

THE LEGEND OF ZELDA

ИЛЛЮСТРИРОВАННЫЙ
ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ХАЙРУЛУ



БОМБОРА
ИЗДАТЕЛЬСТВО

Москва

УДК 004.9
ББК 77.056с.я92
B26

CHRONIQUES DE ZELDA : LA LEGENDE DE LINK
by Ynnis Editions

Emmanuel Bahu-Leyser, Sélami Boudjerda, Nathanaël Bouton-Drouard, Wilfrid Desachy, Salva Fernandez, « Général Pingouin », Régis Monterrin, Steve Naumann, Valérie Précigout, Bruno Rocca, « Shila », Bounthavy Suvilay et Philippe Vallotti

Président : Cedric Littardi
Directeur éditorial et artistique : Sébastien Rost
Corrections : Eugénie Michel et Isabelle Briquet
Conception graphique : Ivan Clavier
Couverture : Sébastien Rost
Fabrication : centSucres
Coordination éditoriale : Jeanne Bucher
Marketing & communication : Thomas Cavaciuti
Remerciements à Enzo Simon

Copyright © Ynnis Editions, 2023
All rights reserved. Original edition published by Ynnis Editions, Paris (France)

В оформлении обложки использована иллюстрация:
Pablo Soria / Shutterstock / FOTODOM
Используется по лицензии от Shutterstock / FOTODOM

B26 **The Legend of Zelda** : иллюстрированный путеводитель по Хайрулу / [перевод с французского Р. С. Попова]. — Москва : Эксмо, 2026. — 128 с. : цв. ил. — (Легендарные компьютерные игры. Подарочные энциклопедии).

Перед вами богато иллюстрированное издание по любимой вселенной. Вас ждут эпические приключения Линка, которые дополняют насыщенные арты, фотографии создателей, обложки и скриншоты из игр!

Ознакомьтесь с эксклюзивным интервью с Эйди Аонумой, чтобы узнать, как проходит обычный день продюсера игр Zelda, откройте для себя ранее не опубликованные тексты и статьи об играх серии и узнайте, как «Зельде» удается в каждой новой игре сохранять для игроков радость открытия и чувство загадки.

УДК 004.9
ББК 77.056с.я92

ISBN 978-5-04-226854-0

© Попов Р. С., перевод на русский язык, 2025
© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2026

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

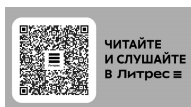
ЛЕГЕНДАРНЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ. ПОДАРОЧНЫЕ ЭНЦИКЛОПЕДИИ

THE LEGEND OF ZELDA

ИЛЛЮСТРИРОВАННЫЙ ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ХАЙРУЛУ

Главный редактор Р. Фасхутдинов. Руководитель направления В. Обручев
Ответственный редактор П. Смирнов. Продюсер М. Бочаров
Научный редактор С. Костин. Литературный редактор А. Никитенко
Младший редактор М. Назаренко. Художественный редактор Е. Пуговкина
Компьютерная верстка Дж. Льюис. Корректоры Н. Ким, Е. Хатеева

Страна происхождения: Российская Федерация
Шығарушы ел: Ресей Федерациясы



ЧИТАЙТЕ
И СЛУШАЙТЕ
В Литрес



Хочешь стать
автором «Эксмо»?



eksmo.ru

Официальный
интернет-магазин
издательства «Эксмо»



ТЕРИТОРИЯ
КНИЖНЫЙ МАГАЗИН

Официальная франшиза
издательства «Эксмо»

ООО «Издательство «Эксмо»

123308, Россия, г. Москва, ул. Зорге, д. 1, стр. 1, эт. 20, каб. 2013. Тел.: 8 (495) 411-68-86.

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

Өндірісші: «Издательство «Эксмо» ЖШҚ

123308, Ресей, Мәскеу қаласы, Зорге көшесі, 1-үй, 1-құрылыс, 20 қабат, 2013-каб. Тел.: 8 (495) 411-68-86. Home page: www.eksmo.ru E-mail: info@eksmo.ru.

Тауар белгісі: «Эксмо»

Интернет-магазин: www.book24.ru

Интернет-магазин: www.book24.kz

Интернет-дүкен: www.book24.kz

Импортер в Республику Казахстан ТОО «РДЦ-Алматы»,
Казахстан Республикасына импортушы «РДЦ-Алматы» ЖШС.

Дистрибутор и представитель по приему претензий на продукцию
в Республике Казахстан: ТОО «РДЦ-Алматы»

ТОО РДЦ Алматы, Алматы, ул. Домбровского, 3-а, литер Б, офис 1.

Дистрибутор және Қазақстан Республикасында өнімге шағымдар
қабылдау жөніндегі өкіл: «РДЦ-Алматы» ЖШС.

Алматы қ., Домбровский көш., 3-а, литер Б, офис 1.
Тел.: 8 (727) 251-59-90/91/92. E-mail: RDC-Almaty@eksmo.kz

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

Техникалық реттеу туралы РФ заңнамасына сай басылымның сәйкестігін растау
туралы мәліметтерді мына адрес бойынша алуға болады: <http://eksmo.ru/certification/>

Произведено в Российской Федерации / Ресей Федерациясында өндірілген
Сертификаттауға жатпайды

ISBN 978-5-04-226854-0



9 785042 268540 >



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.

📖 bomбора.ru 📖 [bomбораbooks](https://bomбораbooks.ru) 📖 bomбора

Дата изготовления / Подписано в печать 17.07.2026. Формат 84x108/16.

Печать офсетная. Усл. печ. л. 13,44.

Тираж экз. Заказ

ЧАСТЬ 1. У ИСТОКОВ МИФА

7



Рождение Zelda	8
Переизобретая видеоигры	11
Беседа с Эйдзи Аонумой	15
Легенды о Зельде	20
Канонический порядок игр	22
Почти 40 лет легенд	23

ЧАСТЬ 2. ОБЛИКИ ЛИНКА

25



The Legend of Zelda	26
Zelda II: The Adventure of Link	29
The Legend of Zelda: A Link to the Past	32
The Legend of Zelda: Link's Awakening	36
The Legend of Zelda: Ocarina of Time.	41
The Legend of Zelda: Majora's Mask	45
The Legend of Zelda: Oracle of Seasons — Oracle of Ages	51
The Legend of Zelda: The Wind Waker	54
The Legend of Zelda: Four Swords Adventures.	58
The Legend of Zelda: The Minish Cap.	60
The Legend of Zelda: Twilight Princess	63
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	67
The Legend of Zelda: Spirit Tracks	71
The Legend of Zelda: Skyward Sword.	75
The Legend of Zelda: A Link Between Worlds	79
The Legend of Zelda: Tri Force Heroes	82
The Legend of Zelda: Breath to the Wild	85
The Legend of Zelda: Tears to the Kingdom	91
Трифорс позора	92
«Потерянные» игры: BS Zelda	94
Приключения Тингла	96
Link's Crossbow Training	97
Cadence of Hyrule	97
Hyrule Warriors.	98

ЧАСТЬ 3. ВЛИЯНИЕ СЕРИИ

101



Суть Zelda	102
Линк: безмолвный герой обращается к игроку.	106
Время в Zelda.	112
Majora's Mask: эпоха зрелости.	114
Связи между играми.	116

ЧАСТЬ 4. ВСЛЕД ЗА ИГРАМИ

119

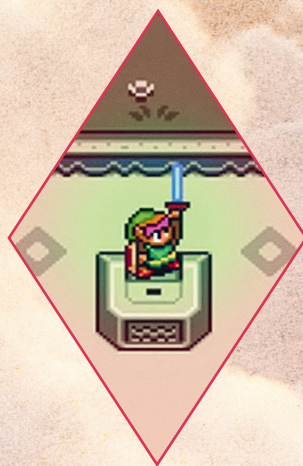


The Legend of Zelda: анимационный сериал	120
Манга по The Legend of Zelda	122
Артбуки	124
Концерты и другие мероприятия.	126



ЧАСТЬ 1

У ИСТОКОВ МИФА



Высший меч, рекламное изображение к игре *A Link to the Past*

▲ РОЖДЕНИЕ ZELDA ▲

Филипп Валотти

1984 год. Пока игра о похождениях братьев-сантехников еще только находится в разработке¹, к запуску уже давно готовится другой проект. Его кодовое название: *Adventure Title*. За ним кроется приключение, которое вот-вот разрастется до удивительных масштабов и станет одним из любимейших произведений публики за последние десятилетия.

ЛЕГЕНДА О МИЯМОТО

Чтобы понять историю происхождения проекта, стоит вспомнить рассказы Сигэру Миямото о его детстве, прошедшем под знаком исследования миров — как внешних, так и внутренних. Заблудившись в лесу, который он, казалось бы, знал вдоль и поперек, Миямото после долгих скитаний вышел на поляну, где в тишине покоился пруд, впервые представший перед его глазами. Как итог, именно тема вознаграждения за путешествие, за путь по неизведанной и неисхоженной тропе, позволяющей открыть для себя новые грани отдельно взятого микрокосма, впоследствии станет для него наиболее притягательной.



Сигэру
Миямото

© Minister's Secretariat Personnel Division

Исследования внутренних миров также восходят к его ранним воспоминаниям: «В Сонобэ², в доме, построенном из кедрового дерева и разделенном на секции в соответствии с законами традиционной японской архитектуры, мальчик выдумывал себе замок. Там было полно тайников и секретных проходов, а сам юный творец заново выстраивал пространство путем смещения бумажных перегородок сёдзи. В этом интерьере разворачивался целый мир приключений, созданный не природой, а человеком»³.

Такое разделение между внешним неподвижным пространством, чье богатство открывается лишь самым любопытным, и замкнутой, более податливой средой, которую нужно преобразить, чтобы заново открыть ее смысл, — это и есть философия дизайна саги *Zelda*. Даже спустя почти 40 лет она продолжает оставаться актуальной, что говорит о ее потрясающей силе воздействия.

С тех пор эта одержимость природой в открытых и замкнутых пространствах так и не покинула Миямото (но разве стоит удивляться: все-таки мы говорим об отце серии *Pikmin*!).

АНТИ-«МАРИО»

В 1984 году Миямото уже набрался опыта в Nintendo, и именно тогда к компании присоединился Такаси Тэдзука.

Так началось многолетнее сотрудничество двух коллег: пока первый больше работал над формированием геймплея и самих впечатлений игрока, второй занимался наполнением произведения, его историей. Как итог, каждый внес свой уникальный вклад в процесс создания игр, изменивших всю индустрию.

Когда Миямото посмотрел два первых фильма об Индиане Джонсе (вышедших в Японии в 1981 и 1984 годах соответственно), он решил создать приключенческую игру. «Я хотел привнести в видеоигры ощущение приключения. <...> Выбрав жанр героического фэнтези, я собрался заняться игрой о поиске сокровищ, и так началась *The Legend of Zelda*»⁴.

¹ Выход *Super Mario Bros.* для Nintendo Famicom состоится только в сентябре 1985 года. — Прим. науч. ред.

² Город в префектуре Киото. — Прим. науч. ред.

³ Виктор Муазан. *Zelda: Le Jardin et le Monde*, изд. Façonnage Éditions. Эта история также упоминается там. — Прим. авт.

Японский постер
первого фильма
об Индиане
Джонсе: «В поисках
утраченного
ковчега»



Проект тогда назывался *Adventure Title* и предназначался для нового устройства к приставке Famicom — Famicom Disk System⁵, позволяющего сохранять прогресс (за пределами Японии игра вышла для обычной NES, но на картридже со встроенной батарейкой для сохранений). Однако в 1985 году дуэт не только был занят созданием новой франшизы, но и параллельно работал над другим амбициозным проектом: *Super Mario Bros.* В этой игре были заложены почти все неизменные основы жанра платформеров: вид сбоку, горизонтальное продвижение по уровню,

Super Mario Bros.



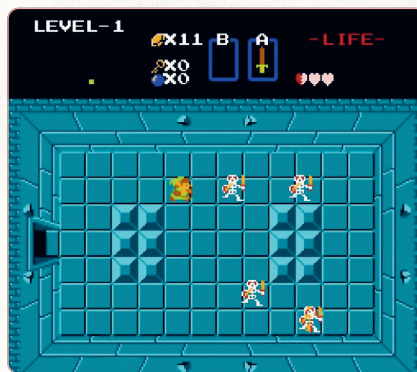
герой, перемещающийся при помощи прыжков и обретающий новые умения благодаря специальным усилениям, — этими наработками до сих пор пользуются разработчики по всему миру.

Adventure Title задумывалась как полная противоположность такому дизайну: «*Super Mario Bros.* была линейной, каждый шаг в игре был задан заранее. В *Zelda* все должно быть наоборот»⁶. Вид сверху, нелинейное и слабо ограниченное приключение, неизменяемый персонаж, который скорее полагается на предметы, а не усиления... В общем, два родственных продукта сознательно противопоставлялись друг другу.

ADVENTURE TITLE

Философия проекта была ясна с самого начала, и вторым ключевым понятием, помимо «исследования», для него стал «обмен». Изначально главная идея звучала так: один игрок создает подземелье, а другой его изучает. «Мы сделали прототип игры, но по общей реакции на него стало понятно, что интереснее всего было не создавать подземелья, а проходить их»⁷. Концепцию в итоге отбросили, но сами подземелья решили оставить.

Чтобы сократить объем используемой памяти, подземелья были устроены как мозаики в виде модулей, которые идеально сочетались друг с другом. Но из-за ошибки в коде их итоговый размер получился в два раза меньше, чем ожидалось. Так и родилась идея *Second Quest*⁸ — альтернативно-



The Legend
of Zelda

⁴ Interview with Shigeru Miyamoto, Takeshi Tezuka, and Koji Kondo», <https://web.archive.org/web/20161125231835/https://www.nintendo.com/nes-classic/the-legend-of-zelda-developer-interview/>. — Прим. авт.

⁵ Аддон для Famicom, выпущенный в 1986 году эксклюзивно для японского рынка. В качестве носителя использовал проприетарные дискеты. Также это устройство расширяло звуковые возможности консоли, предоставляя продвинутые (для тех лет) функции волнового и FM-синтезатора. — Прим. науч. ред.

⁶ Интервью с Сигэру Миямото в журнале Super Play, перевод SuperSectionX: <https://www.angelfire.com/games5/makzelda/interviews/superplay.html>. — Прим. авт.

⁷ Hyrule Historia, стр. 2, перевод автора с английской версии. — Прим. авт.

⁸ Открывается после первого прохождения игры. — Прим. науч. ред.

го режима игры с другим расположением комнат и новыми испытаниями, для которых теперь нашлось достаточно места.

И все же идея обмена осталась в основе разработки: с самого начала игроков побуждали делиться друг с другом информацией, советами, разговаривать с NPC. Словом, общаться, чтобы вместе выстраивать подробную историю пережитого приключения. Видеоигра стала источником связи между людьми — вот, собственно, откуда и пошло имя⁹ ее безмолвного героя¹⁰ (имя Зельды позаимствовано у художницы и писательницы Зельды Фицджеральд¹¹).

ОДА ЖАНРУ ACTION-ADVENTURE

В 1986 году, когда вышла *The Legend of Zelda*, студия LucasArts выпустила *Labyrinth* и ушла в сторону квестов в стиле point'n'click, сделав упор на более сюжетные, повествовательные и задумчивые приключенческие игры с разделением на отдельные сцены. До этого представители жанра в основном были текстовыми, хоть и предпринимались попытки добавить графические интерфейсы — например, так сделали разработчики *Mystery House* (1980).

Хотя в *Zelda* тоже есть головоломки и загадки, уже знакомый нам дуэт хотел, чтобы игра ощущалась более активно. Тэдзука объясняет: «Мы решили сделать приключение в реальном времени. Никто не хочет выполнять физические действия вроде «толкнуть» или «потянуть» через меню. Если [игрокам] нужно толкнуть что-то, они должны почувствовать усилие для выполнения этого действия»¹². Так они заложили основы механик, которые до сих пор используются в жанре action-RPG.

Миямото также выбрал «таинственность» как центральную тему приключения и настоял, чтобы даже музыка подчеркивала это настроение (как вспоминает Кодзи Кондо, композитор *Zelda* и *Mario*¹³). И подземелья, и внешний мир наполнены ощущением загадки, которое со временем сформировало их особую атмосферу и стало отличительной чертой серии.

В 1986 году *Zelda* изменила облик видеоигр, став источником вдохновения, ориентиром и ка-

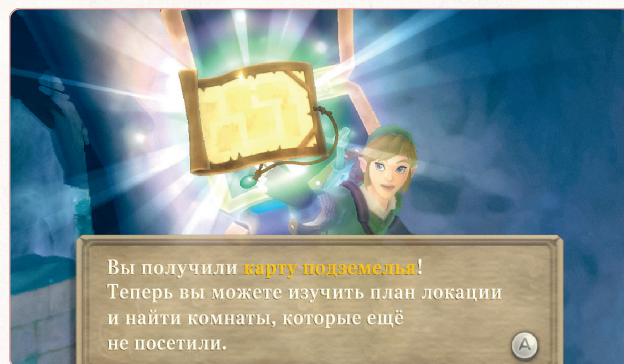


Labyrinth



Mystery House

тализатором для разработчиков и игроков многих поколений. Каждая новая часть продолжает воплощать обещание, написанное на самой первой коробке: *A Hyrule Fantasy*, как гласит подзаголовок, — насыщенное и захватывающее приключение, которое поражает сочетанием новаторского увлекательного геймплея и проработанной мистической вселенной.



Некоторые звуки из серии стали культовыми, например, звуковой сигнал при решении загадки или открытии сундука

⁹ Link (англ.) — звено, связь, соединение. — Прим. пер.

¹⁰ См. раздел «Линк: безмолвный герой обращается к игроку», стр. 104–109. — Прим. авт.

¹¹ Жена Фрэнсиса Скотта Фицджеральда, автора культового романа «Великий Гэтсби». — Прим. науч. ред.

¹² «The Men Who Made Zelda», интервью из японского официального руководства по *A Link to the Past*, перевод: <https://glitterberri.com/the-men-who-made-zelda/>. — Прим. авт.

¹³ «History of Nintendo Game Music (1983-2001)», статья в журнале Nintendo Online Monthly, 2001 год, перевод: <https://shmuplations.com/nintendogamemusic/>. — Прим. авт.

▲ ПЕРЕИЗОБРЕТАЯ ВИДЕОИГРЫ ▲

Сальва Фернандес

Почти в каждой игре серии *Zelda* есть что-то по-настоящему революционное — элементы, которые основательно встряхнули устои игрового искусства и его жанровые границы. Nintendo всегда использовала эту франшизу для демонстрации мощи своих консолей. К примеру, можно вспомнить систему сохранений без паролей в *The Legend of Zelda*, уникальное управление и механики в частях этой серии для Nintendo DS, боевую систему *Skyward Sword* на Wii, а также действия, ставшие возможными в *Ocarina of Time* и *Majora's Mask* благодаря инновационному контроллеру Nintendo 64.

Хотя формула *Zelda* не стала самой расхожей в истории, представленные в ней нововведения и идеи повлияли на множество игр — и не только в жанре приключений или action-RPG. Самые разные разработчики нередко называют какой-нибудь из выпусков серии ярким образцом, своей отправной точкой. Все это случилось благодаря тому, что франшиза *Zelda* всегда была на шаг впереди своего времени.

Первая игра вышла в 1986 году — в эпоху, когда доминировали *Super Mario Bros.* и *Castlevania*, а аркадные залы были наполнены экшенами с видом сбоку, где в центре внимания неизменно оставались боевые механики. Перестрелки и таблица рекордов — вот главные двигатели интереса игрока. Быстрая реакция на происходящее на экране тогда была определяющим

элементом всего игрового опыта, но *The Legend of Zelda* нарушила этот шаблон. Первое, что здесь видит игрок, — безоружного героя в центре экрана и три доступных направления: влево, вверх и вправо, а также вход в пещеру. В общем, намерение авторов заметно с первых секунд.

В качестве основной философии Сигэру Миямото и команда выбрали свободу, вдохновленную его детскими прогулками по лесистым участкам вокруг родного поселка, — философию, не соответствующую тогдашним нормам. Здесь никто не выдает оружие с самого начала; более того, никто не заставляет его брать вовсе. Нет никакой прокрутки экрана, как бы намекающей: «Иди туда». Как итог, центральное место в геймплее занимает сам процесс исследования. Миямото объясняет: «Это был наш первый проект, в котором игроку приходилось задаваться вопросом, что делать дальше. Не просто реагировать на врагов или угрозу, а пробовать. Экспериментировать. Думать»¹⁴.

УДАРИТЬ, УКЛОНИТЬСЯ... И ПОДУМАТЬ

В своем стремлении потребовать от игрока чего-то большего, чем простой ловкости рук, авторы *The Legend of Zelda* также заложили тренды в преодолении препятствий. Очевидными приме-



Выбор одной из трех дорог в *The Legend of Zelda*



Для решения головоломок в *Breath of the Wild* могут потребоваться особые предметы

¹⁴ Из интервью 2003 года в журнале *Super Play Magazine*, https://www.zeldadungeon.net/wiki/Interview:SuperPlay_April_23rd_2003. — Прим. авт.



Мир тьмы в *A Link to the Past*



Герой находит Высший меч в *A Link to the Past*

рами здесь становятся изучение мира и использование предметов для прокладывания новых путей: можно сжечь куст, взорвать стену, найти неизвестный проход в подземелье. Но есть и другие формы тех же идей — например, бои с боссами. Чувство загадки с самого начала лежало в основе *Zelda*, и эта ключевая концепция добавляет сложности даже в той области, где игра наиболее похожа на своих современников, то есть в боевой системе.

Нам предлагают найти слабости босса, использовать против него подходящий предмет (например, бомбы против Додонго или стрелы для Гомы) и везде применять одну и ту же логику, которую подсказывает игра: каждый новый предмет открывает новый путь. Из-за этого вся боевая система только обогащается, ведь недостаточно просто уклоняться и атаковать — нужно еще и считать окружение.

По мере развития серии список доступных возможностей только расширился. Например, в *A Link to the Past* появился Мир тьмы, который позволил авторам значительно углубить механику исследования: игроку нужно перемещаться между двумя версиями одной и той же карты, чтобы двигаться дальше на пути к концу приключения. Идея с двумя измерениями позже многократно повторялась как в самой саге, так и в других играх, открывая перед разработчиками удивительные возможности, которые казались недостижимыми в начале 1990-х.

НЕ RPG, НО ЧТО-ТО ПОХОЖЕЕ

На протяжении долгого времени *Zelda* считалась RPG, хотя по сути всегда оставалась приключенческой игрой. Все дело в том, как в ней смешиваются жанры и размываются границы: сегодня это вполне привычно, но раньше такой подход считался куда менее ортодоксальным. В играх *Zelda* (за исключением *Zelda II: The Adventure of Link*¹⁵) нет ни развития уровней, ни прокачки характеристик, ни даже пошаговых сражений.

Тем не менее система поиска и улучшения инструментов, а также награды в виде предметов, усиливающих способности Линка по ходу его путешествия (вроде флаконов для зелий или фей), берут свое начало из классического подхода к прогрессии в JRPG, адаптированного под формат приключенческой игры. Все эти элементы появились уже в *A Link to the Past*, где одна из на-



Флаконы с феями в *Link's Awakening* на Switch

¹⁵ В Nintendo тогда рассматривали *Zelda II: The Adventure of Link* в качестве своеобразного ответа мегапопулярной *Dragon Quest*. Также некоторые игровые механики были позаимствованы из игр *Kung-Fu Master* и *Castlevania II: Simon's Quest*. — *Прим. науч. ред.*

¹⁶ «Americana at Its Most Felonious», <https://www.nytimes.com/2012/11/10/arts/video-games/q-and-a-rockstars-dan-houser-on-grand-theft-auto-v.html>. — *Прим. авт.*

ших главных целей — заполучить более мощное оружие, легендарный Высший меч, — и сохранились во всех последующих частях.

ВСЕ 3D-ИГРЫ ЗАИМСТВОВАЛИ ЧТО-ТО У ZELDA

Дэн Хаузер, один из основателей Rockstar Games (*GTA*, *Red Dead Redemption*), в интервью New York Times в 2012 году сказал: «Если кто-то делает 3D-игры и при этом утверждает, что ничего не заимствовал у *Mario* или *Zelda*, — он просто-напросто врет»¹⁶. Также он уточнил, что говорит «об эпизодах на Nintendo 64, а не о более поздних». И, скорее всего, он прав. *Super Mario 64* стала первым настоящим хитом в 3D на консолях и произвела революцию в управлении персонажем и исследовании мира. Но именно *Ocarina of Time* задала новые правила игры в 3D-пространстве и до сих пор остается своего рода «библией» для разработчиков.

Ocarina of Time полна выдающихся решений, но особенно выделяется то, как ее авторы изменили представление о возможных подходах к 3D-геймплею. Механика Z-Targeting (прицеливание с фиксацией) используется до сих пор, и даже в играх 2020-х сразу ощущается нехватка, если разработчики не предусмотрели такую систему. В двух словах: при нажатии кнопки Z (находится на тыльной стороне центральной ручки геймпада Nintendo 64) Линк фиксирует врага в прицеле. После этого герой теряет былую свободу движений и начинает перемещаться относительно цели.

Таким образом игрок не только получает полный контроль в бою, но и в корне меняет динамику передвижения и действий Линка. В этой позиции он может делать перекаты, атаковать в рывке, прыгать назад с сальто, чтобы уклониться от удара. Кроме того, действия на средней дистанции (например, стрельба из лука) автоматически нацеливаются на врага. Сама идея принадлежит Ёсиаки Коидзуми: он решил перенести эстетику киношных поединков в стиле *тямбара*¹⁷ в видеоигру после посещения парка Toei Kyoto Studio



Super Mario 64



Загадка с лазером в *God of War: Ragnarök*

Park. Этот подход к ведению боя используется в индустрии по сей день.

Некоторые другие элементы *Ocarina of Time* тоже стали стандартом в современных приключениях. Возможно, *Zelda* не была первой игрой, где появились такие механики, но именно она их популяризовала и задала соответствующие области применения. К примеру, авторы ввели удобную привязку предметов к кнопкам C — на геймпаде Nintendo 64 хватало клавиш, чтобы интуитивно организовать управление. Другими новшествами стали автоматический прыжок (он не делает игру проще, а только убирает лишнее действие) и умная камера, способная непрерывно следовать за героем. Как итог, целое поколение разработчиков вынесло ценные уроки из этих нововведений.

Более того, мы даже не упомянули головоломки в 3D-пространстве (например, отражение световых лучей с помощью зеркал), которые позднее появились в других суперуспешных играх, таких как *God of War*. Само наличие головоломок в боях с финальными боссами — тоже заимствование из *Zelda*.

¹⁷ Жанр исторического кино, повествующий о самураях и сражениях на мечах, своего рода аналог американских вестернов и европейских фильмов плаща и шпаги. Слово «тямбара» происходит от «тянтян-барабара» — звукоподражания, описывающего звук мечей в бою. В 50-е годы этот жанр популяризировал режиссер Акира Кurosawa благодаря своим многочисленным фильмам о самураях. — Прим. науч. ред.

УЧИМСЯ ИГРАТЬ НА КОНСОЛЯХ NINTENDO

После *Ocarina of Time* Nintendo решила показать остальным разработчикам, как правильно раскрывать потенциал своих консолей, и сделать это удалось с помощью новых игр *Zelda*. В *Oracle of Ages* и *Oracle of Seasons* компания экспериментировала с функциями Link Cable. На Nintendo DS мы учились дуть в микрофон и перетаскивать карты с верхнего (статичного) экрана на нижний, сенсорный. В *A Link Between Worlds* на Nintendo 3DS в полной мере используется эффект стереоскопического 3D — никакая другая игра не могла с ней сравниться. А бои в *Skyward Sword* с контроллером Wii Remote Plus остались непревзойденными по точности ощущений от фехтования. Фактически серия *Zelda* стала эталоном в вопросе поиска свежих способов взаимодействия с игрой, даже если многие из этих нововведений не оказали столь сильного влияния, как некоторые из упомянутых ранее.

Затем появилась *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*. В ней разработчики попытались вернуться к духу оригинальной *Zelda* на NES и одновременно создать нечто дерзкое и новаторское — изменить сам подход к игровым открытым мирам, которые к тому моменту уже доминировали во всех жанрах. RPG, экшены, шутеры, приключения — все они следовали схожей формуле, но именно *Breath of the Wild* показала, что можно пойти другим путем.



Контроллер Wii Remote в расцветке *Skyward Sword*

НИКАКИХ ИКОНОК НА КАРТЕ

Тогда как в большинстве игр с открытым миром карта заполнена иконками (важными и не очень), которые нужно «зачистить», *Breath of the Wild* нарушает устоявшееся правило. Здесь мы наблюдаем карту, где содержится только та информация, которую мы в силах узнать самостоятельно. В *Assassin's Creed*, к примеру, достаточно забраться на вышку, и перед нами раскрывается огромное количество целей и иконок. Но здесь, даже поднявшись на смотровую башню, мы просто узнаем названия регионов, и на этом все. То же и с заданиями: когда NPC говорит о каком-то объекте в определенной области, метка появляется не там, где нужно искать, а лишь на самом персонаже — иначе говоря, в точке, откуда начинается путь.

Вся эта система сосредоточена вокруг настоящего процесса исследования, а не выполнения бесконечного списка задач, отмеченных желтыми, красными и зелеными символами. С той же целью здесь поощряется свобода игрока: Линк может карабкаться по любой поверхности (если хватает выносливости), везде можно найти награды в виде ресурсов и улучшений, повсюду разбросано оружие, а также здесь появляются уникальные для серии физические взаимодействия с миром. Концепция «недружелюбной карты», где игрок ничего не узнает, пока сам не изучит местность, оставила огромный след в индустрии и повлияла на новейшую волну игр с открытым миром. Взять хотя бы *Elden Ring* — один из лучших релизов последних лет. Видимо, ее так называют не без причины...



Elden Ring

▲ БЕСЕДА С ЭЙДЗИ АОНУМОЙ ▲

Эмманюэль Баю-Лейзер — декабрь 2009

Переводчик: Грегуар Элло. Благодарности: Венсан Дюфрен и Nintendo France

Эйдзи Аонума, «отец» трехмерных игр серии *Zelda* со времен *Ocarina of Time*, дал нам интервью во время визита в Лондон по случаю мирового релиза *Spirit Tracks*. Он оказался крайне увлеченным человеком и занимательным собеседником, а также с умом ответил на интересующие нас вопросы. Мы воспользовались предоставленной возможностью, чтобы обсудить его работу над сагой и то, как она сейчас выглядит в его глазах.

Как проходит обычный день продюсера игр *Zelda*?

Сейчас я занимаюсь сразу двумя проектами, поэтому в офисе слева от меня сидит директор разработки *Zelda* для Wii, а справа — руководитель версии для DS. Я читаю почту, а затем в течение утра проверяю ход работы над обоими проектами, выясняю, какие есть проблемы и так далее. Потом у нас перерыв — мы всей командой играем в мультиплеер по локальной сети. В такие моменты мы выкладываемся по полной, весело проводим время, и все границы иерархии между нами стираются! Так как я состою в комитете по анализу и разработке Nintendo, после обеда у меня совещания, на которых мы обсуждаем долгосрочные решения. Вечером я возвращаюсь и снова

уточняю у руководителей, как все прошло, а потом — домой... Ну, это если все идет по плану! Часто бывает иначе, и мне приходится возвращаться очень поздно.

Что вам больше всего нравится в вашей работе, а что — меньше всего?

Больше всего я люблю моменты, когда мы все собираемся вместе и пытаемся сформировать какую-нибудь увлекательную концепцию. А больше всего ненавижу, когда мы сидим на совещании, а продвижения нет, и идей никаких. Такое очень сильно злит.

От *Ocarina of Time* до сегодняшнего дня — как вы считаете, в каком направлении вы развили франшизу *Zelda*?

Не знаю, можно ли это назвать именно развитием, но всякий раз, когда я делаю новую *Zelda*, я стараюсь предложить игрокам уникальный опыт. Мне не хочется, чтобы люди думали, будто они играют в одно и то же. Геймеров постоянно нужно удивлять, так что я стараюсь придерживаться этого настроя и каждый раз придумывать что-то новое.



© DVMG

Штаб-квартира Nintendo в Киото