

АЛЬВИН АДДАДЕН

ЛУ ЛАССИНА-ФУБЕР

ПОКОЛЕНИЯ Pokémon

КАК СОЗДАВАЛАСЬ
ИГРОВАЯ САГА,
ПОДАРИВШАЯ НАМ
ПИКАЧУ



БОМБОРА
ИЗДАТЕЛЬСТВО

**Лу Лассина-Фубер
Альвин Аддаден
Поколения Pokémon. Как
создавалась игровая сага,
подарившая нам Пикачу
Серия «Легендарные
компьютерные игры»**

Текст предоставлен правообладателем

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=68656033

*Поколения Pokémon. Как создавалась игровая сага, подарившая нам
Пикачу / Альвин Аддаден, Лу Лассина-Фубер: ООО «Издательство*

«Эксмо»; Москва; 2023

ISBN 978-5-04-178717-2

Аннотация

Рокéмон – серия игр, существующая уже больше двадцати лет и собравшая огромный круг фанатов: от детей, очарованных забавными карманными монстрами, до взрослых, впечатленных игровыми механиками и их развитием. Пикачу и другие покемоны навсегда вошли в историю видеоигр наряду с Марио и Соником. Авторы книги:

- прослеживают историю создания саги Pokémon от идеи до разработки;
- анализируют особенности игрового процесса каждой части;
- описывают многочисленные трудности, с которыми столкнулись создатели;
- рассказывают о манге, аниме и других побочных проектах франшизы;
- и, конечно же, объясняют причины ее феноменального успеха!

Окунитесь в сказочный мир покемонов – богатую вселенную со своими правилами, ценностями и локациями. Загляните за кулисы создания игр каждого поколения, где вас ждет множество секретов о карманных монстрах. И узнайте, почему даже двадцать лет спустя многие игроки остались верны этой франшизе.

Понравилась книга? Поставь бумагу на полку!

Покупатели электронной книги найдут внутри скидку на бумажную версию.

В формате PDF A4 сохранен издательский макет книги.

Содержание

Предисловие	9
Лу Лассина-Фубер	11
Альвин Аддаден	12
1. Pokémon: история успеха	13
Сатоси Тадзири: отец покемонов	13
Незаурядный и целеустремленный	13
Человек увлечений	14
Игры превыше всего	17
На игле аркад	17
1978 – год, изменивший игры	18
Знакомство со Space Invaders	19
Рождение Game Freak... в качестве журнала	22
Преуспевший фэнзин	22
Потрясающий поворот судьбы	24
Первый игровой журналист	27
Game freak становится разработчиком	29
Инди до появления инди	29
Успех...	31
...и разочарования	33
Истинная история Pokémon	35
В нужном месте в нужное время	35
На обороте страницы технического паспорта...	37

Сложная и рассредоточенная разработка	39
Престижные партнеры того времени	39
Работа не по силам	43
Рокéмон больше не в приоритете...	46
Три проекта или ни одного	46
Другие творения Game Freak	47
Разработка без четкого пути	51
Крохотная команда	51
Пробы и ошибки	51
Создание 151 покемона	52
Чем могла стать Рокéмон	55
Решающий вклад Сигэру Миямото	56
Выход с опозданием	58
Третье действующее лицо: Creatures	58
Лучше поздно, чем никогда, – покемоны готовы	60
2. Ошеломительный успех	61
Игра, возродившая game Boy	61
Катастрофический старт	64
Близость к провалу	64
Спасительный слух	64
Спаситель покемонов Мью	65
Необычное рождение Мью	67
Внезапный колоссальный успех	70
Зарождение феномена	70
Покемания по плану	70

Рокéмон Blue: японская версия	71
Быстрая и логичная диверсификация	73
Вторая манга	73
Культовый мультсериал	74
Самое успешное аниме	75
Палки в колесах	77
Очередные задержки	77
Проблемный Поригон	78
Шок от покемонов	78
Активные фанаты	80
В долгий ящик	81
В ожидании Рокéмон 2	83
Новые задержки от Тадзири	83
Nintendo и Creatures готовят спин-оффы	85
Избранные партнеры	85
Конец ознакомительного фрагмента.	86

**Альвин Аддаден,
Лу Лассина-Фубер
Поколения Rokemon. Как
создавалась игровая сага,
подарившая нам Пикачу**



Edition française, copyright 2019, Third Editions. Tous droits réservés



БОМБОРА
ИЗДАТЕЛЬСТВО

© Петросян А. Г., перевод на русский язык, 2023

© Баранова К. А., иллюстрация на обложку, 2023

© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2023

Предисловие

27 февраля 1996 года в японских магазинах видеоигр появились любопытные зеленые и красные коробки с первыми играми Pokémon для Game Boy – портативной консоли, которую считали уже отжившей свой век. Спустя два десятилетия Pokémon – это франшиза, приносящая более 1,5 миллиарда долларов в год. Франшиза, покоровшая десятки миллионов игроков по всему миру.

Главная особенность Pokémon – в огромной преданности делу его создателей. Это результат работы талантливых энтузиастов и заядлых игроков, влюбленных в фантастический мир и ставших первопроходцами новой индустрии развлечений. Как и в случае с другими играми компании, история Pokémon увлекательна и сочетает в себе удачу, риски и необычные решения. Pokémon – это великая ода изобретательности и блестящей интуиции, способная объединять в едином виртуальном мире и взрослых, и детей; приковывать к себе и на день, и навеки; поддерживать тысячи сайтов о Пикачу и его друзьях и собирать миллионы людей на Twitch.

Как ни удивительно, поначалу ничто не предвещало, что Pokémon – черно-белая ролевая игра, выпущенная с четырехлетним опозданием, – разрастется до масштабов вселенной, зажигающей блеск в глазах как молодых, так и взрослых ребят по всему миру даже спустя двадцать лет после свое-

го рождения. Никто и не догадывался, что создавшая эту игру маленькая компания превратится в настоящую империю; что по всему миру будут проводиться масштабные международные турниры; что вместе с Пикачу будет расти огромное сообщество фанатов и что по этой игре будет снят один из самых длинных в истории анимационных сериалов. Ничто не сулило триумфального успеха этой скромной RPG, которую встретили с почти абсолютным равнодушием.

Мир покемонов и его история сказочны и удивительны, как и существа, живущие в нем. Об этом мире мы вам и расскажем.

Лу Лассина-Фубер

Выпускник литературного факультета, Лу Лассина-Фубер начал делиться с миром своей страстью к видеоиграм, став журналистом веб-сайта Gamekult и ведущим подкастов. Лу – голос веб-радио RadioKawa, СМИ (TVNR), программ о мире видеоигр (Que le Grand Geek me croque, Les Tauliers) и культуре (Galeria Ludica, Allô Centrale, Ta Gueule!). Ежедневные выпуски на тему видеоигр в передаче Lost Levels на канале Mangas – тоже его работа. Увлеченный покемонами еще со дня выпуска версий Red и Blue, он всегда выбирает стартеров травяного типа. Его любимые типы – травяной, волшебный и призрачный.

Альвин Аддаден

Фанат Pokémon с девяти лет и давний поклонник видеоигр и цифровой культуры, Альвин Аддаден начал работать журналистом в 2008 году после долгих лет добровольного соавторства на сайте Jeuxvideo.com и ведения нескольких блогов. Он написал и спродюсировал передачи для более чем пятнадцати СМИ, включая Tom's Games, PC Jeux, RadioKawa, Journal du Gamer, Closer и Télé Loisirs. Сейчас Альвин – журналист и обозреватель Jeuxvideo.com. В играх Pokémon он всегда берет стартеров огненного типа еще с тех самых пор, как выбрал Чармандера одним осенним днем 1999 года. Его любимые типы – огненный, психический и электрический.

1. Pokémon: история успеха

Pokémon собрала в единое целое все, чем я занимался в детстве.

Сатоси Тадзири, 1999

Сатоси Тадзири: отец покемонов

Незаурядный и целеустремленный

Создатель Pokémon Сатоси Тадзири родился в Токио 28 августа 1965 года. Ничто не предвещало, что слабоватый в учебе парень положит начало одной из самых прибыльных франшиз в истории видеоигр, за исключением его твердой решимости, безграничного воображения и незаурядной адаптивности. Разработчик Pokémon успел побывать писателем, издателем фэнзина, журналистом, программистом, предпринимателем и одним из самых талантливых гейм-дизайнеров из поколения первых консольных игроков.

В 23 года Сатоси Тадзири, еще не имея опыта в разработке, создал Quinty, свою первую игру. Четверых молодых и почти таких же неопытных друзей, последовавших за ним в этом приключении, тоже вдохновляла страсть к видеоиграм

— они сотни часов проводили в аркадных залах, играя на автоматах в первые в истории хиты. Молодой и мотивированный (отнюдь не прибылью) Тадзири был движим идеей провести революцию в гейм-дизайне и изобрести новый подход к созданию видеоигр. Он достиг этого как раз вовремя — когда видеоигры начали выходить за пределы аркадных залов и превращаться в массовое хобби — сперва на домашних приставках, затем на портативных консолях.

Необычный, амбициозный, решительный и одержимый своим делом... История Сатоси Тадзири сильно напоминает биографии основателей таких цифровых гигантов, как Apple, однако Тадзири никогда не был широко известен. Конечно, в этом сыграл роль контекст тех времен. Создатели видеоигр и так редко попадают в свет софитов, а Сатоси Тадзири вовсе избегал их. Обескураженный прессой, писавшей про предполагаемый у него синдром Аспергера, несмотря на опровержения, он редко давал интервью и ограничивал свои публичные выступления, особенно с 2000-х. Либо дело было в его застенчивости, либо он не хотел затмить свое творение, говорящее само за себя, и поэтому скрывал происходящее за кулисами. И все же за них стоит заглянуть — там кроется увлекательная история.

Человек увлечений

Сатоси Тадзири, сыну продавца автомобилей и домохо-

зьяйки, было обещано стандартное будущее японского мальчика из пригорода. Однако Тадзири проявлял задатки настоящего вундеркинда – посредственного в школе, но талантливого в своих увлечениях и практически одержимого ими. В 1960-х его родной город Матида оставался не слишком урбанизированным и практически сельским, несмотря на близость к густонаселенному Токио. Богатая природа окрестностей позволила юному Тадзири развить страсть к науке, позже вдохновившей его на создание Pokémon, – энтомологии, изучению насекомых. Мальчик проводил большую часть досуга, исследуя пруды, реки, рисовые поля и леса вокруг своего дома в поисках новых насекомых, которых можно было изучить и добавить в коллекцию. Тадзири особенно интересовали жуки. В 1999 году, когда успех Pokémon потряс весь мир, Сатоси Тадзири с ностальгией вспоминал тот период своей жизни. «В детстве я хотел быть энтомологом, – рассказал он журналу Time. – В насекомых меня больше всего завораживали их необычные способы передвижения. Они так причудливо смотрелись! Каждое новое насекомое было для меня загадкой. И чем больше я их искал, тем больше находил. Просто окунув руку в реку, я доставал раков, а вот копаясь палкой под водой, обнаруживал других существ».

Механика Pokémon и азарт открытия нового напрямую вдохновлены этим опытом. Став бесспорным экспертом по насекомым в своей школе, Сатоси получил кличку «Доктор Жук» от одноклассников, тоже посвящавших себя это-

му хобби, популярному в то время среди японских детей. Здесь заметна еще одна очевидная параллель с социальным аспектом Pokémon – ребята делились знаниями с одноклассниками, удивляли их своими редкими экземплярами и даже обманывали их. «Чем больше насекомых я находил, тем больше узнавал о них – например, как одни питаются другими, – рассказывал Тадзири. – Я всегда радовался новым идеям – например, хитрым способам ловли жуков. Чтобы их привлечь, многие ребята мазали медом деревянную дощечку. Поскольку днем жуки спят и прячутся под камнями, я разработал свою технику – клал под дерево камень, возвращался на следующее утро, поднимал его и находил под ним жуков. Никто из друзей до этого не додумался, так что я ловил больше всех насекомых».

В конце 1970-х Сатоси Тадзири был подростком. Экономическое развитие Японии шло полным ходом, и безудержная урбанизация мегаполиса Токио добралась и до Матиды. Пусть город и относительно спасся от «бетонизации» (считается, что он сумел сохранить свою окружающую среду), торговые центры и современные здания росли как на дрожжах – как раз в тех местах, где создатель Pokémon искал насекомых.

Сатоси Тадзири рассказал журналу Time, как одна его страсть вытеснила другую. «С каждым годом деревьев становилось все меньше, а численность насекомых сокращалась. Это все круто изменило. На месте прудов начали по-

являться аркадные центры». Туда Сатоси Тадзири и ринулся. В 1978 году он открыл для себя аркаду Space Invaders. Знакомство Сатоси Тадзири с этой игрой настолько важно, что в официальной биографии Satoshi Tajiri: A Man Who Created Pokémon («Сатоси Тадзири – человек, создавший Pokémon»), опубликованной в Японии в 2004 году, это первая дата, указанная после даты его рождения. С тех пор Сатоси навеки затянуло в мир видеоигр.

Игры превыше всего

На игле аркад

Тадзири открыл для себя видеоигры в 13 лет, в возрасте ярких фантазий и захватывающих увлечений. Ему повезло стать свидетелем зарождения и популяризации культуры отаку в потребительской Японии в самый разгар экономического бума. Индустрия манги и аниме сделала важный шаг вперед и набирала популярность. В то время страна могла похвастаться одним из самых прогрессивных рынков в мире. В ней начала появляться и развиваться массовая культура развлечений, ставшая одной из самых ярких на Земле. Юный автор рос в этом уникальном и особенно благоприятном для инноваций месте. Именно он и способствовал появлению массовых видеоигр.

1978 – год, изменивший игры

Зачатки видеоигр появились еще в 1940-х, но только в 70-х они вышли за пределы лабораторий электроники, чтобы попытаться стать воистину крупным и прибыльным товаром для широкой публики. Первые аркадные игры увидели свет в конце 60-х, когда компании, производящие пинбольные автоматы, слот-машины и торговаты с напитками и фото искали новое оборудование для продажи торговым центрам и кафе. Созданный SEGA в 1966 году автомат для игры Periscope, симулятора подводных боев, стал одной из первых успешных в мире аркад... но видеоигрой он не считается, так как в автомате мишени двигались по картонному фону вместо экрана. Производители использовали подобные электромеханические и визуальные приемы – фальшивые экраны, кинопроекции и прочее – до середины 1970-х.

Технически первой видеоигрой стала Pong от Atari, вышедшая в 1972 году, – также это один из первых аркадных автоматов, выпущенных партией в несколько тысяч экземпляров. Первая подключенная к телевизору приставка Magnavox Odyssey тоже увидела свет в 1972 году, но в ней использовались логические схемы, а не микропроцессоры. В 1970-х компьютеры начали появляться в университетах, открыв путь первому поколению программистов, а следом за ними – и видеоиграм. В 1977 году, когда игровой рынок

наводнили клоны Pong, а цены на микрочипы резко упали, и зародилось первое поколение по-настоящему электронных приставок и автоматов. В США вышел Atari 2600 – первый компьютер для программируемых видеоигр.

В 1978 году вышла Space Invaders – первый шутер в истории. Эта игра стала первым настоящим хитом как на автоматах, так и на приставках, и принесла миллиардную прибыль. Это повысило популярность и престиж видеоигр, уже формирующих полноценную прибыльную отрасль. Игровые автоматы захватили долю рынка, которую занимало более классическое аркадное оборудование вроде пинбола, уменьшив его выручку в пять раз за пять лет и приведя к его упадку. В следующие годы доходы от аркадных игр подскочили до невиданных высот: в 1980 году в США они принесли своим владельцам 2,8 миллиарда прибыли, в 1981-м – около 7 миллиардов, а в 1982-м – почти 8 миллиардов долларов на 1,5 миллиона установленных автоматов. Одни лишь аркады тогда превзошли успехи индустрий кино и музыки, вместе взятых. Так родилась эта процветающая индустрия и поколение геймеров.

Знакомство со Space Invaders

Открыв для себя в 1978 году Space Invaders, Тадзири, как и многие другие молодые люди того поколения, стал одним из тысяч одержимых аркадными автоматами игроков, спо-

собных тратить на них все свои деньги и свободное время. Его ожидаемо низкая успеваемость в школе тревожила родителей, которые говорили ему, что он станет преступником, — но не могли до него достучаться. Позже Сатоси рассказывал, как тратил уйму часов на многокилометровый путь на велосипеде до мрачного зала вдали от дома, где он мог платить в три раза меньше и играть подольше. Он стал местным чемпионом Space Invaders и ее многочисленных копий, набрав высочайшие результаты. Пусть это приносило ему лишь восхищение пары товарищей — он начал разбираться в механике игры и понимать логику движений врагов на экране.

В 1980 году Сатоси Тадзири было 15 лет, и он с горем пополам окончил эквивалент нашей средней школы. Речь даже не шла о том, чтобы пропустить Сатоси в следующий класс. Будучи далеким от духа соперничества элитарной Японии, вместо общей старшей школы он поступил в электротехнический колледж. Отец Тадзири надеялся помочь ему стать электриком-фрилансером или пристроить его на работу на одной из электростанций Токио. Учился он лишь для отвода глаз. Сатоси не покидала навязчивая идея: играть в видеоигры и — почему бы и нет? — создавать их самому. В 1981 году юноша подал свою идею игры в модном тогда жанре головоломок, Spring Stranger, на организованный SEGA конкурс TV Game Idea Award. К удивлению Тадзири, его выбрали и пригласили на церемонию награждения SEGA, где он обнаружил, что выиграл конкурс. Он получил крупную сум-

му денег – 100 000 иен (около 750 евро), – что позволило ему приобрести один из первых японских потребительских микрокомпьютеров NEC PC-8001, вышедший в 1979 году. Так он начал самостоятельно учиться программированию. Пусть SEGA и не воплотила в жизнь его идею, полученный опыт доказал, что он способен создавать видеоигры – к чему он и пришел спустя несколько лет, пройдя весьма необычный путь.

Рождение Game Freak... в качестве журнала

Преуспевший фэнзин

20 марта 1983 года Сатоси Тадзири завершил проект, который навсегда изменил его жизнь. Ему было 17, он все еще скучал в колледже электроники и наконец нашел способ монетизировать (и финансировать!) проведенные в аркадных залах часы – создать собственный журнал о видеоиграх. Журнал получил название Game Freak и стоил 200 иен – дороже других молодежных изданий того времени и равноценно двум-четырем партиям в аркадном зале. Он состоял из четырнадцати страниц и выпускался самим Сатоси Тадзири, который писал все разделы вручную, делал ксерокопии и скреплял страницы по одной. Купить его можно было только в небольшом магазинчике в районе Токио Синдзюку, где принимались на продажу фэнзины. По соседству находился знаменитый район Акихабара, известный своими магазинами электроники и манги и издавна считающийся одной из «мест силы» культуры отаку. Чтобы выделиться в магазине среди обильного количества додзинси и любительских журналов о манге, чествующих вышедшие и невышедшие работы, Тадзири создал обложку в стиле пиксель-арт с персона-

жем из Dig Dug, популярной в то время аркады. Так покупатели могли с первого взгляда понять, что Game Freak – фэнзин для фанатов видеоигр. Тадзири объяснил на японском шоу Game Center CX в 2004 году, что сделал этот выбор не из любви к пиксельной графике, а из-за своей полной некомпетентности в рисовании. Ему пришлось часами стоять перед экраном игрового автомата и поточечно воспроизводить каждый пиксель.

В 1983 году массовой прессы о видеоиграх просто не существовало, а рынок состоял лишь из нескольких моделей игровых компьютеров и автоматов. В то время почти не было профессиональных каталогов, предлагающих новинки владельцам аркадных залов. Выпуск Famicom/NES в июле того же года положил начало японской специализированной прессе о видеоиграх. На момент выхода Game Freak информация о них и, в частности, о способах их прохождения распространялась лишь из уст в уста с долей сомнительных слухов. Игроков это раздражало, учитывая, что партии были платными. Тадзири задумал предлагать достоверную и эксклюзивную информацию о самых популярных играх, раскрывая их секреты, и добавил рубрики о новинках, где он мог дать волю энтузиазму. Он ввел еще одно новшество – первые «рейтинги» игр с оценками от А до Е. Выглядело это как список вышедших игр производителя Taito, где за каждым названием следовал комментарий и оценка (до ставших привычными для нас обзоров было еще далеко).

Несмотря на высокую цену, журналчик позиционировался как «выгодное» вложение для геймеров, помогая им сэкономить в аркадных залах за счет полезных советов и приемов. Это было одно из первых стратегических руководств в данном жанре, развившемся в 2000-х годах с появлением бесплатных гайдов в интернете. В то время игр выходило гораздо меньше, и они оставались актуальными намного дольше, чем сейчас (по несколько лет, в то время как ныне большинство игр забываются через несколько месяцев). Это позволяло Тадзири переиздавать старые номера фэнзина с небольшими обновлениями и подолгу их «доить». Первый выпуск Game Freak нашел пятерых покупателей за неделю. Тадзири перепечатал его и обнаружил, что журнал так же успешно продавался каждую неделю, позволяя ему финансировать «исследования» для следующих номеров.

Потрясающий поворот судьбы

Благодаря везению и смекалке Тадзири второй выпуск этого скромного любительского проекта привлек еще больше внимания. Он был полностью посвящен вышедшему в декабре 1982 года шутеру Xevious от Namco. Второй номер Game Freak вышел через неделю после первого, 30 марта, когда Xevious стала настоящим хитом японских игровых залов. Подробное руководство Тадзири хорошо продавалось и позволило состояться одной невероятной встрече. Тадзири

искал авторов для фэнзина и указывал свои контактные данные в каждом выпуске Game Freak – как оказалось, не напрасно. В 1983 году с ним связался лучший игрок в Xevious в Японии, Охори Косукэ, который, по слухам, сумел набрать более десяти миллионов очков в игре всего за неделю после ее выхода (что Тадзири засвидетельствовал в своем журнале). Школьник и ровесник Сатоси Тадзири, Охори Косукэ создал собственный посвященный Xevious фэнзин. В результате к нему обратилась компания Namco, желая встретиться с чемпионом и подтвердить ходящие о нем слухи. Для тех времен инициатива была очень необычной. Впечатленная его мастерством игры и качеством работы, Namco решила не создавать собственный гайд по Xevious (как она это делала для своих самых популярных игр), а предоставить Косукэ полный план игр и иллюстрации, чтобы он сам обновил свой фэнзин и продолжил его распространение. «Как набрать 10 миллионов очков в Xevious» (1000# # # # ##) добился успеха, несмотря на высокую цену в 500 иен, и переиздавался каждый месяц самим Охори Косукэ, продавшись тиражом почти в пять тысяч копий. Это стало рекордным результатом.

С одной стороны, Тадзири впечатлил талант Охори, а с другой – то, как создатели игры легко связались с ним и не моргнув глазом согласились на сотрудничество. Косукэ, в свою очередь, надеялся, что Сатоси Тадзири, которого он очень уважал за работу над Game Freak, возьмется за публи-

кацию и распространение его книги, – самого его ждали выпускные экзамены в школе, которую родители считали важнее его бизнеса и игр. Так создатель Pokémon и заключил свой первый полноценный контракт в индустрии видеоигр. Следует отметить, что Охори Косуке ждал очень схожий с Тадзири путь: сперва он писал для журналов, затем был принят на работу в Namco и позже, в 1990-х, основал собственную студию Matrix Software, которая ныне является одним из ведущих в Японии разработчиков ролевых и мобильных игр. Итак, продолжая издание своего журнала, в 1983 году Тадзири перевыпустил руководство по Xevious в Game Freak – на этот раз по минимальной цене в 300 иен. Он обновил несколько страниц, добавив ходящие в аркадных залах слухи об игре, которые он сам подтверждал или опровергал. Креативность сарафанного радио игроков даже доходила до странных слухов, что если под конец игры набрать определенное количество очков, в аркадном зале появится таинственная живая собака. Выпуская новую версию «Как набрать 10 миллионов очков в Xevious», Тадзири и не подозревал, что продаст почти 10 000 копий руководства – в основном по почте. Сатоси Тадзири оказался буквально завален заказами: ежедневно он получал целые мешки с запросами и был вынужден просить семью о помощи с отправкой.

Первый игровой журналист

Всего в 18 лет Сатоси Тадзири оказался одновременно и студентом, и журналистом, и редактором. Game Freak был вскоре передан на производство в типографию, чтобы поддерживать бесперебойный ритм выхода журнала: между 1983 и 1984 годом увидели свет 16 номеров, а затем публикации стали более частыми. Game Freak быстро завоевал хорошую репутацию в зарождающемся мире отаку и заручился поддержкой множества энтузиастов, фанатов видеоигр и самих разработчиков, которые были рады наконец получить полезные отзывы о своих играх и таким образом их улучшить. Среди заинтересованных лиц числился бывший одноклассник Тадзири Кэн Сугимори, который стал иллюстратором журнала со второго выпуска и приложил руку к почти всем последующим номерам, и Дзюнъити Масуда, музыкант, студент института информатики и фанат видеоигр, также ставший свидетелем рождения студии.

Game Freak регулярно печатался до 1985 года; в 1986-м вышло еще несколько номеров, а последним стал выпуск 13 сентября 1987 года, посвященный Taito. В то же время Тадзири продолжал осваивать новые горизонты. Он кое-как получил диплом электрика и стал журналистом в нескольких изданиях о видеоиграх помимо Game Freak, которые выходили с 1986 года. В их числе знаменитый Famitsu, предок

официального журнала Nintendo, несколько журналов об аркадах и даже японский аналог Playboy. Будучи известным знатоком игр, он также появлялся на радио, в некоторых телепередачах и рекламных видеокассетах. Он собрал коллекцию аркадных игр, получая материнские платы от владельцев залов и производителей. За несколько лет Сатоси Тадзири сумел построить прочную сеть контактов в еще формирующейся индустрии видеоигр. Ввиду своей профессии, Тадзири и его друзья из Game Freak играли во все новинки и в конечном счете пришли к выводу, что игры тех времен оставляли желать лучшего. В конце 1986 года Тадзири отправил фэнзин Game Freak на покой и взялся за работу над своей первой игрой Quinty (Mendel Palace в США), которая вышла в 1989 году.

Game freak становится разработчиком

Инди до появления инди

В 1986 году, в 22 года, спустя много лет самостоятельного изучения программирования Сатоси Тадзири начал производство Quinty. В интервью в 2003 году для книги, опубликованной в честь двадцатилетия Famicom (Family Computer: 1983–1994), создатель Pokémon объяснил, что он не располагал официальными средствами разработки для приставок. Поэтому он приобрел Family BASIC – потребительское программное обеспечение для программирования на языке BASIC от Famicom. Вместо того чтобы пытаться создавать игры на этом ПО, имеющем только образовательную функцию, Тадзири разобрал свою приставку и проанализировал, как она ведет себя при программировании на Family BASIC. Эти исследования и подержанные материалы из магазинов электроники позволили ему создать самодельный программируемый картридж и приступить к разработке игры, которая продлилась три года. Пусть он не был единственным, кто взломал Famicom для создания своей игры без официального комплекта разработчика, только Сатоси смог запрограммировать ее так, что «пиратская» разработка не вы-

звала вопросов в момент проверки Nintendo.

Во время работы над Quinty студии Game Freak по факту еще не существовало. Это была просто группа старых друзей, которые встречались в нерабочее время и пытались осуществить свой проект. Так и выглядела инди-разработка задолго до появления этого официального термина в конце 2000-х. Днем Сатоси Тадзири работал журналистом, а по ночам – программистом и гейм-дизайнером. Кэн Сугимори, увлеченный мангой сын радиопродюсера, мечтал стать художником и аниматором. Тогда он довольствовался случайными заработками и рисованием манга-адаптации одного сериала для журнала комиксов по выходным. Он обеспечил Quinty графикой и, хоть и не стал одним из основателей Game Freak, официально присоединился к студии через два года после выпуска игры, в 1992 году. Дзюнъити Масуда – самый молодой участник команды, которому на тот момент было всего 19 лет. Он увлекался музыкой и имел диплом информатика, специализируясь на программировании на языке «С». Оба навыка оказались чрезвычайно ценными: на первых приставках музыка сочинялась посредством кодирования. Днем он работал в компании по разработке профессионального ПО и не бросал свой пост, чтобы не тревожить родителей, но все же очень надеялся, что Game Freak взлетит и позволит ему однажды уволиться. Он присоединился к активной разработке в начале 1988 года, когда его друг Тадзири попросил его работать над саундтреком игры

по выходным.

С тех пор эти три таланта так и не разошлись – они вместе встретили рождение Pokémon и не сходят с борта Game Freak и по сей день. Трио без устали трудилось над разработкой Quinty в маленькой квартирке Тадзири, периодически получая помощь от Кацуки Маруямы и Акихито Кори-ямы (возможно, это псевдонимы, так как их имена не фигурируют в титрах других известных видеоигр), а также Юдзи Сингая (покинувшего Game Freak до выхода Pokémon). Несколько продюсеров Nintendo, а также зарождающаяся студия Kindle Imagine Develop, специализирующаяся на аутсорсинге и повествовательных играх, также помогли молодой команде завершить игру своими советами.

Успех...

Хотя в моде тогда были платформеры и сайд-скроллеры, Сатоси Тадзири решил отдать дань уважения аркадам своей юности и создать, как он надеялся, не менее затягивающую игру. Она состояла из статичных экранов, заполненных врагами с детально продуманной анимацией, которая должна была выделить игру из множества других менее качественных с технической точки зрения современных работ. Побеждать противников нужно было либо сбивая их с ног, либо швыряя о стену, после чего они исчезали. Quinty, доступная для одного или двух игроков, состояла из 100 уровней с еди-

ной механикой геймплея, что делало ее особенно длинной и насыщенной – как раз в духе аркад, которым Тадзири желал воздать должное. Игрок мог играть за мальчика по имени Картон, намеренного освободить свою девушку Дженни из лап ревнивой младшей сестры Квинти (в оригинальной версии). Причудливая и милая вселенная игры сильно повлияла на ее успех и популярность в Японии. Квинти с друзьями даже получили право на публикацию их приключений в комиксе журнала Famicom (Hisshou Non, для которого писал Тадзири) до 1995 года.

Но сперва Quinty нужно было выпустить, и к этому вопросу Тадзири тоже подошел своеобразно. Он начал искать издателя, лишь когда закончил разработку игры и понял, что она в его вкусе, хотя обычно разработчики поступают наоборот – проект представляется издателю, тот берет на себя финансирование и назначает срок сдачи, и только после этого начинается фактическое производство. Тадзири без колебаний обратился в Namco, где у него были связи. По его словам, именно эта компания лучше всех могла издать аркадную игру вроде Quinty, отдающую дань уважения ее старым работам. Namco сразу соблазнилась и согласилась издать игру. Quinty вышла 27 июня 1989 года, продавшись тиражом более 200 000 копий в Японии и принеся Game Freak более 50 миллионов иен (300 000 евро). Деньги пошли на финансирование стартового капитала компании, официально учрежденной 24 апреля того же года.

Забавный факт: в то время будущий создатель Pokémon все еще работал журналистом-фрилансером, в основном в GTV – журнале, который продавался вместе с кассетой с видеороликами об играх, что в то время считалось новаторством и диковинкой. Отчасти это совпадение, но в одном из тех роликов, снятых в начале 1989 года, появляется и сам Сатоси Тадзири: он со страстью рассказывает о любимых старых аркадных играх Namco и между делом представляет каталог новинок издательства... включая Quinty, свою собственную игру!

...и разочарования

После выпуска Quinty, когда Game Freak наконец превратилась в полноценную компанию, Тадзири решил попытаться продать свою игру в Соединенных Штатах. В 2003 году он рассказал, как та поездка ужасно его разочаровала. Он объездил на машине все западное побережье страны, встречаясь с различными издателями и представляя им свое детище. Игру все считали очень занимательной, но неуклонно отвергали. Причина – слишком миловидная вселенная. В те времена западные игры стремились выглядеть внушительно, и их обложки напоминали голливудское кино, чествующее силу и мощь. Поэтому обложки многих японских игр полностью перерабатывали для США и Европы, что породило множество ужасающих зрелищ, пусть содержание игр и не

сильно страдало.

В итоге Тадзири пришлось подстроиться под американские стандарты Hudson Soft, принявшей игру при условии, что игра станет мрачной. Так Quinty превратилась в Mendel Palace, и причудливая принцесса на обложке уступила место темному особняку, полному страшных кукол. Изменились и заставка со сценарием: молодая девушка на вершине замка стала пленницей кошмара, в котором оживали куклы; ее любимый превратился в игрушку, пытающуюся спасти свою госпожу, а взбалмошная Квинти преобразилась в повелительницу злых оживающих кукол. Тадзири отчаянно нуждался в средствах для запуска своей компании и не стал придирается, но вернулся из США с горечью и раздражением от того, что его игра и дань золотому веку аркад остались непонятыми. Он излечил душу, написав вышедший в следующем 1990 году сборник рассказов A Catcher in Pac-Land («Над пропастью в Pac-Land»). В нем он вспоминал детство, показывая глазами ребенка восторг юного геймера при виде своих первых видеоигр и рассказывая, как кучка пикселей на экране могла создать перед ним целую вселенную. Но главное, что по возвращении из Штатов его осенила навсегда изменившая историю видеоигр идея: Capsule Monsters.

Истинная история Pokémon

В нужном месте в нужное время

Сатоси Тадзири вернулся из Соединенных Штатов с множеством вопросов о видеоиграх и их индустрии. Ему исполнилось 24, и он занимал должность главы компании. Как он признался в своей биографии, пришла пора по-настоящему вступить во взрослую жизнь. Разочарование от того, что его амбиции, воображаемые миры и жажда создавать как можно более хорошие игры понимала не вся индустрия, только укрепила веру в его идею: Game Freak была призвана повышать планку качества и стремиться выше. Студия не собиралась сходить с этого пути. Летом 1989 года для Game Freak сложились крайне благоприятные условия. Индустрия домашних видеоигр переживала бум и с каждым годом приносила все больше денег; спрос на игры оказался очень высоким, особенно в связи с выходом приставок. В тот момент уже вышли или собирались вот-вот появиться на полках магазинов несколько ставших легендарными консолей. В конце 1988 года в Японии и на американском рынке появилась Mega Drive, а Nintendo недавно выпустила Game Boy и уже на всех парах готовила Super NES к выходу в конце 1990 года. К тому же Nintendo отменила введенное при запуске

Famicom правило, запрещавшее всем разработчикам и издателям выпускать более пяти игр в год. Эта директива была введена, чтобы студии выпускали несколько хороших игр в год с концентрированными продажами, а не стремились наводнить рынок низкокачественными товарами (что подкосило Atari в начале 1980-х).

Издание видеоигр заинтересовало многих деятелей индустрии развлечений – кино, музыки и телевидения. Они увидели в них прибыльный товар по сути с привычным дизайном, не говоря уже о возможных вариациях их собственной продукции. Так в конце 1980-х количество выходящих игр резко подскочило, что дало возможность многим студиям, в том числе Game Freak (каждая студия разрабатывала в лучшем случае по несколько игр в год), возможность окрепнуть и ни на минуту не оставаться без дела. Среднее число глобальных ежегодных релизов видеоигр того времени показывает, как процветала отрасль:

1987: 1760 игр

1988: 1780 игр

1989: 1830 игр

1990: 2080 игр

1991: 2320 игр

1992: 2460 игр

1993: 2400 игр

1994: 2510 игр

1995: 2350 игр

1996: 2100 игр

1997: 1940 игр¹

Пока Game Freak работала над американской версией Quinty, Тадзири пытался составить дальнейший план действий и найти партнера для финансирования следующей игры, который позволил бы удержать молодую и шаткую студию на плаву.

На обороте страницы технического паспорта...

После своего официального учреждения Game Freak наконец могла проявить себя в деле. Пользуясь сетью контактов Сатоси Тадзири, в 1989 году Game Freak встрети-лась с основными производителями консолей и получила от них комплекты для разработки. Внимание Тадзири особенно привлекло выделенное жирным шрифтом в техническом паспорте Game Boy слово «связь».

Оно сразу нашло отклик в его сердце. Журнал Game Freak был создан, чтобы разделить страсть его автора к видеоиграм. Соединительный кабель Game Boy натолкнул Тадзири на идею игры, которая позволила бы делиться этой страстью

¹ Для расчета использовался список игр, выходящих ежегодно на всех носителях, из совместной базы данных MobyGames. В 2000 году с успехом PlayStation 2 годовой объем игровых релизов вновь подскочил. Индустрия начала производить в среднем более 2500 игр в год. — *Прим. авт.*

и обмениваться, а не только противостоять друг другу, как это делали игроки в доступной тогда игре Tetris. Физический обмен информацией между игроками казался ему крайне приятным и позитивным опытом (вспомним, что в то время не было сотовых телефонов и беспроводных устройств), и символом данной идеи стали милые его сердцу насекомые из детства, эволюционировавшие до кабеля консоли. Эта картина стала частью первой презентации Pokémon, а также будущей рекламы игры, которой еще не скоро было суждено увидеть свет.

Заметим, что до выпуска Pokémon в 1996 году (она разрабатывалась более пяти лет и сильно задержалась) Game Freak выживала благодаря созданию множества малоизвестных игр для разных издателей на различных носителях – конечно же, без ущерба для качества, согласно подходу Тадзири. Несмотря на многочисленные заказы, до выхода главного хита студии ее баланс практически всегда оставался минусовым, что вызывало напряжение в команде.

Сложная и рассредоточенная разработка

Престижные партнеры того времени

На дворе все еще стоял 1989 год, и Тадзири подписывал первые контракты Game Freak. Он встретился с Sony, одна из команд которой под руководством блестящего, но эксцентричного Кэна Кутараги – настойчивого инженера и создателя PlayStation и Sony Computer Entertainment – разрабатывала звуковую микросхему будущей Super NES, а также гибридную приставку Sony-Nintendo, читающую картриджи Super NES и игровые диски. Этот проект являлся первой версией PlayStation, однако так и не увидел свет. Совместная работа над звуковым процессором все же была проведена, и Sony так или иначе намеревалась начать выпуск 16-битных видеоигр через свою дочернюю компанию Sony Music. Сатоси Тадзири предложил им не будущую Pokémon, а идею одного из юных сотрудников студии: ролевой экшен Jerry Boy, пародирующий эталонные игры тех времен. В ней даже был знаменитый слизень из Dragon Quest. Игра должна была выйти одновременно с мангой и подготовить почву для возможного продолжения – намечался масштабный проект, способный перерасти во франшизу.

Так Тадзири получил свой первый контракт, однако ему еще предстояла встреча с SEGA и Nintendo. SEGA очень заинтересовалась сотрудничеством с Game Freak: сперва предложила «создать прототипы» некоторых своих проектов – в частности, эпизода RPG-серии Phantasy Star и игры для сети фастфуд-ресторанов McDonald's (в итоге доверенной студии Treasure), – а в конечном счете заказала адаптацию очень популярных в то время манги и аниме Magical Taluluto для своей приставки Mega Drive. Команды Nintendo со скепсисом относились к выдвинутому проекту Capsule Monsters, но в итоге утвердили его благодаря двум известным продюсерам компании. Первый из них – легендарный Сигэру Миямото, которого Тадзири почитал за создание нескольких культовых игр его юности, в частности Donkey Kong, Super Mario и The Legend of Zelda. Тадзири настолько восхищался им, что решил выразить свое почтение, выбрав «Сигэру» стандартным именем соперника игрока в первой игре Pokémon (самого героя по умолчанию зовут Сатоси в память об охотящемся на насекомых юном Тадзири).

Также за столом Nintendo сидел Цунэкадзу Исихара, давний знакомый Сатоси Тадзири, сыгравший ключевую роль в успехе Pokémon. Исихара познакомился с Тадзири и его друзьями во времена выхода фэнзина Game Freak. Ярый любитель видеоигр, Исихара работал рекламщиком и продюсером на японском телевидении – он выпускал программу об игровых новинках, в которой участвовал Тадзири. Получив об-

разование художника и графического дизайнера, он посвятил три года своей жизни написанию исчерпывающей энциклопедии видеоигр. В конце 1980-х он учредил студию APE Inc. для Nintendo с намерением разрабатывать совершенно новые игры. Компанией управлял не опытный разработчик, а Сигэсато Итой – японский актер, автор и эссеист, который был известен и ценим за разнообразие проектов и на сей раз подался в гейм-дизайнеры. Его первым проектом была Mother – ролевая игра для Famicom 1989 года, ставшая культовой в Японии (на Западе она вышла только в 2015 году в сервисе Virtual Console для Wii U под названием EarthBound Beginnings) и получила два продолжения. Тадзири стал одним из первых журналистов, поигравших в Mother перед выходом, пока сам он параллельно разрабатывал Quinty. Его впечатлила и вдохновила ностальгическая атмосфера игры.

Цунэкадзу Исихара доверил своему другу Тадзири создание Pokémon, заинтригованный тогда еще расплывчатой концепцией ролевой игры, в которой игрок ловил монстров с помощью капсул и учил их драться. В частности его интересовала перспектива создания побочной продукции. Помимо привычного для Game Freak выпуска манги, в первую очередь он надеялся на издание Nintendo коллекционной карточной игры – популярного в то время побочного товара. Именно Исихара не раз спасал Pokémon от провала, убеждая Nintendo продолжать инвестировать в проект и вкладывая собственные средства в основанную им после роспуска APE

Inc. компанию Creatures, получившую треть авторских прав на франшизу.

В момент заказа от Pokémon ожидалось, что она станет одним из передовых бойцов свежей Game Boy. Быстро переименованная в Pocket Monsters из соображений авторских прав, игра должна была выйти в конце 1991 года и стать одной из первых RPG компании, идеально подходящей одному из сегментов целевой аудитории консоли – маленьким детям. Проект был откалиброван как раз для них, пусть изначально и рассчитан на игроков всех возрастов. Примерно в то же время Game Freak перебралась на небольшой офисный этаж в Симо-Китадзаве на западе Токио – прямо над частной школой, куда ребята ходили после уроков, чтобы улучшать навыки и добиваться академических успехов. Тадзири подметил, что в то время, как сам он в этом возрасте мог сбегать от дел и расслабляться в аркадных залах, юные ученики о таком и мечтать не могли – хотя бы потому, что у них в жизни такого досуга почти не было. Эта мысль наложила отпечаток на Pokémon: было решено сделать игру простой и доступной, а портативная консоль позволяла играть в нее сколько угодно – по пять минут на перемене, по пятнадцать минут в метро или часами по выходным.

Так Тадзири еще больше убедился, что он на правильном пути.

Работа не по силам

К 1990 году Game Freak технически существовала всего год, но ей уже пришлось столкнуться с тремя параллельно идущими разработками: Jerry Boy для Sony, Talulu для SEGA и Pokémon для Nintendo. Три очень разных игры, три носителя, всего десять человек в команде и нестабильное финансовое положение... Как правило, издатели выделяют деньги производителям игр поэтапно. Большая часть выдается при подписании договора, затем средства поступают, когда разработчик представляет промежуточные результаты с прогрессом версии, а последняя часть оплачивается при сдаче готового товара с возможной долей от прибыли.

Game Freak рассчитывала продержаться на плаву, выпустив Jerry Boy для Super NES вместе со Studio Sacom. Сугимори отвечал за визуальную составляющую игры, манги и причудливой вселенной вместе с Сатоси Тадзири, который курировал разработку и доверенное Studio Sacom программирование. В то же время Сугимори руководил и выпуском Talulu в Game Freak. Звуковой составляющей занялся Масуда, основным проектом которого оставалась Pokémon (всегда под руководством Тадзири). В тот момент возникло несколько проблем. Во-первых, из трех игр четкие планы были составлены только на две: Jerry Boy и Magical Taluluto. Game Freak подписалась на долгосрочное сотрудничество и

разработку ряда функций, и эти проекты позволяли легко оценить прогресс. В случае с Pokémon дело обстояло в разы хуже: пусть Game Freak и продала идею Nintendo, о ее воплощении и окончательном виде игры решений никто не принял. Вся творческая составляющая лежала на плечах Game Freak, которая осознала, что такой амбициозный проект мог оказаться куда более трудоемким, чем ожидалось. К тому же сотрудничество со Studio Sacom шло неудачно: проект Jerry Boy, который из RPG перетек в классический платформер, настолько отставал по срокам, что Game Freak пришлось вновь взяться за штурвал и потратить время, которое ей позарез нужно было сэкономить. Без дорожной карты Pokémon делала по три шага вперед и по три шага назад; все идеи по одной тестировались в игре и затем отклонялись. Хорошо продвигалась только Magical Taluluto, но лишь после того, как Тадзири попросил Сугимори полностью подключить к проекту остававшуюся в стороне Game Freak.

В начале 1991 года Game Freak переживала трудные времена. Студия планировала выпустить все три игры в конце года, но ее карманы практически пустовали. В 2014 году в книге Ken Sugimori Works, посвященной его творчеству, Сугимори рассказал о том, что в то время он спросил Тадзири, разумно ли обращаться к издателям ради выпуска лицензионных проектов вроде Talulu. Последовавшая за этим ярость заставила его пожалеть о вопросе. Тадзири кричал, что он понятия не имел, насколько сложно будет выполнить такой

договор. Да, у разработчиков было полно проектов, но конкуренция оставалась жесткой, и ничто не гарантировало, что Game Freak не потерпит фиаско на полпути еще до выпуска второй игры.

Pokémon больше не в приоритете...

Три проекта или ни одного

Перед Game Freak встал выбор. Один из трех проектов не мог вовремя выйти в свет: им явно должен был стать Pokémon, и Тадзири пришел в голову хитрый отвлекающий маневр. Он объяснил ситуацию с задержкой Pokémon и предложил Исихаре, любителю головоломок, разработку небольшой простенькой игры с загадками, вдохновленную его же работами и основанную на персонаже Йоши. Игра могла быть готова к концу года (к изначальной дате сдачи Pokémon) для Game Boy и NES, переживавшей нехватку игр после выпуска Super NES.

Проект подразумевал мало рисков и показался Миямото и Исихаре резонным. Благосклонные продюсеры Тадзири дали добро, приняв в расчет задержку Pokémon. Итак, команда столкнулась с четвертым проектом: Mario & Yoshi, который вышел по плану в декабре 1991 года, спустя шесть месяцев экспресс-разработки – в частности благодаря использованию графики из Super Mario World. Этой уловкой Тадзири спас положение и продолжил постепенно разрабатывать Pokémon, чередуя работу над более-менее прибыльными проектами и своим будущим шедевром.

Другие творения Game Freak

Наряду с Pokémon, Game Freak и ее двадцать в основном неопытных сотрудников выпустили всего девять других игр в 90-х. Пусть сейчас они и канули в Лету, благодаря им культовая франшиза студии увидела свет.

Jerry Boy. Выпущена на Super NES в 1991 году в Японии, а затем в 1992-м в США под названием Smart Ball с отличной от оригинала сценарной последовательностью. Это 2D-платформер, героем которой является человек, превратившийся в отважный шар слизи. Хотя Game Freak и работала над продолжением, а Сугимори несколько лет рисовал по странице вдохновленной игрой манги для одного журнала, его забраковали после разлада Sony и Nintendo при выходе PlayStation.

Mario & Yoshi. Головоломка в духе Tetris. Выпущена на NES и Game Boy в декабре 1991 года в Японии, а в 1992 году – в США и Европе.

Magical Tarurūto-kun. Вышла в апреле 1992 года только в Японии на Mega Drive. Это последняя и самая успешная видеоигра по манге Magical Talulu. Очень красочный и милый платформер.

Mario & Wario. Выпущена на Super NES эксклюзивно в Японии в августе 1993-го. Это игра-головоломка в стиле Lemmings с использованием консольной мыши. Ослеплен-

ные Марио, Пич и Йоши автоматически ходят по плитам, а игрок управляет феей, которая способна активировать некоторые элементы окружения и вывести героя к выходу, материализованному Луиджи.

Pulseman. Вышла на Mega Drive в Японии в июле 1994-го и появилась на Западе в 2009 году на Wii Virtual Console. Ее можно назвать величайшим достижением Game Freak после Pokémon. Этот экшен-платформер представляет собой потрясающую и крайне изобретательную смесь Sonic the Hedgehog и Mega Man.

Nontan to Issho: Kuru Kuru Puzzle. Адаптация культовой детской книги в виде игры-головоломки в стиле Puyo Puyo для Victor Entertainment. Появилась в ноябре 1994 года на Game Boy и Super NES эксклюзивно в Японии. Это игра для самых маленьких предельно проста и близка к развивающей, с яркими звуковыми эффектами и незамысловатой красочной графикой. Главные герои – очаровательный кот Нонтан и его друзья-зверушки.

Bazaru de Gozaru no Game de Gozaru. Выпущена на PC Engine в июле 1996 года через несколько месяцев после Pokémon эксклюзивно в Японии. Эта игра-головоломка была заказана NEC, создателями носителя. В ней используется система Mario & Wario: нужно вывести персонажа на вершину полной ловушек панели, где его ждет бешеная обезьяна.

Bushi Seiryūden: Futari no Yūsha. Эта игра, завершенная вскоре после Pokémon для издателя T&E Soft (ныне – D

Wonderland)), была выпущена в Японии на Super NES в январе 1997 года. Эта RPG малоизвестна, но крайне оригинальна. Юный герой волшебной средневековой Японии должен спасти свою сестру, которую похитил демон. При исследовании мира используется вид сверху, а подземелья и сражения видны сбоку... и происходят пошагово. Это уникальное сочетание платформера, стратегии и ролевой игры.

Click Medic. Последняя работа Game Freak для приставки не от Nintendo за будущие десять лет была разработана для Sony и выпущена эксклюзивно на PlayStation в январе 1999 года в Японии. Она позволяет встать на место врача, который вводит капсулу с «добрыми» вирусами в тела пациентов. Это уникальное сочетание повествовательной игры, RPG и стратегии в реальном времени, проводящей игрока через разные фазы борьбы с болезнями.

Уже в 2000-х, за исключением Drill Dozer для Game Boy Advance, Game Freak работала лишь над Pokémon. Только в начале 2010-х в Game Freak появилась внутренняя система реализации сторонних проектов. Каждые два года сотрудники студии могут формировать команды из трех человек для представления своих идей. Если проект одобряют, команда отделяется от текущего проекта Pokémon на три месяца и разрабатывает демоверсию, которая станет полноценной игрой при повторном утверждении. Так родились Rhythm Hunter: HarmoKnight для 3DS в 2012 году, Solitaba для смартфонов и японских 3DS в 2013 году, а затем Tempo:

The Badass Elephant и Giga Wrecker в 2015 и 2016 годах.

Разработка без четкого пути

Крохотная команда

Учитывая отсутствие дорожной карты и необходимость чередования различных проектов, которые Тадзири отказывался делать на скорую руку и не всегда доводил до конца, Game Freak разрабатывала Pokémon почти шесть лет. Сатоси Тадзири начал жить в непостижимом уму ритме: работал по двадцать четыре часа и спал по двенадцать. Никто не следил за своим графиком в этой полной страстей индустрии, которая каждые шесть месяцев обновляла и игры, и платформы. Средства много раз кончались, и некоторые сотрудники все же ушли, но другие продержались до конца. Из-за этого создание игры приписано всего дюжине людей, что маловато для игры такого уровня даже для тех времен.

Пробы и ошибки

Когда мы встретились в 2014 году при подготовке этой книги, Дзюнъити Масуда описал разработку игры красивой метафорой: «Pokémon была непохожим на другие игры проектом. Мы взялись за работу без четкого плана, зная лишь, что это будет ролевая игра. Перед нами лежала кость,

и по ходу дела мы добавляли к ней мясо. Так и родилась Pokémon». Разработчиков по порядку осеяли как хорошие, так и плохие идеи; если программист решал их опробовать, то они кодировались на лету и точно так же отбрасывались. Дзюнъити Масуда привел пример: в какой-то момент предполагалось, что у покемонов не будет шкалы жизни и что уровень их здоровья придется угадывать по текстам в игре. Вдохновленные выпущенной в 1992 году Dragon Quest V, где команда героев могла вербовать монстров, разработчики решили, что воплощением покемонов станет сам игрок, и именно герой будет получать очки опыта и самостоятельно распределять показатели между своими существами.

Создание 151 покемона

По большей части, Pokémon – детище Сугимори, но к нему приложила руку вся команда. Несмотря на свои ограниченные возможности, Game Boy дала простор для создания сотни монстров. Первым стал Райдон, который был введен в игру раньше остальных покемонов. За ним последовали Кангасхан, Нидоран♂, Клефэйри, Спироу и Волторб. Визуальные приемы разработчиков позволяли обойти технические ограничения консоли. Кэн Сугимори привел в пример то, как он покрыл ядовитого покемона Граймера, который должен был много сражаться, полосками зебры, чтобы создать иллюзию движения на экране маленькой консо-

ли без фактической анимации. Так же было и с Гьярадосом, рыбой-драконом, лишенной чешуи, – это упростило рисование на экране. Команду вдохновляло все вокруг: животные, предметы, растения, воспоминания из детства, японские сказки и традиции... Покемон Снорлакс – отсылка к карикатуре на одного из работников студии, пухлого Кодзи Нисино. Пикачу впервые нарисовала женщина по имени Ацуко Нисида. Она запланировала для него две эволюции, но было решено ограничить некоторых покемонов одной, чтобы уместить как можно больше разных видов карманных монстров на картриджах с ограниченной памятью. Как и все покемоны, Пикачу прошел через несколько внутренних голосований на студии: сотрудникам предлагалось оценить понравившихся монстров и предложить изменения. Целью было составить полный Покедекс. Поначалу разработчики спроектировали и создали 190 покемонов, а в итоге список сократился до 150 плюс Мью. Те 40 отвергнутых существ идеально подошли для будущей игры Pokémon 2: среди них – легендарный Хо-ох (который появился в первой серии мультсериала в 1997 году) и Лугия, а также Тогепи, Снизл, Теддиурса, Магкарго, Фанпи, Магби и Элекид.

Помимо программирования, Дзюнъити Масуда отвечал за ставший культовым манящий саундтрек и «голоса» покемонов. Для этого он разработал программное обеспечение, позволявшее буквально «ломать» звуковую карту Game Boy, – так создавались необычные звуки, которые он назначал по-

кемонам, ориентируясь на их размер и объем гортани – конечно, при ее наличии. Следует отметить, что покемоны не всегда были такими прорисованными и пестрыми, какими мы знаем их сегодня. По словам Кэна Сугимори, ему пришлось попотеть, перерисовывая весь бестиарий в крупном формате и цвете для начала производства мультсериала в 1996 году.

Одной из последних задач разработчиков являлась балансировка боевой системы. Когда у вас 151 покемон пятнадцати видов со 165 способностями, сложно грамотно настроить силу каждого удара. Увы, в итоге покемоны психического типа в первой версии обладали несравненным преимуществом перед остальными. Разработчики также ввели систему невидимой статистики, определяемой случайным образом в зависимости от покемонов-соперников². Она дополняла видимую систему очков навыков и очков опыта для набора уровней. В итоге, ввиду ограничений Game Boy, был установлен лимит в четыре атаки на существо (об играх, не ограниченных выбором способностей, тогда приходилось лишь мечтать). То же и с инвентарем, в котором умещалось не более двадцати разных предметов. В тот момент эти недостатки не были очевидны для команды, и на их исправление потребовалось несколько поколений игр.

² Эти невидимые очки случайно даются покемонам при их поимке. – *Прим. науч. ред.*

Чем могла стать Pokémon

В начальных набросках игры, показанных в 2004 году в биографии Тадзири, можно увидеть множество отброшенных идей. Но некоторые из них, как ни удивительно, не перенесли изменений. Впечатляющая заставка, в которой сражались Нидоран и Генгар, была создана еще на ранней стадии разработки. Идею смертности покемонов сразу забраковали в офисе. С другой стороны, по изначальной сохранявшейся дух классической JRPG задумке, в игре фигурировали не центры покемонов, а традиционные гостиницы, где покемоны могли восстанавливаться, поспав в своем покеболе рядом с кроватью. Также игру хотели сделать в разы сложнее за счет большего количества битв с дикими покемонами в высокой траве и сражениями с тренерами-противниками при каждом их появлении, а не однократно.

Покемонов должны были продавать торговцы, но в итоге это произошло лишь один раз, в финальной версии игры с Мэджикарпом. Еще планировалось разрешить обмен покемонов на наличные, и также ходили разговоры о том, что карманных монстров смогут похищать воров. Эти идеи перенаправили в другое русло и ввели в игру в лице Команды R, которая крадет, продает и проводит жестокие эксперименты над покемонами. Герой борется с Командой R, но не страдает от нее напрямую. Первая игра изящно решила вопро-

сы эволюции и генетических манипуляций, добавив ископаемых покемонов, которых нужно было возрождать, а также виртуального покемона Поригона, вдохновленного «Парком юрского периода». По мере того как Тадзири и его команда испытывали свои идеи, естественным путем формировалась «этика» покемонов – правильные и неправильные поступки в этой созданной для детей вселенной.

Решающий вклад Сигэру Миямото

Миямото также подбросил команде несколько ключевых для успеха игры идей, которые Тадзири принял без споров. К примеру, именно он предложил систему выбора первого покемона в лаборатории профессора Оука в начале игры. Поставив перед игроком задачу выбрать одного партнера и отказаться от других, игра сразу же вызывала напряжение, чувство ответственности за свое решение и привязанность к покемонам, которых игрок собирался тренировать. По изначальной задумке нужно было поймать первого слабого монстра в высокой траве возле деревни и вскоре от него избавиться, получив более сильных существ. «Я чуть не создал игру об алчности, в которой от игрока требовалось собрать как можно больше покемонов», – рассказывал Сатоси Тадзири.

Сигэру Миямото также осенила идея создать две версии игры, зеленую и красную (Green и Red), припася на будущее

и синюю (Blue). Ни одна из них не содержала всех покемонов. Идея того, что игроки смогут собрать всех карманных монстров, только обмениваясь друг с другом, появилась еще на ранней стадии разработки, но вместо нее Game Freak выбрала запутанную систему ограниченных списков, доступных для поимки покемонов, зависящих от имени игрока. Это решение было хаотичным с точки зрения как техники, так и маркетинга. Блестящую идею выпуска двух версий позаимствовали позднее и другие франшизы, такие как The Legend of Zelda, Keitai Denjū Telefang (предполагаемый клон Pokémon, выпущенный в 2000 году на Game Boy в Японии), Bomberman, Mega Man, Digimon, Inazuma Eleven и другие.

Выход с опозданием

Третье действующее лицо: Creatures

Когда разработка игры подходила к концу, Цунэкадзу Исихара, продюсер, поддерживающий отношения между Game Freak и Nintendo, начал набрасывать стратегию для разработки сиквела. Его студия APE закрылась после разработки Mother 2 (EarthBound в США), и из ее пепла была основана Creatures, собрав большинство бывших сотрудников. Официально Исихара основал компанию 11 ноября 1995 года, хотя работа уже шла и до того момента. Среди акционеров и учредителей числятся студия HAL Laboratory – близкий, но все же внешний партнер Nintendo – и, в частности, ее босс Сатору Ивата, будущий CEO Nintendo. Он взялся за штурвал в период диверсификации и в значительной степени ответственен за концепцию лицензионных товаров, появившихся с выходом первой части Pokémon.

Вдобавок к обязательству продолжать выпуск головоломок для Nintendo (включая Picross) Creatures получила целую треть авторских прав на Pokémon: одна треть оставалась за Nintendo, а другая – за Game Freak. Изначально Creatures отвечала за выпуск коллекционной карточной игры, но в итоге взяла на себя всю побочную продукцию Pokémon – и

материальную, и развлекательную, – в то время как Game Freak оставалась независимой студией, полностью сосредоточенной на разработке основной игры-источника. Обладая опытом в рекламе, телевидении, издательстве и, конечно же, в видеоиграх, Исихара имел все основания для продвижения диверсификации этого проекта, который он много лет держал на расстоянии вытянутой руки. Как Цунэкадзу Исихара признавался потом, он давно знал, что игра будет начинаться с обмена первого покемона с персонажем игры.

Лучше поздно, чем никогда, – покемоны готовы

Окончательно разработка завершилась в октябре 1995 года. В 1999 году Сатоси Тадзири выразился, используя японскую бейсбольную метафору, что это был их последний шанс довести проект до конца после четырехлетней задержки. На тот момент Game Freak все еще надеялась выпустить игру к рождественским праздникам, и Nintendo объявила датой релиза 21 декабря 1995 года. Но побочная продукция еще не была готова, а партнерства не установлены, поэтому выпуск перенесли на 27 февраля 1996 года – середину последнего семестра в японских школах и, несомненно, худший момент для захвата полок магазинов.

В декабре 1995 года Тадзири выпустил в Японии книгу *New Game Design: Come and See Video Game Ideas!* («Новый гейм-дизайн: почерпните идеи для видеоигр!») – манифест способов создания консольных игр будущего, к которому он пришел спустя почти двадцать лет увлечения видеоиграми и девять лет разработки. Game Freak вновь взялась за текущие заказы. Оставалось лишь скрестить пальцы.

2. Ошеломительный успех

В мире видеоигр судьбу консоли способна изменить всего одна игра, но предугадать это невозможно.

Сатору Ивата, 2010

Игра, возродившая game Boy

Рокéмон вышла в Японии в 1996 году, и с момента заказа игры в начале десятилетия рынок сильно изменился. Намеченный на 1991 год выпуск Рокéмон должен был совпасть с пиком продаж запущенной в апреле 1989-го Game Boy. Однако к началу 1996 года портативная консоль уже провела на рынке семь лет, и игры для этого носителя практически перестали разрабатывать. Nintendo уже взялась за будущую Game Boy Advance, хоть и доделала ее намного позже задуманного – в 2001-м. Рокéмон возродила доживавшую последние дни консоль и продержала ее на рынке благодаря выпуску Game Boy Color, более мощной модели с цветным экраном. Цифры говорят сами за себя: Рокéмон вышла в год двойного спада продаж Game Boy, и благодаря ей они резко подскочили.

Количество проданных экземпляров Game Boy за каждый

финансовый год (с апреля по март) по всему миру:

1989–1990: 3,9 млн

1990–1991: 8,1 млн

1991–1992: 10,6 млн (пик перед первым спадом)

1992–1993: 7,8 млн

1993–1994: 7,4 млн

1994–1995: 5,6 млн

1995–1996: 4,2 млн (прямо перед выпуском Pocket Monsters)

1996–1997: 7 млн (выпуск Pocket Monsters за месяц до начала финансового года)

1997–1998: 10,3 млн

1998–1999: 13 млн

1999–2000: 17,4 млн

2000–2001: 18,8 млн

2001–2002: 4,7 млн³

В итоге было продано 118,69 миллиона консолей Game Boy всех моделей, включая Color, и не менее 50 миллионов этих продаж можно приписать непосредственно Pokémon.

Влияние Pokémon также возродило застывшее производство игр для этой консоли. По данным Nintendo, с апреля 1997-го по март 1998-го в Японии вышло около шестидесяти игр для платформы, а на Западе – почти тридцать. Следу-

³ Данные Nintendo собраны и проанализированы специализированным журналистом Оскаром Лемэром и приведены здесь с его любезного разрешения. – *Прим. авт.*

ющий финансовый год принес сто релизов в Японии, а следующие два года – до ста пятидесяти. В 2000-м, сразу после появления Pokémon на Западе, в Европе и США вышло не менее двухсот игр для Game Boy.

Катастрофический старт

Близость к провалу

27 февраля 1996 года Pocket Monsters: Green и Pocket Monsters: Red взяли неуверенный старт, не оправдав ожидания всех участников проекта. Пусть Nintendo и была настроена пессимистично, она все же надеясь поднять шумиху, выпустив «поменьше» картриджей – 230 000. Цифры разочаровали компанию: за первую неделю продано почти 110 000 копий игры, в основном среди взрослых: любителей RPG, которым было любопытно поглядеть на последнюю работу для Game Boy в жанре, а также тех, кого заинтриговала оригинальная концепция выпуска двух версий игры одновременно. Вторая неделя обернулась катастрофой: покупателей нашло менее 10 000 картриджей, и игра вышла из десятки бестселлеров. На этом траектории продаж игр обычно заканчиваются. Однако Pokémon ждал колоссальный социальный эффект.

Спасительный слух

Основанный в 1977 году японский журнал для ребят 7–15 лет CoroCoro Comic является одним из самых читаемых дет-

ских изданий и похож на смесь Le Journal de Mickey и Super Picsou Géant⁴. По расчетам, это объемное выходящее в середине каждого месяца издание из нескольких сотен страниц читает каждый четвертый школьник. Журнал полон комиксов и статей на обсуждаемые ребятами на переменах темы: спорт, хобби и, конечно, игрушки и видеоигры. Nintendo, как и все производители консолей того времени, тесно сотрудничала с журналом и рекламировала Pocket Monsters в разделе игр февральского номера.

В то время как продажи Pocket Monsters в магазинах резко упали, в мартовском номере журнала появился таинственный слух о том, что несколько игроков чудом обнаружили Мью, секретного 151-го покемона. В нормальных условиях заполучить это существо действительно было невозможно, но если использовать пару багов, которыми кишела игра, появлялся шанс его «заспаунить» и поймать. За этой новостью последовал всплеск продаж: игра каждую неделю преодолевала планку в 20 000 экземпляров и вошла в десятку самого продаваемого софта. Это любопытно: как правило, продажи резко падают на второй неделе и с каждой следующей продолжают медленно и стабильно сбавлять обороты.

Спаситель покемонов Мью

Изначально этот правдивый слух смутил Nintendo – ком-

⁴ Французские журналы. – *Прим. пер.*

пания не знала, как отреагировать. Команда Game Freak и Creatures решила воспользоваться этой возможностью. Они заключили партнерство с CoroCoro Comic к апрельскому выпуску с целью, по словам Тадзири, «познакомить ребят с Мью». Номер начинался с представления первой манга-адаптации видеоигры: Pokémon Pocket Monsters. Этот комикс авторства Косаку Анакубо, остававшийся в производстве даже в 2015 году⁵, содержит множество шуток. Его герой – молодой и упрямый Рэд, который отправляется исследовать мир с целью стать мастером покемонов в компании неуклюжего и вспыльчивого Клефэйри. Пикачу здесь является двоюродным братом Клефэйри и не играет такой важной роли, как в других будущих адаптациях саги.

Второе детище партнерства – возможность получить легендарного покемона. Nintendo и CoroCoro устроили эксклюзивный конкурс, позволяющий двадцати случайно выбранным читателям отправить свой картридж с игрой и получить Мью, причем с сертификатом подлинности. Эффект был ошеломляющий: зарегистрировалось 78 000 участников. Сарафанное радио во всей красе! Pokémon набирала обороты, мастерски продвигаемая рекламой и побочными товарами Nintendo с Creatures. С каждой неделей продавалось все больше экземпляров, и игра превращалась в настоящий феномен.

С учетом всех выпущенных версий игры (Green, Red, Blue

⁵ Комикс выходил вплоть до 2019 года. – *Прим. ред.*

и Yellow) в Японии было продано более восьми миллионов картриджей Pokémon первого поколения.

Необычное рождение Мью

Официально Мью не должен был входить в первое поколение покемонов. Его собирались добавить в игру только после проверки командами Nintendo, стеревав инструменты отладки и освободив для него место. Считается, что программист Сигэки Моримото создал этого покемона и добавил его в игру в последний момент с благословения членов команды Game Freak, которые, как заядлые геймеры, обожали подобные скрытые сюрпризы. Лишь когда некоторые игроки «случайно» обнаружили покемона, Game Freak и Nintendo осознали масштабы данного феномена, вызвавшего первый крупный коммерческий ажиотаж в истории видеоигр.

Эта история до сих пор вызывает вопросы, учитывая несколько неясных моментов. С одной стороны, появление Мьюту в игре предполагает существование первого Мью, от которого он произошел. В текстах игры это не указывается напрямую, и история его рождения различается в каждой игре, но каламбур очевиден даже на языке оригинала (Myûtsu). То, что Мьюту является ДНК-вариацией Мью, идеально вписывается в сюжет игры. Гораздо более удивительно, что первая регистрация связанного с Pokémon торгового знака датируется 9 мая 1990 года (согласно японскому бюро

регистрации торговых знаков), и его получил именно Мью — за много лет до регистрации остальных элементов франшизы! Японское бюро подтвердило регистрацию 31 марта 1994 года. Мью был записан как часть будущей видеоигры и возможных побочных товаров компаниями Game Freak, Nintendo и Creatures, хотя последней компании еще не существовало. Пусть последняя деталь и кажется забавной, трудно поверить, что это административная ошибка. Было ли имя зарегистрировано совсем для другого, не связанного с покемонами игрового проекта? Возможно, Мью была уготована важная роль в одной из первых версий игры, но затем идею отбросили? Точно сказать нельзя. Так или иначе, есть причины полагать, что шумиха вокруг Мью была тщательно спланирована: с релиза игры и «случайного и постыдного» обнаружения покемона некоторыми игроками до подтверждения его существования в журнале CoroCoro прошел всего месяц, а за этим последовало распространение и издание манги. Стечение обстоятельств сильно смахивает на рекламный трюк, особенно если вспомнить карьеру Сатоси Тадзири (лучше всех знающего, что хороший слух об игре способен помочь продать тысячи журналов и привлечь внимание), не говоря уже о поддержке опытного рекламщика Исихары.

Пусть мы и не услышим другой официальной версии помимо этой проделки друзей-отаку, внезапно превратившейся в движущую силу продаж игры, сойдемся на том, что такая чудесная история не могла обойтись без прикрас. Яс-

но лишь одно: это был мастерский ход со стороны Nintendo, Game Freak и Creatures.

Внезапный колоссальный успех

Зарождение феномена

Покемания по плану

В апреле 1996-го продажи Pokémon наконец взлетели, и японских детей начала охватывать «покемания». Коммуникативный и вирусный аспект игры сыграли свою роль. Вдобавок картриджи могли сохранять лишь по одной партии, поэтому каждый игрок должен был приобрести собственный экземпляр. На протяжении 1996 года Nintendo помогала Pocket Monsters достигать еще больших высот. Было организовано второе партнерство с CoroCoro Comic, на сей раз подарившее Мью сотне игроков. Журнал вновь оказался засыпан письмами и насчитал более 80 000 участников акции. Стенд Nintendo также раздал покемона 700 игрокам на летнем фестивале в Токио. Наконец, с 4 июля 1996 года Pokémon активно рекламировался в еженедельной телепрограмме Tokyo TV 64 Mario Stadium, по получасу уделявшей последним играм Nintendo и ее новой консоли Nintendo 64.

Запросы на лицензию на побочные товары Pokémon поступали по двадцать раз в неделю и рассматривались сове-

том директоров Creatures, грамотно созданным для такой ситуации, чтобы позволить Game Freak без суеты выполнять функции разработчика. Исихара, показавший себя идеальным лидером на протяжении всей разработки игры, полностью взял на себя защиту интересов франшизы и умело отсеивал предложения. Закрепилось четкое правило: товары должны быть вдохновлены играми (а не наоборот) и уместны для мира покемонов, где дети мечтали стать тренерами. Ничто не заставило бы Game Freak ввести в основную игру неподходящие ей элементы ради создания хорошего побочного товара.

Pokémon Blue: японская версия

Исихара позаботился о том, чтобы Тадзири с командой могли работать в своем темпе, пока он разбирался с использованием марки Pokémon Nintendo и ее партнерами. Нужно было ковать железо пока горячо и отвечать возникшему колоссальному спросу, с чем Исихара и Nintendo справились на ура. Работа начала кипеть сразу над несколькими проектами. Game Freak со своей стороны всюду трудилась над игрой, известной как Pocket Monsters 2⁶. Вновь загоревшись оптимизмом, Nintendo объявила на сайте о выпуске игры в

⁶ Второе поколение изначально должно было называться Pocket Monsters 2: Gold & Silver, но цифра 2 из названия пропала в 1997 году. Сейчас оно называется просто Pocket Monsters: Gold & Silver, или же Pokémon Gold и Silver. – *Прим. науч. ред.*

конце 1997 года и построила планы, отталкиваясь от этой даты. Первые рекламы обещали игрокам Покедекс не менее чем из 250 монстров (округлив цифру 251), обмен со старыми версиями, внутренний таймер для временных событий и круто смотрящийся в 90-х скейтборд, — хоть он и не попал в финальную версию.

Коллекционная карточная игра вышла по плану в октябре 1996 года в виде первого выпуска из 102 карт, широко рекламируемого журналом CoroCoro. Редакция задумала провернуть еще один трюк и вновь погрязнуть в заявках: издание решило эксклюзивно продавать Pocket Monsters Blue Version по почте за 3000 иен. Журнал снова опешил от спроса и в итоге запустил восемь кампаний по продаже. Цена на вторичном рынке утроилась, хотя в этой версии, по сути, не было ничего особенного. Игра вышла в магазинах видеоигр через три года, в октябре 1999-го, незадолго до Gold и Silver, и продавалась тиражом в два миллиона копий. Game Freak задумала Pocket Monsters Blue Version, пока вовсю потела над Pokémon 2. Она основана на финальной эволюции третьего стартового покемона Сквиртла и представляет собой слегка улучшенную версию оригинальной игры. Было исправлено несколько багов (хоть и не все), отчасти улучшилась графика, а также появились новые спрайты для покемонов, намеки на существование Мью, и изменилось одно подземелье. Некоторых покемонов, практически неуловимых в существующих версиях, также стало легче поймать в высо-

кой траве. Именно версия Blue, считающаяся финальной для первой игры Pokémon, послужила базой для экспорта за пределы Японии. Разработчики повторно использовали тот же движок и тексты. Что касается содержания (диких покемонов, тренеров, событий и прочего), западные версии Red и Blue взяли за основу Red и Green соответственно.

Быстрая и логичная диверсификация

Вторая манга

Nintendo утвердила свое плодотворное партнерство с Shogakukan (японским издательским гигантом, породившим CoroCoro, большое количество манг и их аниме-адаптаций) и TV Tokyo. Вместе они решили выпустить новые адаптации Pokémon в апреле 1997 года. Первой стала новая манга Pocket Monsters Special (Pokémon Adventures на Западе), доверенная Хидэнори Кусаке. Это была очень точная адаптация игры, сохранившая события оригинала, но с более глубоким сюжетом. «Тот комикс больше всего напоминает мир, который я хотел создать», – говорил о нем Тадзири. Произведение без обиняков затрагивало темные аспекты, смягченные в играх и других адаптациях. Команда R здесь выглядела не смешно, а опасно, и тренеры сталкивались со смертью своих покемонов и некоторых персонажей. Манга использует

ся огромным успехом и по сей день: продано более 150 миллионов томов.

Культовый мультсериал

Также летом 1996 года стартовало производство мультсериала, призванного продлить успех франшизы и подготовить почву для выпуска следующей игры. Речь шла в лучшем случае об одном сезоне, так как публика не сильно жаловала сериалы по мотивам игр, и Исихара был убежден, что Pokémon 2 станет финальной главой этой эпопеи. Creatures попросила Кэна Сугимори курировать адаптацию от студии OLM (учрежденной двумя годами ранее командой ветеранов анимации), а также завершить рисунки для карточной игры. Еще Исихара обратился к Хирокадзу Танаке, известному как Хип Танака, за помощью в разработке саундтрека для аниме. Этот инженер и музыкант присоединился к Nintendo в 1980 году и помогал проектировать звуковые схемы аппаратов, прежде чем начать создавать музыку и ставшие культовыми для многих игр звуки (Donkey Kong, Metroid, Kid Icarus, Dr. Mario, Super Mario Land). С Исихарой он пересекся на проекте Mother 2. Не оставляя работу над камерой и принтером Game Boy для Nintendo, он написал опенинг и фоновую музыку мультсериала. Диски с ними возымели успех, что в 1999 году побудило его на постоянной основе присоединиться к Creatures, дававшей ему больше свободы,

чем Nintendo.

Во вторник 1 апреля 1997 года, в 18:30, по токийскому телевидению началась трансляция первой серии основанного на Pokémon аниме-сериала. Это была уже третья адаптация игры, продавшейся к тому времени тиражом более трех миллионов копий. Основные элементы игры сохранились – все тот же неловкий, упрямый и харизматичный юный герой намеревается покорить Лигу покемонов, встречая по пути новых друзей. Красочный и добрый мультфильм значительно расширил вселенную игры и преумножил ее успех. В сериях есть небольшие вставки с представлением покемонов (замененные на Западе на Poké Rap в конце трансляции), что позволило юным зрителям приобщиться к вселенной. За этим успехом под конец года должен был последовать блестящий релиз Pocket Monsters 2, но, увы, планы вновь сорвались, и Pokémon оказалась в шаге от фиаско.

Самое успешное аниме

Всего за несколько месяцев аниме-сериал Pokémon превратился в ошеломляющий аудиовизуальный феномен. Охватив 10 % доли рынка в апреле 1997-го, мультфильм приковал к экрану более 18 % аудитории в ноябре (двадцать миллионов зрителей) и побил рекорд по просмотрам среди всех каналов TV Tokyo. Шоу также заняло первое место в стране в свой час вещания. Аниме «Покемон» стало движу-

щей силой франшизы по всему миру. Весь игровой маркетинг вращался вокруг популярности сериала среди школьников, которым он презентовал этот новый мир. Аниме транслировали более чем в 70 странах.

Одновременно с ним вышла манга *Pokémon Adventures*, превратившая Пикачу в бесспорный символ Pokémon, – в вопросах и девочки, и мальчики называли его одним из самых популярных покемонов. Помимо всего прочего, аниме было призвано проложить мост к игре, сопровождая релизы новых версий и анонсируя монстров будущих поколений. Например, первая серия «Начало» заканчивается появлением Хо-оха, легендарного покемона из ожидаемых к концу года версий *Gold* и *Silver*. Это стало настоящим сюрпризом для уже успевших заполнить свой Покедекс фанатов, которым предстояло еще долго дожидаться шанса поймать это существо.

Палки в колесах

Очередные задержки

Когда мультсериал вышел в эфир в апреле 1997 года, Nintendo планировала выпустить Pokémon 2 в рождественские праздники. Ввиду высоких рейтингов, на лето 1998 года был запланирован спин-офф сериала – анимационный фильм о Мьюту, – а также сторонние студии начали производство первых игр, не связанных с сюжетом основных частей. Однако в этот идеально работающий механизм все же попало несколько крупных песчинок. Год быстро пролетел, и внезапно стало казаться маловероятным, что Pocket Monsters 2 сможет увидеть свет в 1997 году. По официальной версии разработку замедлил сильный грипп, которым заразился Тадзири, но было очевидно, что Game Freak как обычно задержала работу. Чтобы не исчезнуть из поля зрения и застраховаться от последствий очередной задержки, Nintendo и Creatures задумали выпустить различные побочные товары – так феномен Pokémon мог оставаться актуальным весь 1998 год, в котором он должен был достичь апогея.

С 21 по 23 ноября 1997 года прошел Nintendo Space World – ежегодный фестиваль, на котором представлялись новинки наступающего года. Там фирма презентовала ряд игр для

всех своих носителей. Главный акцент был ожидаемо сделан на Pokémon, а также на Nintendo 64 и ее расширении 64DD, но Nintendo страдала от нехватки контента, который позволил бы ей нагнать выпущенные ранее консоли Sony и SEGA. Посетителей ждал сюрприз: в Pocket Monsters 2 можно было поиграть прямо на фестивале на глазах у всей толпы, сначала по десять минут на человека, а затем – по пять. Компания объявила, что разработка завершена на 80 %, а выпуск запланирован на март 1998-го. Новинка очень напоминала игры первого поколения. Также раскрылись названия версий – Gold и Silver. Еще публике показали совместимость Pokémon с камерой и принтером для Game Boy и анонсировали первый спин-офф: Hey you, Pikachu! – симулятор жизни на Nintendo 64, доступный для игры с микрофоном и сделавший главным героем прославившегося желтого мышонка. Также в презентацию включили более сотни товаров по франшизе.

Проблемный Поригон

Шок от покемонов

Несмотря на то что после триумфа в Японии началась работа над американской локализацией, все планы Nintendo и Creatures сорвались 16 декабря 1997 года. В тот вечер TV

Токуо транслировала 38-ю серию аниме «Покемон»: «Электронный воин Поригон». Герой Pocket Monsters с именем Сатоси (Эш в русской версии), которое отсылает нас к юному Сатоси Тадзири, должен устранить баг, угрожающий виртуальной системе хранения существ в центрах покемонов. Как оказалось, Команда R похитила виртуального покемона Поригона, чтобы он опустошал ячейки хранилищ тренеров и крал их монстров. Эш сражается с Командой R с помощью второго Поригона, но в конце серии на героя нападает анти-вирус, и Пикачу применяет мощный «Удар молнии». Студия OLM анимировала сцену очень яркой шестисекундной вспышкой и чередовала синий и красный цвета на экране со скоростью почти в одиннадцать кадров в секунду.

Этот агрессивный спецэффект вызвал волну звонков в «скорую». Зрители жаловались на головокружение, тошноту, судороги и даже временную слепоту и потерю сознания. Более 600 человек оказались госпитализированы, и хотя большинство выписалось почти сразу, двое детей пробыли в больнице более двух недель. Серия действительно вызвала эпилептические припадки, но почти все случаи оказались очень легкими. Последующее наблюдение за несколькими пациентами спустя несколько лет доказало, что симптомы усугубил эффект коллективной паники, причем подавляющее большинство пострадавших больше никогда не переживало подобных потрясений. Дело о «шоке от покемонов» попало в заголовки японских газет и нанесло сильный удар по

франшизе. Отклик прошелся по всему миру, и многие СМИ упоминали франшизу Pokémon впервые, значительно испортив ее репутацию. Спустя несколько месяцев «Шок» даже пародировали в «Симпсонах» и «Южном парке». На следующий день, после потери 5 % на фондовом рынке, Nintendo пришлось принести извинения. Фирма отказалась нести ответственность за сериал, напомнив, что она выпускает только черно-белые игры Pokémon на своей Game Boy. TV Tokyo приостановила трансляцию аниме и созвала комитет ученых, чтобы ввести необходимые нормативы и предотвратить подобные случаи. За расследование дела взялась полиция.

Активные фанаты

Несмотря на опасения, что этот случай положит конец покемании, она, как ни странно, только укреплялась. Пусть выход аниме и остановился, продажи игры оставались стабильными. Поклонники отправляли тысячи писем Nintendo, Game Freak, TV Tokyo и издателю манги, призывая их как можно скорее возобновить трансляцию «Покемона». Для возвращения сериала даже устраивали митинги, на которых фанаты пели ставшую культовой песню из опенинга. Диск с синглом продан в количестве 1,8 миллиона копий. Покемоны наконец вернулись на телевидение в четверг, 16 апреля 1998 года, за девять дней до открытия в Токио первого магазина Pokémon Center. На заполненной плюшевыми покемо-

нами площадке, держа в руках рисунки фанатов, диктор Миюки Ямада раскрыла итоги расследования TV Токуо и подтвердила, что несчастные случаи вызвала чрезмерно быстрая анимация и использование красных вспышек. Все анимационные студии пересмотрели методы производства, чтобы избежать новых проблем. В честь возвращения на канал студия OLM создала внеплановую особенно насыщенную эмоциями серию, в которой Пикачу на глазах у Эша встретил стаю диких сородичей и вызвал желание отпустить его на свободу. Серия вызвала массовый отклик у расчувствовавшейся публики. С 16 апреля 1998 года на TV Токуо не прошло ни одной недели без покемонов. Невезучий Поригон и его эволюции больше никогда не появлялись в аниме.

В долгий ящик

Четырехмесячный перерыв в трансляции вынудил Nintendo и Creatures пересмотреть свои проекты. Одной из самых досадных жертв последствий стал первый фильм о Мьюту, вышедший на экраны 18 июля 1998 года. Это была первая из многих будущих летних встреч с Pokémon. Полнометражный фильм основан на вселенной и персонажах мультсериала и вписывается в ее хронологию. Из-за четырехмесячной задержки серии, в которых зрителей познакомили с Мьюту – сильнейшим покемоном, созданным боссом Команды R, – появились на экранах через два месяца после

фильма.

Вместо них за пару недель до фильма в эфир вышла пятисерийная радиопередача, в которой Мьюту рассказывал о своем рождении и том, почему в нем развилась глубокая ненависть к человечеству. Позднее эту историю превратили в десятиминутный анимационный пролог и добавили в фильм для его трансляций по ТВ и выпусков на кассетах и DVD. Несмотря на этот неудачный тайминг, фильм все равно возымел огромный успех – отчасти благодаря распространению эксклюзивной карточки Мью. Полнометражка принесла более 53 миллионов долларов японским кинотеатрам, заняв четвертое место среди хитов года в бокс-офисе.

В ожидании Pokémon 2

Новые задержки от Тадзири

С выпуском фильма, Pokémon 2, спин-оффов, множества товаров, связанных с карточной игрой, а также с появлением франшизы в США 1998 год должен был стать годом взрывных продаж Pokémon. Однако начался он неблагоприятно. После затишья из-за остановки выпуска аниме в начале марта 1998 года Game Freak вновь объявила на официальном сайте Nintendo о переносе выпуска продолжения без указания новых дат. По официальной версии, переживавшую стресс крохотную команду разработчиков, которая, несмотря на успех Pokémon, практически не разрослась, подкосили болезни и, прежде всего, несоответствие результата работы их ожиданиям. Игра по-прежнему слишком напоминала первые версии, в то время как Game Freak надеялась расширить игровую вселенную и улучшить содержание. Поэтому было решено продлить разработку ценой очередного нарушения и так едва соблюдаемого графика. Это вызвало ряд проблем, особенно для аниме – второй сезон об Оранжевой лиге пришлось придумывать с нуля, не следуя сюжету игр. Однако он стал отличной рекламой для будущих Pokémon Gold и Silver, на выход которых все еще оставались надежды.

Продажи Pokémon Green и Red и побочных товаров продолжали расти – в частности это относится к выпущенному в марте Pocket Pikachu, вдохновленному модой на Тамагочи. Так Nintendo и Creatures пытались компенсировать поддержку Тадзири и его команды. Вместе с тем они заказали у него новую версию оригинальной игры для сопровождения июльской премьеры фильма – специальное издание Pokémon Yellow, вдохновленное аниме. В нем герой начинает игру вместе с Пикачу: он никогда не уходит в покебол, и мы можем видеть его настроение. Ход игры остается почти идентичным за исключением того, что на ее протяжении мы собираем всех стартовых покемонов и сталкиваемся с Командой R из аниме: Джесси и Джеймсом с Экансом и знаменитым Мяутом. Еще было введено несколько мини-игр и исправлений багов, а также возможность научить Пикачу серфингу. Game Freak добавила и совместимость с принтером Game Boy для печати своего Покедекса. Из-за близости с Nintendo для студии вошло в привычку делать игры Pokémon совместимыми с новейшими аксессуарами производителей консолей, пусть разработчики и не были причастны к ним.

По иронии судьбы с версией Yellow компания вновь опростоволосилась и выпустила ее лишь в сентябре 1998 года, после релиза фильма. Игра все же продавалась миллионами копий, но фанаты были разочарованы, поскольку ожидали настоящего продолжения, а не скупого переиздания.

Nintendo и Creatures готовят спин-оффы

Избранные партнеры

С запланированными спин-офами возникло меньше трудностей. Вместо внутренней разработки Nintendo и Creatures предпочли обратиться к опытным партнерам. Большую помощь оказала студия HAL Laboratory, чей босс Сатору Ивата следил за проектом Pokémon еще с его зарождения. Преимуществом студии было то, что, как и Game Freak, она оперировала в Токио, в отличие от базирующейся в Киото Nintendo. Поэтому ей был поручен перевод созданных для Game Boy игр, за который Nintendo отвечала вместо заваленной работой Game Freak. С другой стороны, HAL Laboratory уже имела большой опыт работы с Nintendo 64, переживавшей спад продаж. Миссей HAL Laboratory стала разработка производных от прекрасно знакомой ей Pokémon игр, чтобы не сдавать позиций и в первую очередь помочь никак не находящей свою аудиторию Nintendo 64 пожать лавры успеха франшизы.

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.