

УДК 004.9  
ББК 77.056с.я92  
К60

POWER UP  
Chris Kohler

Copyright © 2005, 2016 by Chris Kohler  
Foreword Copyright © 2016 by Shuhei Yoshida  
All rights reserved.

**Колер, Крис.**  
К60 Power Up! Как Япония вдохнула в игровую индустрию новую жизнь / Крис Колер ; [перевод с английского Н. С. Одинцовой]. — Москва : Эксмо, 2023. — 560 с. — (Легендарные компьютерные игры).

ISBN 978-5-04-121761-7

Donkey Kong, Zelda, Final Fantasy, Mario — эти игры занимают особое место в сердцах геймеров. Их родина, Япония, подарила миру множество игровых хитов и талантливых разработчиков, чей уникальный почерк легко узнается с первых мгновений игры. Отважный водопроводчик, прожорливый желтый блинчик, очаровательные покемоны и другие колоритные герои японских игр переросли игровую индустрию и стали классикой популярной культуры. Эта книга основана на интервью с титанами японского гейм-дизайна: Хидео Кодзимы, Сигэру Миямото, Сатоси Тадзири, Тору Иватани и других. Погрузитесь в мир японской игровой культуры и насладитесь ее неповторимой атмосферой!

УДК 004.9  
ББК 77.056с.я92

ISBN 978-5-04-121761-7

© Одинцова Н.С., перевод на русский язык, 2023  
© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2023

# СОДЕРЖАНИЕ

Предисловие .....	9
Предисловие к изданию 2016 года .....	12
Предисловие к изданию 2004 года .....	14
Предисловие к российскому изданию .....	19
<b>1 Нация Super Mario .....</b>	<b>26</b>
<b>2 История кинематографических элементов в ранних играх .....</b>	<b>44</b>
<b>3 Управление в играх, где можно ощутить себя героем: Nintendo, Super Mario и Сигэру Миямото .....</b>	<b>63</b>
<b>4 Квесты и фантазии: японские RPG .....</b>	<b>159</b>
<b>5 Музыка к играм, музыкальные игры .....</b>	<b>243</b>
<b>6 История двух гайдзинов .....</b>	<b>303</b>
<b>7 Приключения на Акихабаре. Японская ярмарка игр .....</b>	<b>331</b>
<b>8 Трудности рокаризации: This Game Are Sick .....</b>	<b>371</b>
<b>9 Рокéмон: сикаку седай но секай сёхин .....</b>	<b>424</b>
<b>10 Будущие игры .....</b>	<b>445</b>
Заключение. Спасибо, Марио (но наша прибыль — в другой стране) .....	478
Бонусная глава из издания 2016 года .....	499
Библиография .....	546
Примечания .....	550



*Моим родителям*



## ПРЕДИСЛОВИЕ

**Я** обратил внимание на Криса Колера сразу после того, как вернулся в Японию в 2008 году, после восьми лет работы в штаб-квартире американского подразделения Sony Computer Entertainment в заливе Сан-Франциско. Когда я стал главой Sony Worldwide Studios, Каз Хираи, тогдашний президент SCE, попросил меня переехать в Токио, чтобы теснее работать с командой инженеров PlayStation. Sony как раз начинала разрабатывать PlayStation Vita и PlayStation 4, и Каз хотел изменить SCE, чтобы разработка новых платформ велась при тесном сотрудничестве команд, отвечающих за «железо», и команд, занимающихся гейм-дизайном.

Я опасался, что, переехав в Японию, перестану быть в курсе событий, происходящих на западном игровом рынке. Так что я начал ежедневно слушать подкасты по пути на работу и обратно. Я быстро стал поклонником Криса Колера, который вел подкаст Game|Life для Wired. Его комментарии к новостям, демонстрировавшие глубокое понимание процессов в игровой индустрии и озвученные хорошо поставленным голосом, делали мои ежедневные путешествия в поезде интересными и информативными. Я настолько привык его слушать, что однажды, когда он был очень занят и пропустил пару

эпизодов, написал ему твит с просьбой больше не пропускать выступления!

Часто в подкасте он демонстрировал свою любовь к японским играм и культуре и буквально-таки одержимость коллекционированием картриджей с классическими видеоиграми. Это был совсем иной уровень погружения, чем ждешь от типичного американского видеоигрового журналиста. Лишь недавно, ужиная с ним в токийском ресторане в дни Tokyo Game Show в 2015 году, я узнал, что он жил в Японии студентом и изучал японский язык.

Так что, когда он попросил меня написать предисловие к переизданию его первой книги, я был очень рад и взволнован, и он дал мне копию как японского оригинала, так и переводного японского издания, чтобы я мог их прочесть. Не стоит и говорить, что обе книги были только-только из типографии!

Эта книга, написанная в период с 2001 по 2004 год, анализирует классические японские игры, вышедшие в эпоху NES-SNES-PS1, делая акцент на инновациях, которые совершили в игровой индустрии такие игры, как *Donkey Kong*, *Super Mario Brothers*, *Dragon Quest* и *Final Fantasy*. Она очень информативна и скрупулезно анализирует игровой дизайн некоторых ранних игр (кто бы мог подумать, что история игрового нарратива началась с *Donkey Kong!*), а еще полна уважительного отношения и симпатии к этим японским играм и японским разработчикам, которые были пионерами своего времени.

2016 год, похоже, может стать ренессансом японских игр, судя по восторженной реакции на анонсы *Final Fantasy VII Remake*, *Shenmue III* и *The Last Guardian* на E3. Эта книга предложит подробное объяснение, почему

классические японские игры все еще занимают особое место в сердцах западных игроков. Я хотел бы, чтобы в будущем Крис написал об «упадке» японских игр и возможном «ренессансе», которые произошли после периодов, описанных в этой книге. А я буду очень рад снова написать предисловие к его книге.

*Сюхей Есида,  
президент  
Sony Interactive Entertainment  
Worldwide Studios*

# ПРЕДИСЛОВИЕ К ИЗДАНИЮ 2016 ГОДА

**Н**а протяжении последних десяти лет я регулярно отвечаю на один и тот же вопрос от читателей, которые познакомились со мной благодаря статьям в Wired или где-то еще: «Когда будет новый тираж Power Up!?» Или, как обычно происходит в последние годы: «Когда книга станет доступна в электронном варианте?»

Спойлер: благодаря энтузиастам из Dover Publications, вы сейчас держите эту книгу. Какой теперь вопрос вы мне зададите? Вероятно, уже никакой. Надеюсь, что книга Power Up! соответствует тем ожиданиям, которые сформировались у вас за это время. Ее написал 24-летний парень, который мало похож на человека, пишущего это вступление.

Когда я написал Power Up!, первую книгу на английском, посвященную исключительно японским играм, то сделал это потому, что хотел показать, как Япония, на первый взгляд неожиданно, стала лидером в таком новом способе рассказывания историй, как видеоигры\*,

---

\* Видеоигры — принятый во всем мире термин, описывающий все игры, где человек нажимает кнопки или как-то иначе отдает команды, чтобы управлять героями, которые движутся по экрану. В российских непрофильных медиа их часто называют «компьютерными

благодаря необычно богатой культуре визуального повествования, которая сложилась в этой стране. Еще я хотел всесторонне показать, насколько здоровой и уникальной была культура видеоигр в Японии даже в ранние годы.

Когда я собирал материал для этой книги буквально по крупицам, некоторые из моих собеседников если раньше и давали интервью, то крайне редко. С тех пор было проведено — и до сих пор проводится — невероятное количество очень подробных исследований на тему японского гейм-дизайна и культуры, прошлой и настоящей. Я, само собой, надеюсь, что хотя бы малая часть из них так или иначе была вдохновлена Power Up!

Всем этим я хочу сказать, что сегодня мы представляем Power Up! не как некий исчерпывающий гид по японским играм, а скорее как исторический артефакт, памятник того, как я воспринимал вещи в 2004 году. Если не считать нескольких исправленных мелких ошибок, мы не стали менять структуру.

В новой главе к этому изданию, вместо того чтобы пытаться уместить в несколько тысяч слов более десяти лет истории игр в Японии, я сосредоточился на, как мне показалось, наиболее важной истории прошедшего десятилетия, которую будут снова и снова вспоминать.

Спасибо всем моим читателям, прошлым и нынешним.

---

играми», что неточно и вводит в заблуждение (видеоигры доступны на домашних и портативных консолях, мобильных телефонах, аркадных автоматах, шлемах виртуальной реальности и множестве других устройств, вплоть до фотоаппаратов и холодильников с экранами, а не только компьютерах). Большинство из игр, описанных в книге, на компьютерах никогда официально не выходили. — *Прим. науч. ред.*

# **ПРЕДИСЛОВИЕ К ИЗДАНИЮ 2004 ГОДА**

## **ВИДЕОИГРЫ ПОЙДУТ ВАМ НА ПОЛЬЗУ**

**К**ак и у Марио от Nintendo, у этой книги много жизней. Первые и самые ранние отрывки написаны под Рождество 2001 года. Это были первые главы моей дипломной работы в Университете Тафтса. Я защитил ее весной, тогда она называлась «Кинематографичная японская видеоигра». Она получила высшие оценки, а я окончил университет со степенью бакалавра по японскому языку. Спустя несколько месяцев я уехал в Киото в Японию как стипендиат Фулбрайта, чтобы превратить «Кинематографичную японскую видеоигру» в Power Up!

Эту версию я рассказываю на вечеринках. На деле я писал книгу в своем воображении с тех пор, как мне было 11 лет, и я учился в шестом классе. Я решил, что хочу стать игровым журналистом, когда вырасту (я все еще этого хочу). Я родился после того, как видеоигры стали доступны, и я не преувеличиваю, когда говорю, что не помню времена в моей жизни, когда бы их не было рядом.

Одно из моих ранних воспоминаний — как отец программирует симулятор блек-джека на нашем тогда очень

современном компьютере TRS-80, с его 4К RAM и кассетами. Спустя два года вся наша семья станет собираться вокруг Atari 800XE — играть в *Frogger* и сотни других игр, которые у нас были на флоппи-дисках. Тогда же мой отец на работе возился с Atari VCS и сумел запустить на ней игры, скопированные на перезаписываемые чипы, — просто чтобы посмотреть, реально ли это.

А потом вышла Nintendo Entertainment System. У нас она появилась утром на Пасху, в 1988 году. Это был Action-набор: с картриджем с *Super Mario Bros.* и *Duck Hunt*, двумя контроллерами и световым пистолетом Zapper. *Super Mario Bros.* заполняла наши дни до тех пор, пока мы не спасли Принцессу Пич. Это был опыт, которого нам не предлагали игры от Atari, каких у нас имелся целый ящик. Это была симфония цветов и музыки. Управление было великолепным. Персонажи буквально оживали на экране.

В восемь, а потом в девять и десять лет, я наконец стал достаточно взрослым, чтобы по-настоящему оценить этот опыт. К тому времени видеоигры уже перестали быть просто упражнениями в стрельбе и прыжках, которые были популярны в аркадных залах\*, когда я был совсем мелким. Они предлагали большие открытые миры, как в *The Legend of Zelda*, — их можно было всю исследовать и узнавать разные истории. В видеоиграх мне в те годы нравилось то же самое, что и в книгах. В школе

---

\* Аркадный зал — зона (внутри кинотеатра, торгового центра или отдельное помещение), где установлены аркадные автоматы с видеоиграми. Для начала игры нужно бросить в них монетку (в США — 25 центов, в Японии — 100 иен). В странах с высокой инфляцией (например, России) для этого использовались жетоны. — *Прим. науч. ред.*

я рисовал в тетрадах Марио и других героев видеоигр. Сначала просто картинки с подписями, а потом целые комиксы — сперва подражания тем, которые я читал в журнале Nintendo Power, а потом оригинальные истории.

И в какой-то момент, вероятно, благодаря одной из статей в Nintendo Power о разработке игр, я осознал, что все так любимые мной игры сделаны в Японии. Так я стал интересоваться другими формами японской поп-культуры, которые к началу 90-х начали понемногу проникать в пригороды Коннектикута. Это переводная манга\*, которая обычно стояла на крошечной полке где-нибудь в углу магазина комиксов в торговом центре, разное аниме\*\*, которое шло по телевизору, в основном сильно отредактированные и дублированные на английский шоу вроде «Сейлор Мун»\*\*\*.

Я выбрал Университет Тафтса во многом потому, что тут был широкий выбор учебных программ, связанных с японским языком и культурой. Знакомство с такими инновационными курсами лекций, как «Японская визуальная культура» и «Японское кино», открыло мне глаза, потому что я начал осознавать, что многие теории о японском искусстве, которые я изучал, применимы и к видеоиграм.

---

\* Манга — любой комикс, созданный в Японии. — *Прим. науч. ред.*

\*\* Аниме — любой анимационный фильм или сериал, созданный в Японии. Аниме не является «жанром» (существует аниме самых разных жанров, от мелодрам и комедий до хорроров и детективов), это такой же культурно-географический маркер, как и «голливудское кино» или «индийское кино». — *Прим. науч. ред.*

\*\*\* «Сейлор Мун» впервые показали в США в сильно отредактированном варианте — персонажам меняли имена, одежду, а иногда и пол, цензуре подверглись и отдельные сцены (например, фрагмент с купанием в горячих источниках). В России сериал показывали как есть, без купюр. — *Прим. пер.*

Мне постепенно стало ясно, почему японские видеоигры стали так популярны и коммерчески успешны во всем мире. Мои попытки объяснить этот феномен оформились в главы, которые вы прочтете в этой книге.

Я очень рад и польщен тем, что вы решили прочесть эту книгу. Прежде чем мы начнем, хочу сказать пару слов об исследовании и цитатах. Поскольку Power Up! выросла из дипломной работы, которую я писал задолго до того, как смог сам поговорить с разработчиками, многие цитаты позаимствованы из интервью, опубликованных в других книгах, журналах и на веб-сайтах. Как правило, я оставлял лучшие цитаты из найденных мной в тот ранний период. Иногда потому, что мне не удалось поговорить с гейм-дизайнером\* лично, а иногда потому, что время нашей беседы было ограничено, и я не хотел заново расспрашивать их на темы, которые и так уже были освещены во многих интервью.

Мне повезло, что когда я жил в Киото, то смог отыскать на японском немало интервью с гейм-дизайнерами. В случаях когда я был уверен, что могу сохранить оригинальный смысл слов гейм-дизайнера, я привел их как цитаты. В случаях когда мне это не удавалось, я пересказывал описанные в интервью события своими словами. Я пометил все тексты соответствующим образом, особенно в тех случаях, когда упомянутые факты не широко известны или составляют предмет спора.

В случаях когда я цитирую внешний источник, то использую прошедшее время (...он сказал). Если цитата из личного интервью, то настоящее (он говорит).

---

\* Гейм-дизайнер — человек, который придумывает, что в игре нужно будет делать. — *Прим. науч. ред.*

Я приложил все усилия, чтобы поменьше говорить от первого лица — хотя я хочу, чтобы контекст Power Up! понимали, мне важно, чтобы истории гейм-дизайнеров были представлены с минимальной редактурой от меня.

Однако, как и в случае с уже вышедшими книгами о культуре видеоигр, невозможно скрыть, что мое собственное детство, юношеские и взрослые вкусы, опыт и предпочтения сильно повлияли на формат и содержание этой книги. Я хотел бы увидеть, как кто-нибудь проанализирует свежие игры вроде *Final Fantasy VII* так же, как я проанализировал ранние выпуски для NES. Но как авторы до меня писали книги об *Asteroids* и *Defender*, так и я пишу мою книгу о *Mario* и *Final Fantasy*, а следующее поколение проанализирует те игры, на которых оно выросло.

Итак, теперь, когда мы все обсудили,

*Let's-a-go\**

---

\* Самая узнаваемая фраза Марио. — Прим. пер.