

УДК 004.9
ББК 77.056с.я92
А28

Alvin Haddadène et Loup Lassinat-Foubert
GÉNÉRATIONS POKÉMON: 20 ANS D'ÉVOLUTIONS

Édition française, copyright 2019, Third Éditions.
Tous droits réservés.

Автор иллюстрации на обложку *Баранова Ксения*

Алдаден, Альвин.

А28 Поколения Рокéмон : как создавалась игровая сага, подарившая нам Пикачу / Альвин Алдаден, Лу Лассина-Фубер ; [перевод с французского А. Г. Петросян]. — Москва : Эксмо, 2023. — 592 с. — (Легендарные компьютерные игры).

ISBN 978-5-04-123207-8

Серия игр Рокéмон существует уже больше двадцати лет и собрала огромный круг фанатов. В этой книге можно узнать полную историю создания Рокéмон от идеи до выпуска, почитать об особенностях игровой механики, трудностях с разработкой и причинах ошеломительного успеха этой франшизы. Загляните за кулисы создания игр каждого поколения, где вас ждет множество секретов о карманных монстрах!

УДК 004.9
ББК 77.056с.я92

ISBN 978-5-04-123207-8

© Петросян А.Г., перевод на русский язык, 2023
© Баранова К.А., иллюстрация на обложку, 2023
© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2023

СОДЕРЖАНИЕ

<i>Предисловие</i>	6
1 Рокéмон: история успеха	9
2 Ошеломительный успех	48
3 Покемоны покоряют мир	74
4 Миссия — не дать угаснуть покемании	91
5 Игровая механика	157
6 Каноническая вселенная Рокéмон	224
7 Спин-оффы и кросс-медиа	437
8 Трансмедийная вселенная	541
<i>Заключение</i>	582
<i>Избранная библиография</i>	586
<i>Благодарности</i>	588

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, покорившая 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 своего 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!). Еженедельные 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.



РОКÉМОН: ИСТОРИЯ УСПЕХА

*Рокéмон собрала в единое целое все,
чем я занимался в детстве.*

Сатоси Тадзири, 1999

САТОСИ ТАДЗИРИ: ОТЕЦ ПОКЕМОНОВ

Незаурядный и целеустремленный

Создатель Рокéмон 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 Рокéмон 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.



БОГАТАЯ ПРИРОДА
ОКРЕСТНОСТЕЙ
Позволила юному
ТАДЗИРИ РАЗВИТЬ
СТРАСТЬ К НАУКЕ, ПОЗЖЕ
ВДОХНОВИВШЕЙ ЕГО НА
СОЗДАНИЕ РОКÉМОН, —
ЭНТОМОЛОГИИ,
ИЗУЧЕНИЮ НАСЕКОМЫХ.



кураженный прессой, писавшей про предполагаемый у него синдром Аспергера, несмотря на опровержения, он редко давал интервью и ограничивал свои публичные

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. Обес-

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 домохозяйки, 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 Рокéмон, — 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 Рокéмон 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 Рокéмон 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 этому хобби, популярному в то время среди японских детей. Здесь заметна еще одна очевидная параллель с социальным аспектом Рокéмон — 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 Рокéмон 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 появляться 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, способных 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 сумму 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 Сато-си 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 персонажем 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, журнальчик 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