



БЕСЕДА С...

# ЭЙДЗИ АОНУМА

Хранитель Zelda объясняет, почему A Link to the Past 2 двадцать два года была туманной мечтой, а теперь наконец воплотилась

**Т**he Legend of Zelda: A Link to the Past, игра для SNES, вышла в Японии в 1991 году, и продюсером ее стал Сигеру Миямото. Это одна из наиболее почитаемых игр за всю историю индустрии. Конечно, это не первая Zelda, но именно эта квинтэссенция приключенческой игры задала шаблон, определивший развитие сериала на много лет вперед. Поэтому классическую ARPG от Nintendo многие почитают святыней – а со святынями не шутят. По крайней мере, если вы не Эйджи Аонума – дизайнер, работающий над сериалом с вышедшей в 1998 году и не менее знаменитой Ocarina of Time, а теперь собравший команду, готовую выпустить сиквел к A Link to the Past для 3DS. Мы спросили его о том, как правильно вернуться к двадцатилетней классике на платформе, предлагающей несколько разных вариантов игры, и что заставило Nintendo сделать это после столь долгих лет.

**— Во время Nintendo Direct в январе вы сказали, что хотите «переосмыслить традиции Zelda», а через пару месяцев анонсировали сиквел к игре 1991-го года. Нет ли здесь противоречия?**

— (Смеется) Ага. Может показаться, что мы повторяемся, но на самом деле новая игра будет отличаться от оригинала.

Думаю, введенные новшества заставят игроков посмотреть на нее иначе. И, конечно, в игре для Wii U будет еще больше неожиданных элементов.

**— Зачем возвращаться в мир A Link to the Past? И зачем делать это сейчас, спустя 22 года с момента выхода оригинала?**

— Я не работал над оригиналом, но он стал игрой, открывшей мои глаза на то, чем вообще способны быть игры. Это игра, вдохновившая меня заняться разработкой. Когда вышла 3DS, я подумал, что было бы здорово сделать игру из сериала Zelda в духе старых 2D-релизов, но в 3D. Это казалось интересной задачей. В то же время одному из наших младших сотрудников пришла в голову мысль подарить Линку способность превращаться в плоскую картинку и ходить по стенам. Обдумывая ее воплощение, я понял, что было бы любопытно объединить такой вид сбоку с видом сверху из A Link to the Past. Так мы и решили, что нужно делать новую игру в мире A Link to the Past. Я не столько хотел вернуться к миру или чему-то еще, сколько к живому темпу игры с видом сверху. В двухмерной Zelda можно быстрее промчаться по сцене, что выводит экшн на передний план. Мне хотелось напомнить игрокам об этом стиле.

БЕСЕДА С...

## “Я не работал над A Link to игрой, открывшей мои глаза способны быть игры”.



### CV

Закончив в 1988 году университет в Токио, Аонума пошел в Nintendo, вдохновленный оригинальной A Link to the Past. Потом он выпустил игру Marvelous для SNES, открывшую ему дорогу в команду разработчиков Ocarina of Time. Теперь он руководит сериалом и играет в духовой группе Nintendo под названием The Wind Wakers.

— **Оригинал определенно является шедевром. Как вы не посрамите ожидания поклонников? Наверняка вы ощущаете некоторое давление.**

— Да, это важный вопрос. У поклонников оригинала сохранилось о ней много теплых воспоминаний, и когда мы анонсировали сиквел, не всем понравилось, что мы собираемся добавить что-то в мир игры. Задача состоит в том, чтобы уловить, за что именно люди так любят оригинал, и отнестись к этому чему-то с уважением. Думаю, если это нам удастся, то остальное поклонникам понравится. Мы в команде много это обсуждаем – сколько добавить фан-сервиса, чтобы не перегрузить им игру. И как сделать новую игру, которая понравится старым поклонникам, но при этом не отвлечет от себя новых геймеров. Мы очень тщательно все это обдумываем.

— **Вы приглядывались к высказываниям в твиттере, вообще в интернете и в Miiverse? Учитываете их?**

— Если мы слишком прямо ответим на запросы аудитории, людям достанется слишком предсказуемая игра. Но сейчас, когда есть интернет, социальные сети и Miiverse, у всех желающих имеется прекрасная возможность озвучить свою позицию. Мы все это читаем, а потом думаем, как создать игру, которая окажется даже лучше всех этих ожиданий. Я правда не хочу, чтобы поклонники оригинала невзлюбили наш сиквел! Так что изо всех сил стараюсь этого не допустить. Если мне это не удастся, сочту себя бесталанным (смеется).

— **Какие знания, подаренные вам прошлыми играми Zelda, вы собираетесь применить при создании этой?**

— Каждый раз, когда мы делаем новую Zelda, мы понимаем, что, если слишком многое поменять, поклонникам не понравится отклонение от духа сериала. Но если ничего не менять, не во что будет и играть. Так что главная хитрость – в том, чтобы сделать игру разнообразнее, но проследить за тем, чтобы это по-прежнему была Zelda. В новой игре будет множество того, чего раньше в сериале не встречалось; в самом начале игроков ожидает очень

большая неожиданность. Исходили мы из новой механики – например, способности Линка превращаться в картину на стене – и уже от нее строили сюжет. Мы не пытаемся записать в новую игру куски старой истории, а фокусируем внимание в первую очередь на персонажах – можно будет узнать, что стало с ними после событий первой игры.

— **Будет ли в сиквеле Темный мир?**

— Да, и это важно. Благодаря возможности перемещаться между Темным и Светлым миром и так разгадывать головоломки A Link to the Past стала интереснее, и мы планируем к этому вернуться. С этим окажется связана и способность Линка становиться картиной.

— **С какими трудностями вы столкнулись при воссоздании двухмерного мира 3D-элементами?**

— В версии для SNES для отображения этого двухмерного мира используется много хитростей! (Смеется) Например, когда деревьев много, видны и кроны, и корни, хотя на самом деле при взгляде сверху корней быть не должно. Но без них по полю сложно перемещаться, так что пришлось и тут показать корни. Много, много хитростей.

Команда разделилась на тех, кто хотел строго следовать канонам оригинального мира, и тех, кого тянуло делать нечто принципиально новое. Дискуссии привели нас к пониманию того, что кое-что лучше оставить, а иное – изменить. К примеру, некоторые атаки и противники работают в 3D не так, как в 2D, добавляя дополнительную глубину. Так что с каждым элементом мы разбирались индивидуально.

— **Разработкой оригинала руководили Сигеру Миямото и Такаси Тедзука. Вы советовались с ними в процессе работы над сиквелом?**

— Я пытался, но беда в том, что они ничего не помнят! Например, сперва Линк был левшой, а потом стал правшой, и все объясняют это по-разному. Когда я спросил об этом Миямото, тот ответил: «Не помню!». Но мы и не пытаемся сделать игру так, как сделали бы ее Миямото и Тедзука; мы хотим сделать игру, в которую им было бы интересно играть.

## the Past, но она стала на то, чем вообще



В оригинале Зельда была одной из семи дев, позволивших Линку преодолеть черную магию Гэнона. Вернутся ли они в сиквеле?

— Какие в игре есть инструменты и головоломки, возможные только на 3DS? Вы используете что-нибудь кроме стереоскопического экрана? Там ведь есть гироскопы, два экрана, сенсорные устройства ввода...

— Ну, кое-кто из игроков не любит 3D и никогда его не включает, так что ничто в игре стереоскопического эффекта не требует – головоломки можно решать и без него.

Беда с гироскопами в том, что, если двигать консолью, стереоскопический эффект рушится, так что этого мы избегаем. Но зато игра запускается с частотой 60 кадров в секунду, в то время как все прошлые 3D-игры достигали только тридцати. Чем выше фреймрейт, тем стабильнее 3D-эффект, так что это важно. И, конечно, мы используем оба экрана: на нижнем располагается карта, и прикосновением можно менять снаряжение, и так далее.

— Сейчас 3DS предлагает крепкую подборку приложений – чем-то напоминает эпоху SNES. Почему вы решили выпустить игру именно на этом устройстве?

— Вы намекаете, что у Wii U ассортимент не так силен, да? (Смеется) Но 3DS хороша как раз тем, что предлагает новые способы играть, способы переосмыслить старые сериалы, поэтому под нее игры придумываются сами собой.

— Линк всегда оставался намеренно несколько безликим персонажем – игроки получали возможность проецировать на него себя. А вы каким представите паренька в зеленом?

— Когда я только занялся Zelda, меня больше интересовали противники, чем сам Линк. Но, работая над Twilight Princess, я как-то раз слушал саундтрек игры на iPod, гуляя за руку с ребенком, и вдруг разрыдался. Думал я о том, какие ужасные испытания предстоят Линку в новой игре. И тогда я понял, что он тоже мой ребенок. Я не столько создаю его личность, сколько наблюдаю за ней со стороны.

— Вы и сам фанат Zelda. Помните, что вы чувствовали, когда впервые приступили к работе над сериалом – над Ocarina of Time?

— Больше всего меня впечатляли трехмерные миры, выполненные Nintendo под N64, а также я много думал о том, как наилучшим образом использовать эти возможности для создания новой Zelda. Это было увлекательно и очень, очень здорово. Доделав финальную битву с Ганондорфом и концовку, я заплакал.

Помню, как получил письмо от школьницы с параличом половины тела. Мама подарила ей копию Ocarina of Time, чтобы та заняла себя в больнице, и пример Линка убедил ее не сдаваться. Она стала внимательней относиться к своей реабилитации и снова научилась ходить. Это письмо показало мне, сколько игры могут дать людям и как важно не относиться к ним халатно.

— Не считая кое-какого участия в Smash Bros, вы уже пятнадцать лет работаете только над Zelda. Не возникает желания заняться чем-нибудь еще?

— Определенно. Мне уже пятьдесят, работать над играми Nintendo, соответственно, осталось лишь лет десять. Пока не поздно, я хочу попробовать кучу всего – не хочу закончить свою карьеру одной только Zelda. Но всякий раз, когда мне в голову приходят интересные мысли, они попадают в очередную Zelda! Мне нужен полугодовой перерыв, чтобы прийти в себя и вырваться из порочного зельдовского круга. (Смеется) Но в итоге я, наверное, все равно сделаю нечто похожее. В конце концов, моим главным вдохновением является A Link to the Past.

— С учетом того, как эта игра на вас повлияла, каково после стольких лет делать к ней сиквел?

— Мне немного неуютно делать продолжение чужой игры. В молодости я и мечтать бы не посмел о том, что буду делать сиквел к творению Сигеру Миямото. Но теперь я стал старше, и... ну да. Делаю.