, вторая – гонка). Но то, как они сделаны, – это и есть новое слово»²⁵⁶. В итоге *Super Mario Kart* получает награду от редакции, а читатели отдают свои голоса за *Street Fighter II*.

²⁵⁴ Неизвестный автор, «Street Fighter II: The World Warrior», *Nintendo Power*, № 27, январь 1993 года, с. 3.

²⁵⁵ Неизвестный автор, «Игра года по мнению Super Play», *Super Play*, № 4, февраль 1993 года, с. 8–9.

²⁵⁶ Неизвестный автор, «Игра года по мнению Super Play», *Super Play*, № 4, февраль 1993 года, с. 8–9.

Небезоговорочный успех

«Учитывая прогнозы, *The Legend of Zelda* побьет все рекорды еще до Рождества, – можно было прочитать в журнале *Console* + еще до выхода в Японии. – Ожидается, что весь тираж будет распродан уже к концу первого дня. Nintendo прилагает титанические усилия, чтобы никакие новости о датах не просочились в прессу до официального старта продаж, из опасения, что десятки японцев перестанут покупать другие игры»²⁵⁷.

Ожидания были преувеличены. После релиза в Японии *A Link to the Past* взлетела на первое место в рейтинге еженедельного издания Famitsu за счет отсутствия конкуренции. Она удерживала эту позицию еще неделю, однако в начале декабря уступила *Mega Man 4* для Famicom. Тенденция держалась весь декабрь по мере выхода *SaGa 3* и *Super Wagan Land*.

Тем не менее *A Link to the Past* продемонстрировала значительную стойкость, вернувшись на вершину рейтинга в феврале, вероятно, благодаря дополнительным поставкам, однако затем скатилась на прежние позиции. Она постоянно уступала *Super Mario World*, которой исполнился уже год, а с приходом лета вовсе стала редким гостем в рейтингах.

В итоге продажи в Японии достигли 1,16 млн копий, что значительно уступало показателям предыдущих частей серии – более 1,6 млн. Помните, как первая *Zelda* стала третьей по продажам игрой для Famicom? *A Link to the Past* в аналогичном рейтинге для Super Famicom заняла только двадцать пятое место. Опережали ее в том числе многочисленные ролевые игры: в первую очередь *Dragon Quest* и *Final Fantasy*, а также *Chrono Trigger*, *Secret of Mana*, *Romancing SaGa* и ремейки первых двух частей *Dragon Quest*. Вечно популярная *Zelda* выпала из высшей лиги.

Кристоф Каготани, специальный корреспондент французской прессы в Японии, помнит, какой ажиотаж и какие очереди сопровождали премьеру. «Была огромная маркетинговая поддержка, – вспоминает он. – Для меня та телереклама остается одной из самых экстравагантных вещей, которые когда-либо делались для игр. Это подчеркивает как богатство Японии того времени, так и то, насколько игра была популярна. Впрочем, [*A Link to the Past*] не смогла привлечь такой же аудитории, как *Final Fantasy* или *Dragon Quest*»²⁵⁸.

Что характерно, игра стала на Западе более популярной, чем на родине, в отличие от работ Square и Eпix, которые не смогли повторить свой успех в Америке. В глобальных показателях *A Link to the Past* с легкостью обошла главные консольные ролевые игры со своим тиражом в 4,6 млн копий.

²⁵⁷ Неизвестный автор, «Легенда о Зельде», *Consoles +*, № 3, ноябрь 1991 года, с. 34.

²⁵⁸ Интервью по электронной почте от 11 апреля 2017 года.



Final Fantasy IV/A Link to the Past/Dragon Quest V/Final Fantasy V/Secret of Mana/Romancing SaGa 2/Final Fantasy VI/Chrono Trigger/Dragon Quest VI/Romancing SaGa 3

Однако вновь наблюдается снижение показателей по сравнению с предыдущим поколением. Тираж первой *Zelda* составил 6,5 млн, в то время как *A Link to the Past* лишь немного обошла *Adventure of Link* и ее 4,4 млн. В рейтинге продаж игр для Super Nintendo, помимо недостижимых *Super Mario World* и *All-Stars*, она уступила также *Super Mario Kart* (8,76 млн) и *Donkey Kong Country* (9,3 млн).

С этими показателями совпадало и мнение критиков. *A Link to the Past* – это успех, это отличная игра, но это больше не феномен, так что пресса справедливо чувствовала революционную *Street Fighter II*, которая стала настоящим триумфом (6,3 млн копий на Super Nintendo, 12,4 млн копий с учетом версий Turbo и Super).

«Не так много игр демонстрировали возможности Super Nintendo, – говорит Такаси Тэдзука. – Мне хотелось бы создать что-то более запоминающееся»²⁵⁹. Сигэру Миямото разделяет его чувства: «Порой мне кажется, что, будь у нас еще пара лет на поиски „чего-то особенного“, мы бы создали нечто совершенно чудесное»²⁶⁰.

И все равно *A Link to the Past* занимает одну из ключевых позиций в каталоге Nintendo. Учитывая непоколебимость позиций *Mario*, *Zelda* становится второй неприступной преградой на пути таких новичков, как *Star Fox*, *F-Zero* или *Pilotwings*. И это все еще вторая самая популярная серия подразделения Nintendo EAD.

²⁵⁹ *Неизвестный автор*, «Люди, создавшие Zelda», гид по игре The Legend of Zelda: A Link to the Past, Shogakukan, 1991. Перевод с японского на английский от GlitterBerri, 28 мая 2011 года: <http://www.glitterberri.com/a-link-to-the-past/the-men-who-made-zelda/>.

²⁶⁰ *Неизвестный автор*, «Как создавалась The Legend of Zelda: A Link to the Past», Weekly Famicom Tsushin (Famitsu), № 162, 24 января 1992 года, с. 85–89. Перевод с японского на английский от Shmuplations.com от 20 декабря 2016 года: <http://shmuplations.com/zeldaltp/>.

VIII. Карманное приключение

К моменту завершения работы над *A Link to the Past* команда Сигэру Миямото окончательно заняла ключевую позицию в структуре Nintendo, и ее важность в дальнейшем только растет. Сам продюсер трудился не покладая рук. Он был занят и на *Super Mario Kart*, и на *Star Fox*, не говоря уже об отмененных проектах, например трехмерном *Mario* для Super Nintendo. Его опыт и консультации приветствовались и другими командами, например разработчиками *Mother 2/Earthbound*. Такаси Тэдзука стал ответственным за продолжение *Super Mario World*, которое впоследствии превратилось в *Yoshi's Island*. Впрочем, пока этот проект еще только оформлялся. До начала непосредственной разработки оставалось не меньше двух лет.

А еще не стоит забывать о консоли Game Boy. Поступившая в продажу в 1989 году, система долгое время игнорировалась сотрудниками Nintendo EAD. В работе над *Super Mario Land* не принимал участия Миямото – этой игрой занимался первый отдел Гумпэя Ёкои. Сам же отец Марио трудился над чужими проектами и над *Mole Mania*, которая, впрочем, тоже была детищем студии Pax Softnica, а не его команды. Другими словами, EAD занимался играми для Super Nintendo, первый отдел – играми для Game Boy. Однако взаимодействие подразделений тем не менее было настолько тесным, что программисты EAD и SRD даже пользовались одним комплектом разработчика Game Boy! Почти случайно все изменилось. Причина тому – *Link's Awakening*.

Кружок по интересам

Черета из *Super Mario Bros. 3*, *Super Mario World* и особенно сложной *A Link to the Past* привела Такаси Тэдзуку к мысли, что неплохо было бы заняться более спокойным проектом. Он обратил внимание на то, что программист Кадзуаки Морита экспериментировал с разработкой для Game Boy. «Мы никогда серьезно не планировали делать *Zelda* для *Game Boy*, но решили подумать, какой она могла бы получиться»²⁶¹, – поясняет Тэдзука-сан.

Идея не была лишена смысла. С одной стороны, команда трудилась над игрой, которая должна была раскрыть весь потенциал Super Nintendo, с другой, Game Boy – намного более простая система и для такой разработки требовалось гораздо меньше ресурсов. Это было приятное занятие, без какого-либо давления. «Поначалу у нас не было официального проекта, – вспоминает Тэдзука. – Мы отработывали стандартный рабочий день, а потом в свободное время занимались этой игрой»²⁶². Идея *Link's Awakening* держалась в секрете даже от начальства. Из-за этого Сигэру Миямото, который в итоге все же стал продюсером проекта, получившего зеленый свет, на самом деле мало влиял на содержание игры. «Думаю, он просто был занят другим и не мог уделять нам много времени»²⁶³, – вспоминает Тэдзука. «Я числился продюсером, как и в версии для Super Nintendo, которая стала основой для этой игры, но не написал ни одного документа. Я наслаждался возможностью быть просто тестировщиком. Мне повезло»²⁶⁴, – признается Миямото, тем не менее отмечая, что его мнение имело большой вес на финальной стадии разработки.

«Уже потом, в процессе работы, мы поняли, что, несмотря на недостаток цветов, игра выглядит отлично, – продолжает Тэдзука-сан. – Это был первый раз, когда мы делали игру для *Game Boy*. Это было просто невероятно»²⁶⁵. Вдохновленные первыми результатами, экспериментаторы вывели проект из тени и получили второй комплект разработчика. Он достался им от первого отдела, а именно от Ёсио Сакамото, создателя серии *Metroid*, который только что закончил нетипичную для него «адвенчуру» с видом сверху *Kaeru no tame ni Kane wa Naru*. Таким образом, EAD наследовал еще и идеально подходящий для нужд *Zelda* движок. «В то время мы хотели просто перенести *A Link to the Past* на *Game Boy*»²⁶⁶, – уточняет Тэдзука-сан.

Наконец, для игры собирается полноценная команда, но и здесь заметны явные изменения. Программированием вместо одиннадцати человек занимались только двое: основную работу выполняет Кадзуаки Морита, для которого это уже третья *Zelda*, а помогает ему нови-

²⁶¹ Сатору Ивата, «1. Как в детском лагере», подкаст «Ивата спрашивает», выпуск «История The Legend of Zelda для портативных консолей», Nintendo.fr, 19 ноября 2009 года: <https://www.nintendo.fr/Iwata-demanded/Iwata-demanded-The-Legend-of-Zelda-Spirit-Tracks/Iwata-demanded-The-Legend-of-Zelda-sur-consoleportable-une-longue-histoire/1-Une-activite-de-loisir/1-Une-activite-de-loisir-233712.html>.

²⁶² Сатору Ивата, «1. Как в детском лагере», подкаст «Ивата спрашивает», выпуск «История The Legend of Zelda для портативных консолей», Nintendo.fr, 19 ноября 2009 года: <https://www.nintendo.fr/Iwata-demanded/Iwata-demanded-The-Legend-of-Zelda-Spirit-Tracks/Iwata-demanded-The-Legend-of-Zelda-sur-consoleportable-une-longue-histoire/1-Une-activite-de-loisir/1-Une-activite-de-loisir-233712.html>.

²⁶³ Сатору Ивата, «2. Кирби и Чомп в *Zelda*», подкаст «Ивата спрашивает», выпуск «История The Legend of Zelda для портативных консолей», Nintendo.fr, 19 ноября 2009 года // <https://www.nintendo.fr/Iwata-demanded/Iwata-demanded-The-Legend-of-Zelda-Spirit-Tracks/Iwata-demanded-The-Legend-of-Zelda-sur-console-portable-une-longue-histoire/2-Kirby-et-Chomp-dans-Zelda/2-Kirby-et-Chomp-dans-Zelda-233781.html>.

²⁶⁴ Неизвестный автор, «Анкета персонала», гид по игре *The Legend of Zelda: Link's Awakening DX*, Shogakukan, 1998. Перевод с японского на английский от GlitterBerri.com, 1 марта 2011 года: <http://www.glitterberri.com/links-awakening/staff-questionnaire/>.

²⁶⁵ Сатору Ивата, «1. Как в детском лагере», подкаст «Ивата спрашивает», выпуск «История The Legend of Zelda для портативных консолей», Nintendo.fr, 19 ноября 2009 года: <https://www.nintendo.fr/Iwata-demanded/Iwata-demanded-The-Legend-of-Zelda-Spirit-Tracks/Iwata-demanded-The-Legend-of-Zelda-sur-consoleportable-une-longue-histoire/1-Une-activite-de-loisir/1-Une-activite-de-loisir-233712.html>.

²⁶⁶ Там же.

чок Такамицу Кудзухара, отладчик из команды *A Link to the Past*. Что касается музыки, уже второй раз из четырех игр Кодзи Кондо остался в стороне, однако упоминается в благодарностях, что позволяет сделать вывод, что он все же помогал советами. Заменял его Кадзуми Тотака, композитор из первого отдела, который приложил руку к *Super Mario Land 2*, *Mario Paint* и *Kaeru no tame ni Kane wa Naru*. Кстати, он же стал прототипом для персонажа Тотакеке (К. К. Слайдер в европейской версии) из серии *Animal Crossing*. В работе над *Link's Awakening*, своей единственной *Zelda*, он отвечал за звуковые эффекты и программирование звука, в то время как написанием основной мелодии занимались Минако Хамано и Кодзуэ Исикава – два новичка, из которых только Хамано сделает карьеру в компании. За дизайн, как и в *A Link to the Past*, отвечал Масанао Аримото, но вместо трех коллег с ним теперь работал только Сигэфуми Хино, ведущий дизайнер *Super Mario World* и создатель популярного персонажа Йоши. Наконец, дизайнером подземелий остался Ясухиса Ямамура, а сценаристом стал Кэнсукэ Танабэ вместе с новичком Ёсиаки Коидзуми, о котором мы еще поговорим позднее. Наконец, Ёити Ямада полностью переключился на *Star Fox*.

Текущая позиция	Имя	Предыдущее занятие
Руководитель	Такаси Тэдзука	Директор SMB2, SMB3, SMW, Zelda ALTP
Дизайнер подземелий	Ясухиса Ямамура	Помощник директора Zelda ALTP
Сценарист	Ёсиаки Коидзуми	Дебют
Автор диалогов	Кэнсукэ Танабэ	SMB2 (USA), SMB3, Zelda ALTP
Программирование (фронтенд)	Такамицу Кудзухара	Дебют
Программирование (бэкенд)	Кадзуаки Морита	Zelda 2, серия Super Mario, Zelda ALTP
Дизайн персонажей	Масанао Аримото	F-Zero, Zelda ALTP
	Сигэфуми Хино	Super Mario World
Звук	Минако Хамано	Дебют
	Кодзуэ Исикава	Дебют
	Кадзуми Тотака	Дебют
Художник	Ёити Котабэ	Множество игр

Команда разработки Link's Awakening

Официальная пародия на Zelda

«Я помню, что мы делали *Link's Awakening* в совершенно особом настроении, – вспоминает Такаси Тэдзука. – Мы начали в атмосфере свободы и, возможно, увлеклись настолько, что немного потеряли в плане содержания. Если внимательно изучить игру, можно заметить персонажей, похожих на Марио и Луиджи. Кроме того, там появляется Йоши»²⁶⁷. Можно ли считать это влиянием Сигэфуми Хино, дизайнера *Super Mario World*? И в самом деле, один из второстепенных персонажей, Тарин, сильно напоминает Марио. К тому же по ходу приключения выясняется, что если съесть гриб, то превратишься в енота, а это одно из ключевых превращений в *Super Mario Bros. 3*. Йоши, в свою очередь, появляется в *Link's Awakening* в виде игрушки.

Но этим дело не ограничивается: в игре можно встретить Варта, финального босса *Super Mario USA*, и мистера Райта из *SimCity* для Super Nintendo, прототипом которого послужил Уилл Райт, создатель всей серии *SimCity*. В *Link's Awakening* мистер Райт дружит по переписке с... козой, которая скрывает свою личность. К своему очередному письму она прикладывает фотографию принцессы Пич из *Super Mario*. Более того, среди врагов даже можно встретить Кирби! «Полагаю, мы спросили [у HAL] разрешения, но...

²⁶⁷ Сатору Ивата, «2. Кирби и Чомп в Zelda», подкаст «Ивата спрашивает», выпуск «История The Legend of Zelda для портативных консолей», Nintendo.fr, 19 ноября 2009 года: <https://www.nintendo.fr/Iwata-demande/Iwata-demande-The-Legend-of-Zelda-Spirit-Tracks/Iwata-demande-TheLegend-of-Zelda-sur-console-portable-une-longue-histoire/2-Kirby-et-Chomp-dans-Zelda/2-Kirby-et-Chomp-dans-Zelda-233781.html>.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.