

УДК 004.9  
ББК 77.056с.я92  
Л44

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

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

© Les Éditions Pix'n Love 2017

**pix'n love**  
EDITIONS

**Лемэр, Оскар.**  
Л44 История серии Zelda. Рождение и расцвет легенды /  
Оскар Лемэр ; [перевод с французского Я. Сорокиной,  
В. Бадешко]. — Москва : Эксмо, 2021. — 432 с. — (Легендар-  
ные компьютерные игры).

ISBN 978-5-04-094602-0

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

УДК 004.9  
ББК 77.056с.я92

ISBN 978-5-04-094602-0

© Сорокина Я., Бадешко В.,  
перевод на русский язык, 2020  
© Оформление. ООО «Издательство  
«Эксмо», 2021

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

Издание для досуга  
ЛЕГЕНДАРНЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

Лемэр Оскар

## ИСТОРИЯ СЕРИИ ZELDA РОЖДЕНИЕ И РАСЦВЕТ ЛЕГЕНДЫ

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

Страна происхождения: Российская Федерация  
Шығарылған елі: Ресей Федерациясы

ООО «Издательство «Эксмо»  
123308, Россия, город Москва, улица Зорге, дом 1, строение 1, этаж 20, каб. 2013.  
Тел.: 8 (495) 411-68-86.  
Home page: [www.eksmo.ru](http://www.eksmo.ru) E-mail: [info@eksmo.ru](mailto:info@eksmo.ru)  
Финансир.: «ЭКСМО»-АКБ Баспасы.  
123308, Ресей, қала Маскеу, Зорге көшесі, 1 үйі, 1 ғимарат, 20 қабат, офис 2013 ж.  
Тел.: 8 (495) 411-68-86.  
Home page: [www.eksmo.ru](http://www.eksmo.ru) E-mail: [info@eksmo.ru](mailto:info@eksmo.ru)

Тауар белгісі: «Эксмо»

Интернет-магазин: [www.book24.kz](http://www.book24.kz)

Интернет-магазин: [www.book24.kz](http://www.book24.kz)

Интернет-дуken: [www.book24.kz](http://www.book24.kz)

Импортёр в Республику Казахстан ТОО «РДЦ-Алматы»,  
Казахстан Республикасында импорттаушы «РДЦ-Алматы» ЖШС.  
Дистрибьютор и представитель по приему претензий на продукцию,  
в Республике Казахстан: ТОО «РДЦ-Алматы»  
Қазақстан Республикасында дистрибьютор және өнім бойынша арыз-талғамдарды  
қабылдаушының өкілі «РДЦ-Алматы» ЖШС.  
Алматы қ., Дембровский көш., 3-а., литер Б, офис 1.  
Тел.: 8 (727) 251-59-90/91/92; E-mail: [RDC-Almaty@eksmo.kz](mailto:RDC-Almaty@eksmo.kz)  
Файлдар жарнамалық мақсатта пайдаланылған.  
Сертификация туралы ақпарат сайты: [www.eksmo.ru/certification](http://www.eksmo.ru/certification)

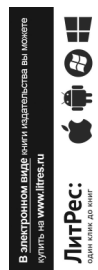
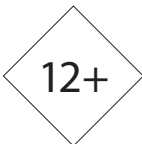
Сведения о подтверждении соответствия издания согласно законодательству РФ  
о техническом регулировании можно получить на сайте Издательства «Эксмо»  
[www.eksmo.ru/certification](http://www.eksmo.ru/certification)

Өндірген мемлекет: Ресей. Сертификация қарастырылмаған

Дата изготовления / Подписано в печать 08.02.2021. Формат 60x90<sup>1</sup>/<sub>16</sub>

Печать офсетная. Усл. печ. л. 27,0.

Тираж экз. Заказ



ПРИСОЕДИНЯЙТЕСЬ К НАМ!

**БОМБОРА**  
ИЗДАТЕЛЬСТВО

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

Мы в соцсетях:

[bomborabooks](https://www.bomborabooks.com) [bombora](https://www.youtube.com/bombora)  
[bombora.ru](https://www.bombora.ru)

ISBN 978-5-04-094602-0



9 785040 946020 >

Официальный  
интернет-магазин  
издательской группы  
«ЭКСМО-АСТ»

**book 24.ru**

# СОДЕРЖАНИЕ

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

6 ■ СОДЕРЖАНИЕ

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

## ПРЕДИСЛОВИЕ

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

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

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

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

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

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

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

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





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

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

---

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





## ЗОЛОТОЙ ТРЕУГОЛЬНИК

**К**иото. 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 Накаго<sup>1</sup> в 2009 году, как нельзя лучше демонстрирует атмосферу, в которой создавалась первая игра серии *Zelda*<sup>2</sup>. 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»<sup>3</sup>: «Практически каждый день они вместе завтракают: Миямото, Тэдзука и Накаго<sup>4</sup>, — 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

---

<sup>1</sup> 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>.

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

<sup>3</sup> 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>.

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

самое удачное время, чтобы к ним присоединиться»<sup>1</sup>. 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“»<sup>2</sup>.

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»<sup>3</sup> и ныне лицо компании Nintendo; Такаси Тэдзука, долгое время остающийся в тени создателя Марио, но затем тоже получивший свою порцию успеха; и Тосихико Накаго — «обычный» программист, к тому же даже не числящийся в штате компании. Лишь благодаря Сатору Ивата прояснилась его роль в интересующих нас событиях. Но обо всем по порядку. И начнем мы со старейшего и самого высокопоставленного сотрудника Nintendo.

## ▲ ДИРИЖЕР

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

---

<sup>1</sup> 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>.

<sup>2</sup> Там же.

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

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

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

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

---

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

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

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

