



# СОДЕРЖАНИЕ

<i>Предисловие</i> .....	6
<b>1 Рокéмон: история успеха</b> .....	9
<b>2 Ошеломительный успех</b> .....	48
<b>3 Покемоны покоряют мир</b> .....	74
<b>4 Миссия — не дать угаснуть покемании</b> .....	91
<b>5 Игровая механика</b> .....	157
<b>6 Каноническая вселенная Рокéмон</b> .....	224
<b>7 Спин-оффы и кросс-медиа</b> .....	437
<b>8 Трансмедийная вселенная</b> .....	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, Та 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**

**С**оздатель 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 привел 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

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 Косуке, 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 Косуке 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 Косуке полный план игр и иллюстрации, чтобы он сам обновил свой фэнзин и продолжил его распространение. «Как набрать 10 миллионов очков в Xevious» (1000万点への解法) добился успеха, несмотря на высокую цену в 500 иен, и переиздавался каждый месяц самим Охори



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.

