

ВИКТОР МУАЗАН

САГА
YAKUZA

ПОДРОБНАЯ

ДРАКОНУ

КАК
ПРЕСТУПНЫЙ МИР
ЯПОНИИ ПРЕВРАТИЛИ
В ВИДЕОИГРУ



БОМБОРА
ИЗДАТЕЛЬСТВО

Легендарные компьютерные игры

Виктор Муазан

**Сага Yakuza: подобная дракону.
Как преступный мир Японии
превратили в видеоигру**

«ЭКСМО»

2020

УДК 004.4
ББК 32.973.2-018.2

Муазан В.

Сага Yakuza: подобная дракону. Как преступный мир
Японии превратили в видеоигру / В. Муазан — «Эксмо»,
2020 — (Легендарные компьютерные игры)

ISBN 978-5-04-208727-1

Игровая франшиза Yakuza, созданная компанией SEGA, стала популярной по всему миру, а все благодаря сюжету и сеттингу, которые затрагивают животрепещущую тему — преступный мир Японии. Автор книги Виктор Муазан поможет вам изучить сагу Yakuza глубже, чем когда-либо раньше. Вы узнаете все об изначальной задумке серии, о ее постепенном развитии, наследии и создателе Тосихиро Нагоей. В чем заключается неповторимый стиль серии? Почему организованная преступность служит мостом к социокультурному исследованию Японии? Как сага Yakuza вышла за пределы родной страны и получила популярность на Западе? Вас ждут ответы на эти и многие другие вопросы! В формате PDF A4 сохранен издательский макет книги.

УДК 004.4
ББК 32.973.2-018.2

ISBN 978-5-04-208727-1

© Муазан В., 2020
© Эксмо, 2020

Содержание

Пролог	6
Об авторе	10
1	11
Тосихиро Нагоси: сложный организм	14
Дитя рыбацкого порта	16
Король гоночных игр	19
Пора конфирмации [37]	24
Образец Shenmue	29
Yakuza, или Поиски «игры для взрослых»	32
Бунтарский замысел	34
Конец ознакомительного фрагмента.	38

Виктор Муазан

Сага Yakudza. Подобная дракону

Посвящается Кадзуме Кирю и всем его дублерам

© Попов Р.С., перевод на русский язык, 2024

© Ерышев И.И., текст доп. главы, 2024

© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2024

Пролог

Два потерянных десятилетия

Серия видеоигр *Yakuza* – не просто самая сильная лицензия SEGA на сегодняшний день: сага, выходящая с 2005-го практически ежегодно, стала редким примером франшизы, которая идеально вписалась в работу массовой индустрии – путем постоянного выпуска новых игр благодаря обкатанной бизнес-модели. При этом ее авторы продолжили развивать этот уникальный и всеобъемлющий комментарий к своему времени. Мир организованной преступности стал промежуточным звеном в процессе социокультурного исследования современной Японии, из-за чего серию когда-то начали преподносить как восточный аналог *Grand Theft Auto*. Как мы увидим далее, этот ярлык обманчив: бунтарские и хаотичные произведения Rockstar с отсутствующим чувством меры весьма далеки от проектов *Yakuza*. Создатели последних скорее стремятся запечатлеть застигнутую суматошными временами японскую идентичность в стиле многотомного романа или масштабного кинополотна.

Несмотря на риск отпугнуть публику вне Японии, разработчики *Yakuza* раз за разом делают местом действия родную страну, чаще всего фокусируясь на ее городах и особенностях культуры ночной жизни (ее часто считают не подлежащей экспорту в принципе), такой порочной и вместе с тем ребяческой. Уже это представляет серию в каком-то смысле проблемной, ведь создатели крупнобюджетных видеоигр чаще стремятся соответствовать модели куда более глобальной. Кроме того, серия *Yakuza* изначально была рассчитана на мужчин-японцев и городских жителей, хотя сейчас ее влияние выходит далеко за пределы этой узкой целевой аудитории. Похоже, что иностранные геймеры немного привыкли к японским культурным ориентирам, из-за чего франшиза компании SEGA наконец-то стала в глазах игроков тем, чем всегда хотела быть, но никогда не осмеливалась: чем-то гораздо большим, чем простая забава про драки и мелодраму; чем-то, что обозначило целый вектор культурных особенностей и превратило эту серию в летопись современной Японии. *Yakuza* действительно черпает свою силу в особой позиции по отношению к национальной истории, поскольку действие саги разворачивается на фоне двух потерянных десятилетий.

Первое – 1990-е годы, когда в экономике страны лопнул финансовый «пузырь», а Япония погрузилась в рецессию. Хотя само это «потерянное десятилетие», как его фактически называли историки, действие игр не охватывает (главный герой Кадзума Кирю провел немалую часть 1990-х в тюрьме), оно как минимум составляет неочевидное ядро повествования. Между периодом экономических чудес и началом третьего тысячелетия в японском обществе не только наметился перелом, но и окончательно завершился золотой век японской преступности, то есть якудза. Пик славы этих бандитов с отрубленными фалангами и чересчур систематическими ритуалами пришелся на 1960-е – и во время бума иены они излишне увлеклись финансовыми спекуляциями, доведя жизнь в 1980-х годах до декадентского состояния – именно на ту изобильную, но небезупречную пору оглядывается *Yakuza 0*, приквел основной саги. Идеально вписываясь в новейшую историю Японии, *Yakuza* начинается в 2005 году, на другом конце потерянного десятилетия, когда мир якудза уже изменился. Возможно, игра и возрождает фольклор вокруг японских преступных организаций (с сильными кивками в сторону популярного кино, особенно фильмов о якудза), однако ее герой – это олицетворенный пережиток прошлого, последний из «честных разбойников», которому остается лишь оглядываться на настоящее, столкнувшись с беспощадным ходом времени.

Таким образом, авторы *Yakuza* точно прошупывают текущие события, даже если судят о них с учетом ценностей дней прошедших. Одновременно жестокая, сентиментальная, гуманистическая, сатирическая, гротескная и даже в чем-то панковская серия игр охватывает пятна-

дцать лет социальных изменений и эволюционирующих японских нравов. Поскольку действие разных частей происходит ровно во время их выхода в свет, вся серия – это не что иное, как хроника Японии в реальном времени. В ее сюжетах мы находим отголоски актуальных событий и проблем, таких как вопрос американских военных баз на Окинаве (*Yakuza 3*) или чрезмерное медийное внимание к поп-идолам (*Yakuza 5*). Ее запутанные детективные истории вряд ли можно назвать реалистичным изложением событий, но так или иначе они проводят нас по всем уровням японского города XXI века, от его трущоб до настоящих башен из золота (*Yakuza 4*). В повествование этих игр вкраплены всевозможные социальные факты о Японии (скажем, проблема стареющего населения в *Judgment*), а некоторые сюжеты даже своевременно проливают свет на злободневные темы (в той же *Judgment* говорится об особенностях функционирования японской судебной системы ровно в тот момент, когда разгоралось дело Карлоса Гона¹). Помимо этого, в *Yakuza* нам предлагают экскурс по региональным особенностям страны, увековечивая древнее противопоставление Востока и Запада (*Yakuza 2*) или отправляя в путешествие по современной Японии (*Yakuza 6: The Song of Life*). Наконец, с самой первой части сага углубляется в японские политические реалии, где якудза и политики определяются как «две стороны одной медали», а в более поздней *Yakuza: Like a Dragon* рассказывается о многолетних махинациях вымышленной партии, очень похожей на Либерально-демократическую – политическое формирование, удерживающее власть в стране с конца Второй мировой войны.

Другое потерянное десятилетие касается развития японских видеоигр. Цикл приключений Кадзумы Кирю (2005–2016 гг.) более или менее совпал с «засухой», охватившей всю японскую игровую индустрию: некогда блиставшая, теперь она не успевала за уровнем качества и влияния западных проектов. Технически и концептуально ограниченные японские компании застряли в капкане своих старых порядков. Здесь применим термин «галапагосский синдром», описывающий изоляцию национального рынка вкупе с ослаблением экспортных мощностей. *Yakuza*, задуманная как реакция на глобализацию экономики и сознательный бойкот международной аудитории, стала чистейшим продуктом этого явления: долгое время плохо расходившуюся за пределами Японии франшизу вдруг заново открыл для себя весь остальной мир, хоть и с некоторым отставанием. Важно отметить, что серия преодолела период затяжного кризиса и в итоге выстрелила в качестве грандиозной, эпатажной и непокорной японской видеоигровой работы, идущей против течения. Ее сила заключается именно в статусе чисто японского произведения без каких-либо культурных компромиссов и даже построенного на предубеждениях, которые даже могут показаться реакционными: так, отказ от эстетики аниме, большеглазых лиц и поп-тонов в пользу фотореализма отсылает (помимо очевидного кинематографического родства) к популярному графическому стилю довоенного периода, в значительной степени заброшенному во второй половине XX века из-за его связи с империалистической пропагандой.

Однако в подобном реализме также отразилось и влияние *Shenmue*, духовного прародителя *Yakuza*. Это концепция не открытого мира, а «открытого района» – то есть ошеломляющего своим правдоподобием ограниченного пространства, сотканного из ряда дотошно воспроизведенных деталей и мелочей, что вызывают сильнейшее ощущение знакомства с местностью. С появлением *Yakuza* оживленный центр самого густонаселенного мегаполиса в мире вдруг превращается в привычное поселение: Камуро-тё – это немного искаженная имитация Кабуки-тё, токийского квартала красных фонарей. Развлечения, доступные его гостям в этой виртуальной реальности, придают району вид своеобразного парка аттракционов для взрослых. Он также наполнен сотнями забавных и пикантных историй – их порождают столь же

¹ Карлос Гон – бывший глава стратегического альянса Renault-Nissan-Mitsubishi. В 2018 году был арестован по ряду обвинений, в частности по подозрению в занижении сведений о доходах. В апреле 2019 года был выпущен из-под стражи на жестких условиях, а в декабре бежал в Ливан через Турцию. Гон отрицал выдвинутые против него обвинения и резко критиковал органы юстиции Японии. – Прим. пер.

многочисленные экстравагантные персонажи, встречающиеся на его улицах. Паутина мелких событий придает местному лабиринту из бетона и неоновых огней объем целой воображаемой страны.

При всей своей реалистичности *Yakuza* остается наследницей давней традиции вольнодумных и стилизованных произведений, прославивших компанию SEGA. В этом смысле авторы серии наслаждаются самыми бредовыми ситуациями, которые допускает игровая среда, и постоянно лавируют между двумя полюсами – реальностью и вымыслом, никогда не отдавая предпочтение одному или другому и не заботясь об их гармоничном сочетании. «Есть несколько элементов, составляющих шарм *Yakuza*, – объясняет Тосихиро Нагоси, создатель игры. – К ним относятся отображение мужского стиля жизни, сопереживание подлинной драме, улавливание актуальных тенденций и интеграция абсурдных элементов в реалистичную обстановку – и неважно, в какой очередности»². По собственному признанию авторов, *Yakuza* не изобрела ничего нового, не стала инициатором каких-либо игровых трендов и никогда не стремилась «перевернуть чайный стол вверх дном», если воспользоваться японским выражением, которое часто употребляет Сигэру Миямото. Вряд ли эти игры можно назвать новым словом для последователей – разработчики успешной японской серии просто перекроили уже существовавшие геймплейные системы и технологические принципы, чтобы породить свежий проект, ориентированный на взрослых игроков и скрупулезно фиксирующий вибрации времени, а сами авторы могут задавать вопросы о будущем своей страны. Существует не так много видеоигр, дарящих нам возможность лучше познать мир, и именно поэтому серия *Yakuza* представляется настолько ценной.

Как и в любой другой саге, действие *Yakuza* разворачивается с помощью сонма персонажей. В событиях участвуют десятки, даже сотни главных героев, в той или иной степени вдохновленных реальной жизнью и ее стереотипами – именно они подпитывают всю местную хронику. И даже в этом аспекте вымысел следует за течением реального времени, поскольку с годами персонажи зреют, стареют или вырастают. Будущее родной Японии находится здесь в центре внимания: она представлена как страна юных сирот, среди которых полно как амбициозных подлецов, так и благородных блюстителей нравственности. Тему детства и правда можно считать самым сильным лейтмотивом *Yakuza*. С этой точки зрения Харука – маленькая девочка, через одиннадцать лет после событий первой части ставшая матерью, – лучше, чем кто-либо другой, символизирует таких детей будущего. Будет ли у них право на свободу, на жизнь в счастливом мире, или же они падут жертвой цинизма старших, как многие поколения до этого? В связи с этим семейная структура организаций якудза становится очевидной метафорой становления японского единства и преемственности.

Авторы *Yakuza* прочесывают весь архипелаг с севера на юг и охватывают несколько десятилетий современной японской истории, повторяя из игры в игру одни и те же ситуации, одни и те же драматические повороты и поднимая одну и ту же проблематику. Серия практически стала самостоятельным уникальным жанром (SEGA не ошиблась, открыв Ryu Ga Gotoku Studio – иначе говоря, *Yakuza Studio* – в 2012 году), неизменно следуя единой неисчерпаемой формуле, которую можно адаптировать как угодно, порой самыми неожиданными способами. Так на ее задворках появляются спин-оффы, где знакомые персонажи и ситуации сопоставляются с иными типично японскими жанрами: телевизионными мыльными операми, апокалиптической научной фантастикой, аниме, фильмами о боевых искусствах или историческими полотнами. Подобные отступления – не что иное, как возможность расширить портрет Японии, формируемый канонической сагой. На протяжении всех основных и второстепенных частей эмблематичный Кадзума Кирю (герой настолько легендарный, что его прозвали «Драконом Додзимы»)

² # #####, изд. Famitsu/Enterbrain, Inc., 2010, с. 9. – Прим. авт.

будто бы становится олицетворением суверенной и негибаемой японской морали, эквивалентом национального мифа.

Это история серии *Yakuza*, которая в то же время красной нитью пронизывает историю современной Японии.

Об авторе

Виктор Муазан преподает и живет в Киото с 2013 года. Он пишет о видеоиграх и кино, участвует или принимал участие в создании материалов в журналах *Carbone*, *Games*, *JV*, а также написал множество статей для сайтов Merlanfrit, Gamekult, Chro и Le Monde-Pixels. Благодаря кинообразованию, а также продолжительной работе по распространению культурного синефильского наследия своей страны, Виктор отстаивает критический стиль анализа, объединяющий игровой опыт с эстетическими нормами культурных и художественных форм. Это его первая книга.

1

Рождение дракона. От аркадных автоматов до пришествия Yakuza

Кадзума Кирю заходит в игровой зал Club SEGA с центральной площади Камуро-тё. Гул города остается по ту сторону автоматических дверей, сменяясь грохотом машин, их карнавальными сиренами и сжатыми мелодиями. Весь зал наполнен приглушенным светом. Справа находятся два совершенно новых автомата – это легендарная гоночная игра *OutRun* 1986 года, сходу узнаваемая по своей имитации кабриолета Ferrari Testarossa и издающим грув динамикам, музыка из которых прокатывается по комнате, как мягкий бриз. Слева – три мотоцикла Гран-при, установленные на подвижных платформах и отмеченные логотипом SEGA. Это, конечно же, делюкс-версия *Super Hang-On*, выпущенная в 1987 году: гоночная игра, ответственная (наряду с горсткой других столь же новаторских проектов) за популярность студии AM2, возглавляемой в то время Ю Судзуки. Далее, в углублении справа, Кирю обнаруживает два автомата с аркадой *Space Harrier*, еще одним творением Судзуки – тридцать один год назад она стала немаловажной главой в истории SEGA. Чуть выше, напротив игры в дартс, находится *Fantasy Zone* – красочный и показательный представитель жанра *shoot 'em up*³, завершающий дань уважения 1980-м.

Виртуальная версия Club SEGA, по которой мы можем пройти в *Yakuza 6: The Song of Life*, выглядит, пожалуй, самым ностальгическим залом игровых автоматов из всех когда-либо воссозданных в серии. Это не только коллекции бонусных игр, но и небольшие музеи славы самой компании SEGA. С каждой новой частью *Yakuza* залы знаменитого японского бренда становились все более проработанными. Первоначально в них были доступны лишь фиктивные автоматы-суррогаты, придуманные специально для этого случая (мини-игры *YF6* и *Boxcelios*), однако в 2012 году в грандиозной *Yakuza 5* они обрели и наследственное качество. Теперь мы можем поиграть в эмуляторы таких классических игр, как *Virtua Fighter 2* (в *Yakuza 5*), *Puyo Puyo* (в *Yakuza 6*), *Virtual-On: Cyber Troopers* (в *Yakuza Kiwami 2*) или *Fighting Vipers* (в *Judgment*). Игры внутри игр, сопровождаемые скрупулезным воссозданием соответствующих автоматов, возвращают нас в золотой век аркад 1980–1990-х, отмеченный головокружительным господством SEGA. Их присутствие вписывает сагу *Yakuza* в более обширную видеоигровую историю, охватывающую несколько десятилетий, а намеренное признание истоков всей серии увековечивает память и стиль этой выдающейся компании. Более того, обновленный вид игрового достояния сознательно вызывает в памяти *Shenmue*, еще одну важную веху, при создании которой Ю Судзуки обратился к собственному прошлому и установил автоматы *Hang-On*, *Space Harrier* и *OutRun* в ее виртуальных аркадах⁴. Залы Club SEGA в *Yakuza* – это пространство воспоминаний, присутствующее во всех эпизодах и раскрывающее родственную линию всей современной саги через конкретное место, которое можно посетить внутри самих игр⁵.

В своем смещении жанров *Yakuza* напоминает синтез всего, что SEGA смогла создать за свою яркую историю. Разумеется, тут есть схватки, служащие основой всего геймплея, пронизанного повторяющимися, нереалистичными и яркими уличными стычками, а также «подземелья», где бои идут непрерывно. Брутальная и избыточная (но скорее карикатурная, чем

³ Поджанр шутеров, где игровой персонаж продвигается вперед автоматически и часто представляет собой летающее транспортное средство, которое расстреливает множество врагов, одновременно уворачиваясь от препятствий. – Прим. ред.

⁴ Эти шедевры, разумеется, тоже попали в *Yakuza* и ее спин-оффы (гонка *Hang-On* представлена сиквелом с *Super* в названии). – Прим. науч. ред.

⁵ В 2021 году SEGA продала свои аркадные залы компании Genda Inc., поэтому неясно, как это отразится на следующих эпизодах серии и останутся ли в них залы Club SEGA. – Прим. науч. ред.

жестокая) система *beat 'em up*⁶ противоречит реализму городской реконструкции и демонстративно выпячивает свою видеоигровую природу. Вспоминается *Streets of Rage*, культовая серия времен Sega Mega Drive, где игроки точно так же пересекали улицы города, по пути ломая кости врагам – голыми руками или с помощью подобранного оружия. *Yakuza* стала наследником этой классики, а ее собственные корни растут из *SpikeOut: Digital Battle Online*, 3D-игры в жанре *beat 'em up* от Тосихиро Нагоси (которая, вероятно, еще в 1998 году послужила черновиком для будущей *Yakuza*), а также серии файтингов *Virtua Fighter*, чья новаторская полигональная анимация шла рука об руку с утонченной техничностью, отразившейся в стилизованных столкновениях в *Yakuza*.

Золотой век SEGA вместе с тем включает в себя целый ряд «городских» игр, перекликающихся с бетонной средой Какуро-тё и других районов по всей Японии, по которым путешествуют Кириу и его спутники. Небоскреб «Миллениум» в центре токийского квартала воскрешает в памяти адскую башню из *Die Hard Arcade*⁷ 1996 года – игры, где сражения и элементы Quick Time Event (задолго до *Shenmue*) перемежались так же, как в *Yakuza*⁸. Но другие ключевые аркадные жанры помимо *beat 'em up* тоже внесли свой вклад в игровое разнообразие этой пышной серии, и все они отмечены одним и тем же урбанистическим характером. Так, когда персонажи *Yakuza* пускаются в погоню по автостраде (или на скоростном катере, как в *Yakuza 4*), где врагов нужно расстрелять за ограниченное время, игра приобретает вид рельсового шутера, заимствуя многие идеи из *Virtua Cop* (1994) – вплоть до переработки знаменитой системы наведения, когда прицел изменяет цвет перед выстрелом противника. Еще один повлиявший на формирование компании SEGA видеоигровой тир *The House of the Dead* (1996) послужил отправной точкой для спин-оффа *Yakuza: Dead Souls* (2011), погрузившего игроков в хаотичный и кишачий зомби город. Пародию на этот устрашающий шутер можно найти в игре *Judgment*: в зале Club SEGA главный герой волен попробовать свои силы на автомате *Kamuro of the Dead* – получилось нечто среднее между классической игрой 1996 года и вымышленным миром *Yakuza*. Можно назвать это окончательным сплавом реальной истории SEGA и цифрового мира ее собственной серии игр с открытым миром⁹.

Другие жанры также не прошли мимо серии, приводя к самым разнообразным экспериментам: например, гоночные игры, символ великолепной технической работы SEGA в 1980-х и 1990-х годах. В *Yakuza: Like a Dragon* сбор консервных банок на велосипеде по улицам Иокогамы напоминает бешеные гонки по склонам Сан-Франциско из *Crazy Taxi* 1999 года¹⁰, а заезды в режиме *Dragon Kart* похожи на изворотливые трассы из *Power Drift* – гонки на картах, которую курировал Ю Судзуки в 1988 году¹¹. Как будто прошлое SEGA вновь ожило, чтобы обогатить современную и правдоподобную атмосферу *Yakuza* своим восхитительным наследием. В конце концов, разве *Yakuza: Like a Dragon* не повествует о человеке, чей заикленный на видеоиграх разум искажает мир, который он видит перед собой? Тем более что духу

⁶ Поджанр экшенов, в котором основной упор сделан на единоборствах; от файтингов отличается необходимостью путешествовать по локациям, использовать окружение в бою и по дороге к цели драться с большими группами врагов. – Прим. науч. ред.

⁷ *Beat 'em up* по мотивам фильма «Крепкий орешек». В Японии после ряда правок его выпустили под названием *Dynamite Deku*. – Прим. науч. ред.

⁸ Отдельно можно отметить и акцент на импровизированном оружии (от швабр до старых дедушкиных часов), который тоже нашел отражение в творении Нагоси. – Прим. науч. ред.

⁹ Не первый и не последний. В *Kurohyou 2: Ryu ga Gotoku Ashura Hen* (японском эксклюзиве PlayStation Portable) можно встретить схожую мини-игру *The Castle of the Dead*; в ней используются модели монстров из *Yakuza: Dead Souls*, только декорации куда более схематичные из-за слабой мощности портативной консоли. В *Lost Judgment* же есть *Hama of the Dead*, сиквел *Kamuro of the Dead* в декорациях города Иокогама. – Прим. науч. ред.

¹⁰ Речь идет о духе подобной авантюры: с точки зрения механики и визуального оформления сходств между катанием людей на такси и поисками мусора очень мало. – Прим. науч. ред.

¹¹ Хотя между *Dragon Kart* и *Power Drift* можно найти параллели, у мини-игры гораздо больше сходств с *Mario Kart*, признанным королем жанра гонок на картах. – Прим. науч. ред.

аркадных автоматов следуют и мини-игры (напомним, что компания SEGA изобрела знаменитую кран-машину *UFO Catcher* – естественно, ее можно найти в Club SEGA). На протяжении всех частей *Yakuza* они встречаются повсеместно, что придает играм серии такой разнотипный шарм.

При всей своей необычности начатая Тосихиро Нагоси сага стала успешной, и по сей день она не прекращает отдавать дань уважения породившей ее компании. Порой кажется, что сам ее создатель полностью сформирован ДНК SEGA, как он сам и отмечает: «По ходу своей карьеры я наблюдал, как усердно мой начальник, Ю Судзуки, работал над играми *тайкан*. Также я видел, как Хисао Огути боролся за создание гоночных игр или установку своей *World Club Champion Football* в залах игровых автоматов. Я думаю, что ДНК SEGA точно так же заложена во мне»¹². Одновременно верный истории SEGA и смелый, бунтарский, исключительный опыт Нагоси – вероятно, лучший способ проследить генезис серии *Yakuza*.

¹² ### *Ryu-ga-gotoku 10th Anniversary Book*, изд. Famitsu/Kadokawa Dowango, 2016, с. 205. – Прим. авт.

Тосихиро Нагоси: сложный организм

На протяжении тридцатилетней карьеры Тосихиро Нагоси в SEGA его лицо постоянно менялось. Новичок с безобидной внешностью в 1989 году, только что пришедший в компанию, в дальнейшем постепенно обновлял свой облик: его кожа темнела под воздействием ультрафиолетовых лучей, выщипывание бровей сопровождалось истончением носа, а затем он перекрасился в блондина и нещадно остриг свои волосы. Нагоси словно стал персонажем собственной игры, типичным гулякой среди потных улиц и ночных баров Кабуки-тё, оплота его долгоиграющей серии. Дизайнер уже давно заработал репутацию заядлого тусовщика, и надо сказать, что сам ночной мир японских мегаполисов порой выглядит как целая выставочная площадка: неоновые лабиринты, типичное клише городской Японии, представляются сосредоточием стиля и гламура.

Так что мода – главное увлечение Нагоси. В своих интервью он может говорить о пиджаках несколько минут подряд, при этом постоянно насыщая игры модными аксессуарами, одеждой и своими любимыми брендами виски, выстраивая многочисленные рекламные партнерства, подобные которым редко можно встретить в мире видеоигр (как минимум со сравнимой тщательностью и реалистичностью). «Когда я надел свою первую рубашку от Gucci, я подумал: „Вот как должно выглядеть мое тело“. Я считаю, что рубашки пробуждают во мне самое лучшее, и за это я люблю бренд»¹³, – откровенно писал Нагоси в 2003 году. Гордясь вычурно мужественным образом, дизайнер подчеркивает свою рок-н-рольную натуру и любит говорить, что его переменчивые стили – это влияние его сменяющихся друг друга подружек. Например, собственный длинноволосый период он приписывает бывшей жене, американке по происхождению и поклоннице хард-рока, с которой он также познакомился в магазине Gucci, где, по его словам, она заставила его примерить «идеальный костюм»...

Он повторяет свои реальные или выдуманные истории из жизни на протяжении многих лет в различных формах, и они выстраивают его особый имидж. Этот имидж сильно контрастирует с большинством занудных и добродушных дизайнеров, которыми полнится индустрия. Благодаря долголетию *Yakuza* Нагоси оттачивает свой образ в соответствии с клише мира, изображенного в его серии, но при этом следит за тем, чтобы не казаться полным отморозком (например, у него нет татуировок). С некоторой игривостью он примеряет на себя стиль изысканного жителя мегаполиса с благородными устоями, возрождающего японскую эстетику *сибуй* (резкой и грубоватой красоты), и это противоречие с трендами времени лишь добавляет ему мужественности. Нагоси трудится над своим имиджем и без колебаний придает ему реакционные формы – точно как и его собственные герои, что постоянно сетуют на вырождение былых ценностей. «Интересно, не ослабил ли мужчин экологический бум, – осмелился сказать он в 2010 году, хотя сам при этом водит Ferrari. – Я не считаю борьбу за экологию чем-то плохим, но ее всегда сопровождает странная мысль, будто мы должны прекратить движение к новому. Говорят что-то типа: „Какая безвкусица, совсем не экологично!“ Мне кажется, отчасти поэтому мужчины лишаются своей жизненной силы»¹⁴. Или вот его недавнее высказывание: «У меня сложилось впечатление, что у геймеров старшего поколения пропадает интерес к организованной преступности как к художественной теме, но я хочу отметить вот что: вы все еще мужчины, вас по-прежнему стимулирует такая жесткая страсть, она в вашей ДНК»¹⁵.

¹³ Тосихиро Нагоси, «A. V. Out» в *Edge* № 119, январь 2003. – Прим. авт.

¹⁴ Под ред. Тосихиро Нагоси, #####, изд. Kadokawa, 2010, с. 162. – Прим. авт.

¹⁵ Лаклан Джонстон, «Exile Sekai interviews Yakuza creator Toshihiro Nagoshi», опубликовано на сайте Otaquest, 7 февраля 2019. – Прим. авт.

Это крик души? Скорее всего, нет, поскольку Нагоси, в лучших традициях японских медийных артистов, – прежде всего рекламный образ, и он не стесняется продавать себя, когда это необходимо. Так, например, было в рамках конкурса, организованного одним журналом для хостес-клубов в 2010 году: победительница награждалась привилегией провести день с дизайнером – «престижным клиентом», обещавшим потратить целое состояние в ее заведении¹⁶. «Для видеоигры личность продюсера важнее маркетинга»¹⁷, – заявил он в 2003 году. В 2012 году SEGA назначила его СРО (главным директором по продуктам), ответственным за бренд, маркетинг и художественную целостность проектов; должность и сейчас занимает очень высокое место в иерархии компании. Таким образом, большой любитель кинематографа (который он изучал в университете) оказался у самого руля шоу, подпитываемого придуманной им самим драматической франшизой. И этот странный процесс дошел до такой стадии, что сам создатель в итоге слился со своим творением. Когда Нагоси появляется в конце японской рекламы *Yakuza Kiwami* 2016 года, его лицо выглядит настолько гладким, что невольно задаешься вопросом: действительно ли это он, во плоти, или перед нами лишь очередной ошеломляюще реалистичный CG-персонаж, которыми славится серия? Хотя в наши дни дизайнер известен в основном как «мистер Якудза», столь необычный карьерный путь сделал его сложнейшим организмом, который сформирован многочисленным и порой противоречивым опытом, а также разнородными стечениями обстоятельств. Нагоси стал не только наследником обширного периода истории SEGA, но и целой эпохи его предшественников.

¹⁶ См. Брайан Эшкрафт, «*Yakuza designer, your customer for a day*», опубликовано на сайте Kotaku, 13 сентября 2010. – Прим. авт.

¹⁷ Тосихиро Нагоси, «A. V. Out» в *Edge* № 121, март 2003. – Прим. авт.

Дитя рыбацкого порта

Тосихиро Нагоси родился 17 июня 1965 года на крайней западной оконечности Хонсю в небольшом городке Симоносеки (префектура Ямагути) и вырос возле порта с видом на море Генкай-Нада. По его словам, он рос в скромной «семье продавцов рыбы, не интересующихся технологиями», и у него не то чтобы осталось много счастливых воспоминаний о детстве. Он редко общался с родителями: отец, которого зачастую не было дома, накопил столько долгов, что соседи стали распускать слухи об их бедовой семье (в Японии это целый национальный вид спорта). «Лучше не общаться с их ребенком», – раздавалось в окрестностях. На самом деле юного Нагоси в основном воспитывала бабушка, и он был очень к ней привязан. Она жила с остальной родней, как это принято во многих традиционных японских домах.

По мере взросления Нагоси стал искать убежища в кинотеатрах. В большей степени, чем мангой или аниме, популярными среди других детей на школьном дворе, он увлекся массовым кино. 1970-е годы привили ему вкус к многосерийным фильмам, чье несомненное влияние осталось в саге *Yakuza*. С одной стороны, на это кинематографическое десятилетие пришелся золотой век работ Брюса Ли – Нагоси до сих пор считает его «абсолютным героем» (фильм Роберта Клауза «Выход дракона» 1973 года, посвященный турниру по боевым искусствам, остается его любимым фильмом с Ли). С другой стороны, именно тогда вся Япония любила Тору-сана, любвеобильного антигероя, которого Киёси Ацуми играл сначала на телевидении, а затем на большом экране в не менее чем пятидесяти фильмах (последний вышел в конце 2019 года, но уже без Ацуми, так как он умер в 1996 году), и почти все из них снимал Ёдзи Ямада. Действие каждого эпизода проходит по одной и той же схеме, сопровождаемая рядом гэгов и романтических поворотов, а заканчивается неизбежным разочарованием героя в любви. Вполне возможно, что такая смесь задротности и сентиментальности повлияла на серию *Yakuza*, в центре которой также находятся обаятельные неудачники.

Когда Нагоси закончил среднюю школу, он наконец-то смог покинуть Симоносеки и удушливый семейный быт. Он решил отправиться в столицу, сулившую ему свободу и новые горизонты. В Токио он мог попробовать свои силы в том, что ему действительно нравилось – кино. Для этого он сдал вступительный экзамен, но провалился на втором этапе. Процесс отбора в японских университетах строгий и суровый, а от кандидатов требуется четкое соответствие формату экзамена – он обычно занимает несколько месяцев интенсивной подготовки. Несмотря на неудачу, Нагоси упорствовал и провел целый год в Токио, прежде чем снова попытался сдать экзамен. Днем он посещал подготовительные курсы, а по ночам работал. Следующей весной его приняли в частный университет искусств и дизайна Дзюкэй на кинофакультет. Нагоси пришлось и дальше перебиваться подработками, ведь родители не поддерживали его материально. Каждый месяц у него оставались небольшие деньги – их он тратил на пленку Super 8, чтобы снимать новый материал со своими сокурсниками. «Мы все где-то подрабатывали и пытались накопить достаточно денег, чтобы снять свой собственный фильм»¹⁸, – вспоминает он.

Именно в это время он увлекся видеоиграми. До тех пор Нагоси посещал залы аркадных автоматов, но никогда не играл там регулярно. Все изменилось, когда его тогдашняя подруга подарила ему консоль Famicom (на Западе известную как NES ¹⁹) с игрой *Super Mario Bros*. Приставка стала откровением для Нагоси, и он часами пропадал в плену домашних развлече-

¹⁸ Лаклан Джонстон, «Exile Sekai interviews *Yakuza* creator Toshihiro Nagoshi». – Прим. авт.

¹⁹ Family Computer и Nintendo Entertainment System не совсем идентичные консоли. Они отличались друг от друга внешним видом, дизайном картриджей и рядом других мелочей. Знак равенства между ними проводят скорее для удобства, поскольку библиотеки игр и технические характеристики у Famicom и NES предельно схожи. – Прим. науч. ред.

ний, доступных на этом устройстве. После окончания университета молодой выпускник, все еще мечтавший снять свое кино, начал поиски работы. Однако киноиндустрия в Японии находилась в упадке, а возможности трудоустройства неумолимо сокращались, из-за чего он попытал счастья в видеоиграх. «SEGA казалась мне своего рода монолитной компанией, поэтому я не ожидал, что меня возьмут, – рассказывает дизайнер. – Честно говоря, я пошел на собеседование только для того, чтобы потом было о чем рассказать. Но по какой-то причине они сразу же приняли меня на работу. В целом я почувствовал облегчение, ведь мне больше не нужно было беспокоиться о том, как себя прокормить»²⁰.

В 1989 году, когда Нагоси присоединился к SEGA, моральный дух в компании был на высоте: она доминировала на рынке аркадных автоматов и только что выпустила многообещающую 16-битную консоль Mega Drive. В кулуарах компании поговаривали, что настало время отобрать у Nintendo трон короля домашних видеоигр, и это стремление укрепил рекордный успех *Sonic the Hedgehog* два года спустя. Именно в таком благоприятном контексте, признается он в ретроспективе, Нагоси начал свою карьеру в качестве дизайнера компьютерной графики, отвечая за внешний вид персонажей, декораций и спецэффектов для игр на аркадных автоматах. Проблема заключалась в том, что ему не хватало навыков: он едва умел пользоваться компьютером, из-за чего работа казалась ему чередой утомительных заданий. Нагоси делал свои иллюстрации со скоростью черепахи, шаг за шагом, поэтому вскоре задался вопросом, почему именно его выбрали для этой работы. Он вспоминает: «Конечно, я использовал специальный графический инструментарий, но все остальные сотрудники были ветеранами и работали гораздо быстрее. По части графических задач я за ними совершенно не поспевал»²¹. Первые несколько месяцев в SEGA были трудными. Как новобранцу, Нагоси в основном давали поручения, имевшие мало общего с работой дизайнера. Его *сэмпай* (старшие сотрудники) часто выдавали ему задания к следующему дню, и Нагоси, которому нравилась ночная тишина в офисе, взял за правило задерживаться допоздна, осваиваясь там в одиночестве. «Может быть, меня все-таки не уволят, – думал он, – а просто переведут в другой отдел»²². Однако, как это часто случалось в его дальнейшей карьере, ему повезло.

Нагоси в самом деле присоединился к SEGA в переходный период (особенно по части аркадных автоматов), когда на смену 2D-графике пришли 3D-технологии обработки изображений в реальном времени, возможности которых разработчики только начинали обкатывать. В будущих трехмерных играх станут учитываться новые параметры, такие как освещение и углы камеры – все эти концепции еще не освоили ветераны 2D, но Нагоси уже изучил их благодаря своему кинообразованию. Молодой человек привлек к себе внимание во время памятной встречи, где он взял на себя смелость вмешаться и исправить презентацию своего начальства. В разгар дискуссии о деморежиме одной аркадной игры экспертов отдела перебил весьма самоуверенный сотрудник, чьи слова попали точно в цель, поскольку он мощно и понятно ужал всю суть игры, которую остальные пытались представить. Шеф похвалил юного сотрудника и, впечатлившись его выдающейся способностью кратко изложить концепцию, спросил его, где тот учился маркетингу. «Я ничего не знаю о маркетинге, но мне показалось, что предмет нашего обсуждения очень похож на то, что я изучал о кино»²³, – ответил Нагоси. Тогда на него возложили ответственность за анимированные эпизоды, еще не названные кат-сценами. С той поры он также выступал консультантом в работе над множеством проектов и использовал свои знания при создании трехмерных полигональных игр, которым предстояло занять революционное место в истории SEGA и аркадных автоматов в целом.

²⁰ Лаклан Джонстон, «Exile Sekai interviews Yakuza creator Toshihiro Nagoshi». – Прим. авт.

²¹ Могэ Сайто, «#####», опубликовано на сайте журнала *Famitsu*, 11 мая 2019. – Прим. авт.

²² Могэ Сайто, «#####». – Прим. авт.

²³ Тосихиро Нагоси, «A. V. Out» в *Edge* № 106, январь 2002. – Прим. авт.

Это стало поворотным моментом в карьере молодого Тосихиро Нагоси – до тех пор он каждый день приходил на работу и думал, когда же, наконец, решится уйти. Переход SEGA к 3D и технологическим инновациям наконец-то позволил ему найти свое место в компании, сохранив при этом некоторую связь с кинематографом. «Я всегда очень хотел снимать фильмы, но оказался в ситуации, когда мне пришлось делать видеоигры, – говорил Нагоси тридцать лет спустя. – Тогда я был совершенно обескуражен, но сейчас я убежден, что все было к лучшему. Потребовалось много времени, чтобы мое уныние превратилось в нечто позитивное» ²⁴.

²⁴ Лаклан Джонстон, «Exile Sekai interviews Yakuza creator Toshihiro Nagoshi». – *Прим. авт.*

Король гоночных игр

Одним из основных благоприятных моментов для Нагоси стала возможность начать карьеру рядом с Ю Судзуки, когда последний пребывал на пике славы после успеха целого ряда авангардных аркадных игр, таких как *Hang-On* и *OutRun*. Судзуки был родоначальником устройств *тайкан* – мобильных автоматов, имитирующих внешний вид транспортных средств и учитывающих вес игрока, включая динамику его движений в игровой процесс. Яркий внешний вид автоматов *тайкан*, сразу бросающийся в глаза при входе в игровой зал, кажется отличным примером непревзойденного мастерства SEGA в золотой век аркад.

Предположительно, Нагоси присоединился к отделу исследований и разработок № 8 (закрепленному за проектами студии AM2²⁵), где работала команда, специализирующаяся на играх *тайкан* и отобранная лично Судзуки, который ее возглавлял. Звездный дизайнер SEGA был требовательным, бескомпромиссным начальником, и Нагоси по сей день говорит о нем в уважительных, но непростых тонах: «Он был энергичным и, скажем так, немного инфантильным человеком. Его переполняло любопытство, но, когда что-то шло не так, как ему хотелось, он очень злился»²⁶, – рассказал он журналу *Edge* в 2018 году. В течение первого года работы Нагоси в SEGA студию покинуло значительное число старших сотрудников (вероятно, в результате разногласий с Судзуки), а также несколько менее опытных кадров. Штат сократился вдвое, с двух команд до одной. Нагоси некоторое время колебался, не последовать ли примеру других, однако он почувствовал, что еще ничему не научился. Поэтому он решил задержаться и воспользоваться сложившимися обстоятельствами, чтобы выкроить себе место в студии. «Те, кто ушли, не вписывались [в видение начальника]»²⁷, – с горечью подытоживает Нагоси.

Это пошло ему на пользу, поскольку далее студия приступила к созданию первой полигональной 3D-игры от SEGA, и инициативный Нагоси взял на себя роль главного дизайнера. Разработанный на совершенно новой платформе Model 1 симулятор «Формулы-1» *Virtua Racing* (1992) произвел революцию в мире аркадных игр благодаря использованию полигонов и трехмерного изображения, что стало результатом многомесячных экспериментов. Нагоси не нравился вид цветных многоугольников, но в конце концов он понял, что такой графический схематизм позволяет создавать трехмерные визуализации, расширяющие пространство точек обзора. Используемый в карте графический движок, способный обрабатывать до 180 000 полигонов в секунду, многократно увеличивал изобразительные возможности. Во время разработки команда смогла свободно перемещать камеру вокруг автомобилей, при этом еще не понимая, как интегрировать новую функцию в игру. К счастью, Нагоси оказался рядом и смог поделиться своими знаниями в области киносъемки. Он придумал знаменитую «кнопку V.R.», позволяю-

²⁵ Мифическая студия AM2, в которой отличился Нагоси, существовала еще в 1989 году; она появилась в результате развития подразделения R&D2 компании SEGA. Считается, что именно здесь он начал свою карьеру. Но в интервью, которое Нагоси дал в 2019 году сайту журнала *Famitsu*, где рассказывал о трех десятилетиях работы в SEGA, дизайнер говорил о туманной корпоративной структуре, описывая ее следующим образом: «Я начал работать в отделе исследований и разработок № 8, тогда это были подразделения SEGA. Первый отвечал за аркадные игры, второй – за консольные, третий – за домашнее оборудование, четвертый – за потребительские механические изделия, пятый – за аркадное оборудование, шестой – за развивающие игры для детей вроде *Kids Computer Pico*, седьмой – за игрушки. Восьмой изначально был частью первого и позже также работал над аркадными играми. Когда открылся отдел исследований и разработок № 8, я как раз присоединился к SEGA. Разница между № 1 и № 8 заключалась в том, что № 8 специализировался на играх тайкан». Трудно найти подтверждение существования такой организации в официальных источниках SEGA, где упоминается AM2, и можно с определенностью сказать, что отдел № 8, о котором говорит Нагоси, это не подразделение R&D8, давшее начало компании Sonic Team в 1996 году. Может быть, это ошибка дизайнера, запутавшегося в сменяющихся друг друга реорганизациях SEGA спустя тридцать лет? Вполне возможно, но Нагоси, кажется, уверен в своих словах на протяжении всего интервью. – Прим. авт.

²⁶ Нейтан Браун, «Collected works, Toshihiro Nagoshi» в *Edge* № 323, октябрь 2018, с. 84. – Прим. авт.

²⁷ Моэ Сайто, «#####». – Прим. авт.

щую в любой момент переключаться между четырьмя различными ракурсами прямо во время игры. Эта функция, созданная с помощью игрового движка, стала отличной иллюстрацией технологического скачка аркадной системы Model 1 и поразила игроков *Virtua Racing*, когда проект вышел на игровых автоматах с известным успехом.

Однако во время разработки платформы Model 1 большинство членов команды мечтали о другом типе игры. Увидев прекрасно анимированную 3D-сцену из *Virtua Racing*, в которой машина заезжает на пит-стоп, Нагоси и его молодые коллеги воскликнули: «С такими персонажами нужно сделать полигональный файтинг!» Судзуки, однако, не был уверен в успехе такого начинания и твердо намеревался создать гоночную игру. Несмотря на мировой успех недавней *Street Fighter II*, руководство компании не хотело рисковать таким же пробным запуском. «Было решено, что всякий раз, когда подготавливалась новая аркадная система, ее сперва обкатывали на игре *тайкан*, так как это был лучший способ оценить ее возможности, – объясняет Нагоси. – С деловой точки зрения было нецелесообразно издавать файтинг в качестве первой игры при запуске системы»²⁸.

Однако длительная разработка *Virtua Racing* позволила команде поэкспериментировать в области анимации тел для следующего проекта Ю Судзуки (и следующего успешного релиза), *Virtua Fighter* (1993). Для игры, положившей начало революции реализма в файтингах, создатель обратился за помощью к Сэйити Исии, который затем ушел в Namco, где стал дизайнером первых двух частей серии *Tekken*. Что касается Тосихиро Нагоси, то он обрел свой первый опыт в жанре файтинга незадолго до этого в *Burning Rival* (1993) – двухмерной игре, намеренной конкурировать со *Street Fighter II*, как следует из ее красноречивого названия. Продолжая работать в качестве дизайнера компьютерной графики, он также подарил свой голос афроамериканцу Джексону, тайскому боксеру с завитым гребнем, поразительно похожим на нынешнюю прическу дизайнера. После этого он лишь кратко участвовал в разработке *Virtua Fighter* (в качестве 3D-художника), так как был слишком занят концептуализацией следующей хитовой гоночной игры для SEGA и выполнением бесчисленных обязанностей, которые взваливал на него капризный Судзуки.

Нагоси отвечал за обновление графических инструментов в студии, и в какой-то момент его попросили проконтролировать их перенос на компьютеры Macintosh. Трудность заключалась в том, что в Японии в то время мало кто из программистов знал, как работать на Macintosh. Нагоси обратился к нескольким подрядчикам, но это не принесло результатов, пока не нашлась компания, представители которой отважно заявили: «Не знаем, справимся ли мы, но нам хотелось бы попробовать»²⁹. Это был настоящий ад, вспоминает он: пришлось пройти через множество испытаний, прежде чем получилось добиться нормальной работы примерно сотни устройств, установленных по просьбе Ю Судзуки. Однако, когда все проблемы были улажены, результат повысил эффективность и скорость решения задач. Компания SEGA стала первым японским разработчиком игр, применившим системы Macintosh, и Нагоси продолжал действовать как посредник в отношениях компании с Apple, помогая своей команде преодолеть этот сложный, но выгодный переход. Его подвиг, помимо прочего, привел к тому, что спустя некоторое время после прохождения традиционной внутренней проверки на профпригодность его повысили в иерархии SEGA. Однажды у Нагоси появилась возможность спросить Хисаси Судзуки (начальника Ю Судзуки), что именно позволило ему пройти эту проверку. Судзуки ответил, что они никогда не видели такого высокого показателя стрессоустойчивости.

После *Virtua Racing* Тосихиро Нагоси, новая влиятельная фигура в SEGA, получил в свое распоряжение первую игру на платформе Model 2: *Daytona USA* (1994). Считается, что этот легендарный проект создавали в качестве реакции на *Ridge Racer* от Namco, однако его трехлет-

²⁸ Могэ Сайто, «#####». – Прим. авт.

²⁹ Могэ Сайто, «#####». – Прим. авт.

няя разработка говорит об истории куда более сложной. Созданная для демонстрации возможностей Model 2 игра снова оказалась гоночной, но, как сказал президент SEGA Enterprises USA Том Петит во время обсуждения запуска Model 2, она должна была понравиться американцам, представлявшим крупнейший рынок аркадных игр. В свою очередь, Нагоси хотел отойти от увлечения «Формулой-1», продолжавшегося с 1980-х годов. Во время деловой поездки в США он посетил заезд на сток-карах на знаменитой трассе Daytona International Speedway во Флориде, и это невероятное зрелище его по-настоящему потрясло.

В ноябре 1990 года представители General Electric Aerospace, занимавшиеся разработкой виртуальных симуляторов для американских военных и NASA, провели демонстрацию для руководителей SEGA. Известно, что Ю Судзуки обращался к оборонным компаниям вроде Lockheed Martin с просьбой предоставить новейшие процессоры, которые послужили бы основой для новых революционных технологий SEGA. Инженеры GEA, стремившиеся выйти на новые рынки после распада СССР, поразили его симуляцией гонок NASCAR на сверхмощной машине. Сами сток-кары появились в этом прототипе как раз потому, что штаб-квартира GEA располагалась очень близко к гоночной трассе Daytona, поэтому их инженерам было легко воспроизвести ее как можно точнее. Более того, на тот момент ни один игровой издатель еще не приобрел лицензии NASCAR и Daytona 500. «Увидев потенциал идеи, после многочисленных обсуждений SEGA решила сделать игру про гонки NASCAR под брендом Daytona и добавить новые, более сложные трассы», – рассказывает Режис Монтерран, соавтор книги *L'Histoire de Sonic* ³⁰, в пересказе на сайте Twitter. Нагоси, хорошо разбиравшийся в теме, снял видеоролик об этой концепции, чтобы представить публике платформу Model 2. Еще до появления самой игры трейлер отлично передавал захватывающий вид гоночных автомобилей, поэтому его очень хорошо приняла аудитория. После этого Нагоси назначили руководителем и главным дизайнером *Daytona USA* от AM2 – она стала первой игрой, где использовался знаковый логотип студии в коктейльных цветах на фоне кокосового дерева.

В начале разработки главной задачей была предельная достоверность. Официальная лицензия трассы Daytona обязывала сотрудников студии создать безупречную реконструкцию, и для ее детального моделирования они использовали спутниковые снимки. Естественно, Нагоси также отправился прямо на трек с несколькими членами AM2, где они приняли участие в нескольких заездах, чтобы испытать столь знакомое гонщикам чувство скорости. «Нагоси прошел всю трассу и понял, что повороты там безумно крутые и стабильно выехать из них практически невозможно. Все эти детали переданы в игре с маниакальной тщательностью» ³¹, – пишет Кен Горовиц в книге *The Sega Arcade Revolution*.

Однако *Daytona USA* – прежде всего аркада, и ее создателям пришлось постепенно избавляться от присущего симуляторам реализма, чтобы игроки могли получить максимальное удовольствие от процесса. Поскольку разработка застопорилась, Нагоси решил посоветоваться со своей командой. Красота графического исполнения была неоспорима, но фундаментальный интерес всего действия все еще ускользал от дизайнера, и он начал сомневаться в своих способностях в качестве руководителя проекта. Он обратился к разработчикам, и те предложили ему подчеркнуть и даже гиперболизировать некоторые приемы вождения вроде дрифтинга (то есть управляемого заноса), ведь так можно создать менее реалистичный, но более увлекательный геймплей. Нагоси вспоминает свою реакцию: «Я был в ярости. „С какого перепугу ты вообще захотел делать симулятор?“ – сказал я себе. С этого момента на повестке встал вопрос об изменении законов физики. „Дрифтинг – это весело. Так давайте позволим автомобилям при этом ускоряться!“ Да, такое выглядит дико, но особенность видеоигр в том, что они выходят за рамки реальности. Как только решение было принято, остальная разработка длилась

³⁰ Коллектив авторов, *L'Histoire de Sonic the Hedgehog*, изд. Pix'n Love, 2012. – Прим. авт.

³¹ Кен Горовиц, *The Sega Arcade Revolution: A History in 62 Games*, изд. Third, 2020, с. 196. – Прим. авт.

недолго»³². Этот эпизод подчеркивает две существенные стороны метода работы Нагоси, которые также характеризуют его подход к *Yakuza*: с одной стороны, всегда советоваться с командой, учитывая идеи каждого; с другой стороны – никогда не ограничиваться рамками правдоподобия, а полагаться на тот факт, что видеоигра может выходить за пределы реального.

Руководители SEGA, требовавшие новый симулятор, остались этим недовольны, но вскоре команда Нагоси решила вовсе игнорировать внутренние оценки с их стороны. Вместо этого разработчики занялись созданием новых систем, которые должны были сформировать геймплей так, как ни в одной другой гоночной игре. В частности, стоит отметить искусственный интеллект, разработанный AM2: он адаптировался к способностям игрока, регулируя сложность виртуальных соперников после первого круга трассы в соответствии с навыками водителя. Такую модель с тех пор переняли почти все гоночные игры, ведь она стала ключевым элементом при создании личных впечатлений каждого отдельного игрока на протяжении всего процесса³³. Чтобы спроектировать трассы *Daytona USA*, разработчики из AM2 часами тестировали их со всех сторон. Нагоси засекал круг за кругом, отмечая, сколько раз он поворачивает влево или вправо и как далеко уводит руль. По собственному признанию гейм-дизайнера, его философия создания гонок сродни написанию музыки, поскольку каждый круг проходит по четко размеченной науке партитуры и гравы. «Повороты и неровности задают темп, а вождение диктует ритм»³⁴, – писал он в журнале *Edge* в 2003 году. Чувство музыки, будь то пробивной рок или приятный фанк, задавало тон большинству аркадных игр SEGA, и эта фирменная черта преобладает во многих более поздних играх Нагоси.

С момента выхода в марте 1994 года *Daytona USA* обрела феноменальный успех. Игра, разработанная на платформе Model 2, стала технологическим достижением, так как выдавала шестьдесят кадров в секунду на великолепных автоматах *тайкан*. Долгое время она оставалась главным развлечением в игровых залах по всему миру. В своей книге Кен Горовиц даже написал: «*Daytona USA* стала для гоночных игр тем же, чем *Space Invaders* была для жанра *shoot 'em up*»³⁵. Этот бесспорный шедевр превратил Тосихиро Нагоси в нового короля гоночных игр и самого выдающегося дизайнера SEGA в середине 1990-х годов.

Успех, однако, уступил место личной трагедии. Вскоре после выхода *Daytona USA* Нагоси узнал, что его семейный дом в Симоносеки сгорел. Это обычное явление в старых японских кварталах: тесно построенные деревянные дома, которые зачастую плохо обслуживают их стареющие жильцы, страдают от землетрясений и случайных пожаров. Любимая бабушка Нагоси погибла в ходе этого трагического события. Его родители выжили, но мать впоследствии страдала когнитивными нарушениями до такой степени, что перестала узнавать лица мужа и сына. Однако из невзгод рождается и нечто хорошее: Нагоси постепенно сблизился со своим отцом, когда тот мучился из-за болезни жены. Печальные эпизоды впоследствии вызвали у Нагоси желание рассказать личную историю человека, заикнувшегося на потерянное время, которое он провел вдали от близких, – историю, за которой уже виднеется *Yakuza*...

Когда Нагоси вернулся в Токио, его попросили курировать разработку сиквела *Daytona USA* в качестве руководителя. Игру выпустили несколько лет спустя, но Нагоси выступил «всего лишь» продюсером – тогда он был против идеи создавать продолжения своих проектов. Как он настаивал в то время, он всегда хотел начинать с чистого листа, чтобы постоянно внедрять инновации. Поэтому во главе *Daytona USA 2: Battle on the Edge* (1998) оказался Макото

³² Могэ Сайто, «#####». – Прим. авт.

³³ Сейчас подобная система называется Rubber Banding (от англ. *Rubber Band* – «резинка»), потому что настырность мелькающих позади соперников очень напоминает скорость и неумолимость, с которыми резина возвращается в исходное положение, если ее потянуть и отпустить. Из-за этой особенности искусственного интеллекта полноценно оторваться от других гонщиков невозможно, они всегда (порой абсолютно нечестным образом) настигают игрока. – Прим. науч. ред.

³⁴ Тосихиро Нагоси, «A. V. Out» в *Edge* № 120, февраль 2003. – Прим. авт.

³⁵ Кен Горовиц, *The Sega Arcade Revolution: A History in 62 Games*, с. 223. – Прим. авт.

Осаки – разработчик, которого обучал сам Тосихиро Нагоси. Осаки учился ремеслу во время создания *SCUD Race* (1996), первой гоночной игры на системе Model 3 под руководством Нагоси ³⁶. Хотя авторы *SCUD Race* стремились отдалиться от предыдущего хита дизайнера, продемонстрировав спортивные автомобили GT на четырех живописных трассах, на самом деле она стала своего рода черновым вариантом *Daytona USA 2*. Публика хорошо встретила проект, но в этот раз гораздо более сдержанно. Тем не менее игра помогла закрепить положение некоторых членов SEGA, окружавших Нагоси (в титрах упоминаются Дайсукэ Сато и Хидэнори Сёдзи, будущие столпы серии *Yakuza*), а сам он затем оставил свой любимый жанр и обратился к динамичным потасовкам, все ближе подбираясь к миру Кадзуми Кирию.

³⁶ Первоначально *SCUD Race* планировалось сделать стартовой игрой для системы Model 3, но эта привилегия досталась *Virtua Fighter 3* – очевидно, насколько эта серия файтингов стала показательным продуктом для компании SEGA. – Прим. авт.

Пора конфирмации ³⁷

«Я стал задумываться, а хорошая ли это идея – всю жизнь создавать гонки, – говорит Нагоси. – В то время казалось, что только Ю Судзуки способен делать гоночные игры интересными. Я хотел попробовать что-то другое. Поскольку не было файтинга, в который можно поиграть с незнакомцами, я создал *SpikeOut: Digital Battle Online*» ³⁸. Игра вышла на игровых автоматах в сентябре 1998-го, через два года после *Die Hard Arcade* (первого успешного 3D *beat 'em up* от SEGA), отразив твердое желание автора продвинуть жанр в новую эру. Четыре игрока могли проходить *SpikeOut* совместно по локальной сети, из-за чего игровые сессии длились куда дольше, чем обычно. Нагоси стремился разрушить закоренелые условности, о чем говорит яростное название проекта: «*SpikeOut* была актом личного бунтарства. Я хотел сделать игру, в которую можно было бы долго играть даже с одной монеткой. В первую очередь я думал об игроках» ³⁹, – заявил дизайнер в 2003 году. По всей видимости, чересчур амбициозный проект получил не самый теплый прием в игровых залах: хотя игрокам он понравился, операторы не очень любили автомат, на котором одна монета в сто иен позволяла устраивать длительные игровые сеансы.

Несмотря на это, *SpikeOut* получилась одной из фирменных игр Нагоси времен AM2 и его последним проектом на основе системы Model 3 (в ее воплощении Step 2). Как и в гоночных играх Нагоси, основное внимание тут уделено ощущениям от игрового процесса – причем даже более энергичного, чем раньше, – а сам проект в дальнейшем сыграл ключевую роль в развитии уличных боев в *Yakuza*. Опираясь на опыт разработчиков таких хитов, как *Virtua Fighter 3* и *Fighting Vipers*, Нагоси наконец-то смог отойти от автомобилей и сосредоточиться на персонажах, оказавшихся в самом пекле коллективных поединков. Сражения проходят на улицах Дизелтауна – вымышленного города, захваченного бандами, на расправу с которыми мы и тратим свое время. Здесь уже чувствуется атмосфера Камуро-тё в американизированном обличье. Стремясь дистанцироваться от реализма *Virtua Fighter*, Нагоси вместо этого представил экстравагантные бои, где элементы декораций можно использовать в качестве оружия, что позже переключается в *Yakuza*. Как и в столкновениях в *Yakuza*, уровни разделены барьерами: чтобы продвинуться дальше, их необходимо разрушить, а у каждого врага на пути игрока рядом с полоской жизни отображается имя ⁴⁰. Прототип в жанре *beat 'em up*, у которого впоследствии были продолжения и порты на другие консоли, стал важным шагом в формировании ряда технических средств, а также и самой команды, благодаря чему несколько лет спустя возникнет интересующая нас франшиза.

После выхода *SpikeOut* компания SEGA реорганизовала свои отделения и поставила Тосихиро Нагоси во главе студии AM11, где к нему присоединились такие известные программисты, как Сатоси Мифунэ (*After Burner*) и Тэцuya Каку (*Virtua Fighter*). Всего за десять лет Нагоси стал одним из основных сотрудников компании. За прошедшие годы бывший *кохай* (младший сотрудник) зарекомендовал себя как образцовый наследник истинного духа SEGA, продемонстрировав свои умения во всех ее ключевых жанрах с потрясающей точно-

³⁷ Обряд приема в церковную общину подростков, достигших определенного возраста. У католиков и протестантов конфирмация символизирует достижение церковного совершеннолетия (14–16 лет), а также включение человека в состав религиозного сообщества. – Прим. пер.

³⁸ Могэ Сайто, «#####». – Прим. авт.

³⁹ Комментарии Тосихиро Нагоси в интервью 2003 года, цитата по Кену Горовицу, *The Sega Arcade Revolution: A History in 62 Games*, с. 227. – Прим. авт.

⁴⁰ Подобные штрихи присутствовали в жанровых играх задолго до премьеры *SpikeOut* – в частности, у бандитов были имена в *Final Fight* (1989) и *Streets of Rage 2* (1992); правда, там они были привязаны к типу врага и поэтому частенько повторялись. – Прим. науч. ред.

стью. *SpikeOut* – это ведь дань уважения *Streets of Rage*, точно так же, как *SCUD Race* – это попытка помериться силами с терминалами *тайкан*, изобретенными Ю Судзуки. По стопам своего наставника Нагоси продолжил идти в *Planet Harriers* (2000), духовном продолжении знаменитой *Space Harrier*, вышедшем пятнадцать лет спустя. В игре, разработанной на системе Hikaru (особая версия карты NAOMI), воздавали почести классике 1985 года, но не пытались полностью ей следовать. В частности, основные принципы предшественницы дополнились кооперативным мультиплеером и многочисленными этапами от первого лица. Все это сопровождалось системой прицеливания, позаимствованной из серии *Panzer Dragoon*, которая, как оказалось, тоже повлияла на проект. *Planet Harriers* также стала одной из первых крупных игр под брендом Amusement Vision – нового облика команды R&D4 (бывшей AM11) после очередной внутренней реорганизации SEGA. Теперь это была автономная студия, которой Нагоси мог руководить с полной свободой действий.

В 2000 году, когда SEGA приняла историческое решение прекратить выпуск Dreamcast и на неопределенное время уйти с рынка производства консолей, Тосихиро Нагоси приветствовал перемены (в отличие от большинства своих коллег). Так он смог начать вторую карьеру в качестве разработчика игр для домашних систем. С наступлением нового тысячелетия Нагоси посетило желание отвлечься от аркадных автоматов и их бесконечных портов независимо от того, насколько престижными они были для бренда. Иначе говоря, он предчувствовал грядущие метаморфозы в индустрии. «Мне хотелось бы, чтобы разработка проектов для автоматов и консолей разграничивалась сильнее. Наши игры должны быть направлены на конкретный целевой рынок с самого начала»⁴¹, – писал он в то время. SEGA открыла несколько студий, которые оставались в составе компании, но каждая из них имела гораздо больше автономии, чем любая из предыдущих. Таким образом, Нагоси возглавил Amusement Vision. Название новой полунезависимой конторы навеивает мысли о веселье и инновациях, но, не без некоторой доли юмора в стиле самого дизайнера, ее логотип A.V. также намекает на индустрию *Adult Video*, то есть японских порнографических фильмов. «Это такой способ привлечения клиентов», – шутил президент компании. Во всем происходящем мы также можем рассмотреть преддверие принципа «игры для взрослых», который он будет отстаивать пять лет спустя при работе над *Yakuza*.

Теперь, став ветераном компании SEGA, где он пользовался значительным влиянием, Нагоси начал вести регулярную колонку в британском ежемесячнике *Edge*. В ней он делился личными историями, а также размышлениями об индустрии и о руководстве собственной студией. Он рассказывал, что никогда не приходил на работу раньше одиннадцати часов утра, но как только на него возложили ответственность за управление целой студией, ему пришлось привыкать к новому безжалостному ритму. Колонки A. V. Out⁴², выходявшие в *Edge* в период с 2000 по 2004 год, представляют собой интересное свидетельство душевного состояния дизайнера в этот беспокойный период. Чувствуется его пессимизм по поводу окончания гегемонии SEGA, а также озабоченность увеличением времени на разработку и растущими бюджетами в индустрии, хотя назначение нового генерального директора Хидэки Сато в 2001 году он оценивает благосклонно, похвалив способность компании «реформировать свои привычки и культуру». Нагоси всегда пренебрежительно относился к иерархическим отношениям, и нередко можно было услышать, как он критикует робкие действия SEGA. «Мы довольствуемся переносом лучших игр с Dreamcast на другие консоли, – написал он в своем обзоре за 2001 год. – Наш потенциал совсем не используют, мы можем выпускать более интересные игры»⁴³. Чтобы

⁴¹ Тосихиро Нагоси, «A. V. Out» в *Edge* № 92, Рождество 2000. – Прим. авт.

⁴² Игра слов, отсылающая не только к названию студии (и кино для взрослых), но и к Audio Video Out – обозначению разъема для выхода аудио- и видеосигнала. – Прим. науч. ред.

⁴³ Тосихиро Нагоси, «A. V. Out» в *Edge* № 106, январь 2002. – Прим. авт.

избавиться от апатии, характерной для японских структур, Нагоси прислушивается к своим сотрудникам, дает им время передохнуть, когда они проходят через сложные этапы разработки, и пытается использовать их индивидуальные творческие способности, тем самым встряхивая привычный тяжеловесный порядок производства.

Решение SEGA прекратить выпуск консолей и стать мультиплатформенным издателем позволило Нагоси исполнить одно из своих самых ранних чаяний: поработать с Nintendo, познакомившей его с видеоиграми еще в студенческие годы. Как только его назначили главой Amusement Vision, Нагоси отправился в Киото, чтобы начать сотрудничество с компанией имени Марио, которая тогда только собиралась выпустить GameCube. Руководители Nintendo заинтересовались инициативой известного дизайнера и спросили его, не думает ли он о разработке гоночной игры или файтинга. Нагоси удивил их, ответив, что хочет сделать семейную игру в истинном духе Nintendo, как можно более легкодоступную в своей ясной и эффективной концепции. «Я, конечно, упустил из виду, что игра выйдет с логотипом SEGA»⁴⁴, – признается он, оглядываясь назад. В это же время у него состоялась бурная дискуссия с генеральным директором SEGA – тот спросил дизайнера, почему затраты на разработку поднимаются все выше и выше. Не имея возможности дать сколь-нибудь убедительный ответ, Нагоси начал создавать игру, требующую минимум ресурсов, времени и бюджета.

Именно так была задумана *Super Monkey Ball* (2001) – игра в жанре *party game*, где необходимо провести шар (с обезьянкой внутри) через полосу препятствий, в чем-то похожую на участок для мини-гольфа⁴⁵. Платформер, впервые созданный для аркадного автомата под названием *Monkey Ball*, прекрасно управлялся с помощью стика без использования кнопок. Компания Amusement Vision, которой выпала честь получить первый девкит GameCube, вскоре смогла выпустить домашнюю версию игры к началу продаж консоли. При создании этого оригинального и веселого продукта Нагоси ограничился тем, что выслушал небольшую группу разработчиков из своей команды и записал их лучшие предложения. «Покатушки – вот в чем состояла моя основная идея. Но уровни, игровые механики и особенности изобрели дизайнеры, а не я, – скромно писал он в *Edge* в 2003 году. – Ощущения от перекачивания шарика и наши мини-игры – дело рук программистов, как и многопользовательский режим на четырех игроков. Я решал только то, что останется в финальной версии»⁴⁶. Несмотря на высокое качество, *Super Monkey Ball* не произвела большого впечатления в Японии. Однажды Нагоси вызвали к Хидэки Сато для подведения коммерческих итогов. Дизайнер ожидал холодного приема, но президент встретил его с улыбкой на лице и сказал, что игра пользуется большим успехом в США. Отличная новость, ведь SEGA как раз находилась в процессе стратегических изменений и стремилась увеличить объем продаж за пределами Японии. «Браво! Вы прекрасно уловили, что нужно предложить международному рынку», – сказал ему босс. Нагоси радостно кивает: удача снова улыбнулась ему. По сей день *Super Monkey Ball* вызывает приятные воспоминания у целого поколения западных геймеров, особенно у американцев, для которых игра стала в некоторой степени культовой.

С выходом *Super Monkey Ball* начался период, в рамках которого Нагоси несколько утратил присущий SEGA менталитет. С нескрываемым удовольствием он приблизился к ее бывшему заклятому сопернику, Nintendo, демонстрируя компании свою глубокую признательность: по его мнению, она представляла собой саму суть игровой среды. «Видеоигры изобрели и усовершенствовали в Киото», – написал он в колонке в журнале *Edge*, посчитав, что философия Nintendo – это универсальное достояние всей индустрии. Так началось тесное и плодотворное сотрудничество.

⁴⁴ Могэ Сайто, «#####». – Прим. авт.

⁴⁵ Речь, вероятно, идет о зеленоватой цветовой гамме и коротко стриженном газоне, которые украшают несколько уровней; сами висячие над пропастью платформы сложно назвать полем для гольфа. – Прим. науч. ред.

⁴⁶ Тосихиро Нагоси, «A. V. Out» в *Edge* № 121, март 2003. – Прим. авт.

творное сотрудничество между Nintendo и одной из главных студий SEGA – совсем недавно, когда SEGA еще производила консоли, такой союз и представить было невозможно!

Пока Amusement Vision укрепляла связи с Nintendo (в частности, портировав свою успешную футбольную игру *Virtua Striker 3* на GameCube в 2002 году), Нагоси стремился к новым высотам и хотел наконец-то взять на себя одну из основных лицензий компании. Его заветной целью было желание лучше понять, как работает Nintendo изнутри. Было названо несколько направлений, включая новую *Metroid*, но в итоге под контроль студии передали серию *F-Zero*, и Нагоси смог вернуться к любимому жанру: гоночным играм. Amusement Vision одновременно разработала *F-Zero GX* (2003) для GameCube и *F-Zero AX* (2003) для новой аркадной системы Triforce, которая позволяла загружать транспортные средства, вставляя карту памяти из консоли в терминал. Союз между аркадным наследием SEGA и легендарной франшизой Nintendo (а часть серии, созданная Amusement Vision, считается одной из лучших) уже казался всеобъемлющим, и Нагоси заявил, что во время разработки «игра стала символом новой эры». И правда, у дизайнера получилось не только лучше понять внутреннюю работу Nintendo (где, по его словам, ему так и не удалось никого в чем бы то ни было переубедить), но и увидеть фундаментальные различия между двумя великими историческими компаниями Японии ⁴⁷. «Целостный подход и многогранность команд Nintendo работали безупречно, – объясняет Нагоси. – Я понял, чего не хватает SEGA, и в то же время увидел, в чем наши сильные стороны» ⁴⁸.

Отношения Тосихиро Нагоси с Nintendo остаются прочными и по сей день. На мероприятии, посвященном запуску Switch в январе 2017 года, он лично вышел на сцену и продемонстрировал поддержку SEGA «невероятно привлекательной», по его словам, консоли. Дизайнер никогда не скупился на похвалы в адрес базирующейся в Киото компании – своим становлением он обязан Nintendo не меньше (или даже больше), чем SEGA. Посмотрите только, что говорит бывший протеже Ю Судзуки о Сигэру Миямото: «Если я – музыкант, записавший несколько хитов, то он – The Beatles» ⁴⁹. Как минимум в воображении Нагоси между Nintendo и SEGA в самом деле существует оппозиция в духе The Beatles/Rolling Stones: у первых свой приятный, гармоничный образ, а вторые кажутся куда более неуправляемыми и эксцентричными. Но как бы Нагоси ни был привязан к рабочим процессам Nintendo, его чувство индивидуальности явно остается на стороне SEGA – именно потому, что ее стиль гораздо ближе к Rolling Stones, чем к The Beatles: «В отличие от Nintendo, компании SEGA присущ характер *тярай* [легкомысленный и мятежный, с налетом показухи], – размышляет дизайнер. – Не думаю, что смог бы продолжать там работать без такого образа действий. А если бы я присоединился к Nintendo, то, вероятно, очень быстро покинул бы индустрию!» ⁵⁰ Тем не менее успешное сотрудничество между Amusement Vision и Nintendo позволило Тосихиро Нагоси завершить свое обучение в качестве дизайнера – иначе говоря, пройти полный круг.

Эти годы стали важной вехой в его карьере и могли бы продлиться дольше, если бы не настал очередной бурный период в истории SEGA – компания снова погрузилась в хаос. В 2004 году, когда Amusement Vision получала все большую прибыль от сотрудничества с Nintendo, новое руководство SEGA решило положить конец недолгому периоду существования полунезависимых студий. Amusement Vision (а также аналогичные подразделения внутри компании) в скором времени оказались расформированы. Нагоси, как и всегда, вышел сухим из воды: его назначили руководителем одной из основных структур по вопросам развития, возникших

⁴⁷ Руководство Nintendo, в свою очередь, восхитил талант команды Нагоси. По словам продюсера, компания даже попросила у SEGA исходный код *F-Zero GX*, чтобы выяснить, каким образом у студии получилось сделать такую удачную игру дешево и в срок. – *Прим. науч. ред.*

⁴⁸ Моэгэ Сайто, «#####». – *Прим. авт.*

⁴⁹ Нейтан Браун, «Collected works, Toshihiro Nagoshi», с. 89. – *Прим. авт.*

⁵⁰ Моэгэ Сайто, «#####». – *Прим. авт.*

в результате очередной реорганизации, а гейм-дизайнер наконец решил приступить к работе над личным проектом с беспрецедентными амбициями.

Вот так Тосихиро Нагоси – провинциал, перенявший бешеный образ жизни Токио, дитя кинематографа и сенсационных аркадных игр, духовное, хотя и скандальное чадо Nintendo и SEGA – приближается к вратам серии *Yakuza*, своего главного произведения, к которому сходятся пути его плодотворной карьеры. Однако прежде чем мы перейдем к этому моменту, необходимо упомянуть последний краеугольный камень в карьере Нагоси, важный для всех, кто хочет понять генезис его саги: *Shenmue*, грандиозную и незаконченную работу Ю Судзуки, в судьбе которой отец *Yakuza* сыграл значительную роль.

Образец Shenmue

В начале 1999 года разработка *Shenmue* для Dreamcast застопорилась. История этого беспрецедентного проекта и его длительного становления хорошо известна и описана, начиная с первых дней существования игры как ролевой версии *Virtua Fighter* и заканчивая ее хаотичным переходом с консоли Sega Saturn на Dreamcast. Как вспоминал Тосихиро Нагоси в интервью *Edge* в 2018 году ⁵¹, Судзуки никогда не составлял плановую документацию перед созданием своих аркадных хитов, и ему явно не хватало методичности в разработке его первой настоящей консольной игры. Интуитивный и требовательный Судзуки, категорически не приемлющий компромиссов, страдал в новой среде, где ему было трудно реализовать свое видение. Вот как он сам объяснил это журналу *Games* в 2015 году: «Я перешел от команды из пятнадцати человек при работе над *Virtua Fighter* до трехсот человек во время создания *Shenmue*. В большой команде неизбежно пропадает часть информации, когда исходные инструкции искажаются при дальнейших указаниях и конечных результатах. Нужно найти наилучший способ организовать все так, чтобы первоначальный замысел как можно меньше потерялся в процессе разработки» ⁵². Некоторые этапы производства *Shenmue* излишне затянулись: отладка, например, превысила 20 % предусмотренного создателем времени работы над проектом, пока сотрудники с трудом добивались того, чтобы эмуляция аркадных автоматов работала в игре как следует. Команда продолжала расти, серия увязла на полпути к выпуску первой части, а Судзуки уже анонсировал от одиннадцати до шестнадцати глав в общей сложности!

«Президент Накаяма и вице-президент Иримадзири были больше не в состоянии управлять Ю Судзуки. В итоге никто ничего не контролировал» ⁵³, – с горечью вспоминает Хисаси Судзуки. Хотя он в то время был главой отдела аркадных проектов и в принципе не должен был беспокоиться о разработке *Shenmue*, разработчик сотрудничал с Ю Судзуки более пятнадцати лет – и потому решил присмотреть за его проектом на расстоянии. Однажды к нему пришел Тосихиро Нагоси: сам он играл второстепенную роль в работе над *Shenmue*, но, увидев, что ситуация только ухудшается, Нагоси забил тревогу и попросил поддержки Хисаси Судзуки, чтобы найти экстренное решение накопившихся проблем. Затем ему предоставили позицию вспомогательного продюсера и руководителя с требованием завершить работу над игрой в течение шести месяцев. Благодаря близким отношениям с Ю Судзуки, Нагоси был одним из немногих сотрудников SEGA, которых мастер в принципе бы согласился принять в качестве верного помощника, поэтому он с уверенностью согласился на поставленные условия. «Мне потребовалось больше месяца, чтобы понять, что вообще происходит со всей разработкой» ⁵⁴, – рассказывал позже Нагоси, но ему все же удалось завершить игру в срок.

Возможно, Ю Судзуки и был наставником Тосихиро Нагоси, но интервью, которое Нагоси дал сайту *Famitsu* по случаю своего тридцатилетия, не рисует совсем уж добродушный образ легендарного дизайнера SEGA. «Какой же эгоист!» ⁵⁵ – размышляет он о своих первых днях работы под началом мастера. Гневные вспышки и бескомпромиссные требования Судзуки не давали покоя молодому сотруднику AM2, но с первого взгляда он распознал творческий и дальновидный гений своего босса, «человека, которого мир еще не готов понять» ⁵⁶. Под его влиянием Нагоси узнал, что настойчивость – важное качество на пути достижения

⁵¹ Нейтан Браун, «Collected works, Toshihiro Nagoshi», с. 88. – Прим. авт.

⁵² Виктор Муазан, «As Time Goes By» в *Games* № 7, февраль-март 2015, с. 81. – Прим. авт.

⁵³ Фумио Курокава, «#####», опубликовано на сайте 4Gamer.net, 16 марта 2019. – Прим. авт.

⁵⁴ Нейтан Браун, «Collected works, Toshihiro Nagoshi», с. 88. – Прим. авт.

⁵⁵ Могэ Сайто, «#####». – Прим. авт.

⁵⁶ Там же. – Прим. авт.

своего личного видения, и что нужно уметь игнорировать стремление к всеобщему признанию. «Не помню, чтобы Судзуки меня хвалил, – с горечью признается Нагоси. – Я находился в положении ученика, жаждущего получить похвалу от своего кумира, но в лучшем случае слышал „ага, сойдет“»⁵⁷. Несмотря на суровость такого подхода, создатель *Yakuza* бесконечно благодарен за этот формирующий опыт, ведь Судзуки смог передать ему свое чувство перфекционизма и редкую способность: он постоянно ставил под вопрос казавшиеся очевидными вещи, чтобы достичь ясно выраженной концептуальной чистоты. «Ни один другой пример для подражания не сыграл более важной роли в создании моих игр, чем Ю Судзуки»⁵⁸, – наконец признается Нагоси.

До *Shenmue* он уже унаследовал от Судзуки неподражаемый аркадный стиль SEGA, где захватывающе сочетаются скорость, яркие краски и плавный геймплей – все эти качества можно найти, например, в *Daytona USA*. Но *Shenmue* ознаменовала поворотный момент из-за своей кинематографичности и напрямую соответствовала образованию Нагоси: Ю Судзуки и сам киноман, поклонник великой классики (среди его любимых фильмов – нетленная «Каса-бланка» Майкла Кёртиса и «Мошенник» Роберта Россена с Полом Ньюманом в главной роли). Он также увлекался популярным американским кино, совмещая это со своим восхищением рок-н-роллом и быстрыми автомобилями. Так, одним из главных источников вдохновения для *OutRun* стала экшен-комедия 1981 года Хэла Нидэма «Гонки „Пушечное ядро“» про заезд без правил через Соединенные Штаты. Поэтому, когда Ю Судзуки решил сделать самую дорогую игру в истории полноценным кинематографическим эпосом, она стала кульминацией его карьеры и новаторским шагом для всей индустрии. Нагоси последовал его примеру, когда несколько лет спустя начал сагу *Yakuza*, где изобилие киношных сцен выступает движущей силой всей серии. Благодаря столь глубокому внедрению синефильской культуры в повествование *Shenmue* и *Yakuza* крепко связаны с гуманистическими темами, что (скажем честно) не так уж свойственно видеоиграм, тем более в то время. В поисках истины Рё Хадзуки, как и в ходе злоключений Кадзумы Кирю, ясно прослеживается процесс раскрытия истоков, сопровождаемый апологией нравственной чистоты – и неважно, затрагивает ли сюжет традиции боевых искусств или отсылает к легендам о честных разбойниках. Герои этих саг – сироты, создающие для себя новые семьи в соответствии со случайными встречами на пути через все соответствующие эпохи.

Самое поразительное сходство между *Shenmue* и *Yakuza* – это, разумеется, воссоздание современной и реалистичной обстановки. Да, приключенческая игра Ю Судзуки в какой-то момент отправляет героев в Китай, но в рамках ее прерванного повествования (несмотря на запоздалый третий эпизод) именно первой части, чье действие происходит полностью в Японии, отводится особое место в коллективной памяти геймеров. Первая *Shenmue* произвела революцию системой FREE⁵⁹ за авторством Судзуки, и игроков того времени невероятно впечатлил (возможно, даже больше, чем рассказанная в ней история) сам образ повседневной Японии, где им приходилось терпеливо жить. Во многих отношениях *Shenmue* напоминала симуляцию местной жизни, а улицы и лица прохожих постепенно становились все более знакомыми. Например, это была одна из самых первых видеоигр (по крайней мере, на Западе), где можно было зайти в *комбини*⁶⁰ за покупками, наслаждаясь маниакальным вниманием к

⁵⁷ Там же. – Прим. авт.

⁵⁸ Там же. – Прим. авт.

⁵⁹ FREE, или Full Reactive Eyes Entertainment, – так Ю Судзуки назвал свою революционную игровую систему в *Shenmue*. Ее идея заключается в свободном перемещении по среде, где можно все потрогать и рассмотреть, тем самым ощущая полное интерактивное погружение. – Прим. авт.

⁶⁰ От англ. *convenience store* – «удобный магазин». Широко распространенные в Японии круглосуточные магазины. – Прим. пер.

деталю: инструментальная музыка в магазине, лотерея *кудзибики* ⁶¹, вежливое приветствие сотрудника – все это представляло собой повседневные ритуалы, которые и сегодня можно встретить в японских мини-маркетах. Камуро-тё из *Yakuza*, токийский квартал, воссоздаваемый в каждой новой игре с 2005 года, также приобретает вид знакомого района с уже привычными местными жителями и городскими обычаями, формирующимися в сознании игрока эпизод за эпизодом. Но темп игры заметно отличается от неторопливой *Shenmue* (налицо влияние яростной ДНК аркадных автоматов), и здесь игрок мчится по поразительной реконструкции окружения, пересекая несколько улиц, чтобы забежать в *комбини* и купить *бэнто* ⁶².

Таким образом, через предельный реализм в моделировании городов *Yakuza* приобретает и туристическое измерение, уже присущее улочкам Йокосуки в *Shenmue*. В конце концов, если последнюю на Западе оценили куда выше, чем в Японии, то только потому, что она позволила многим игрокам совершить путешествие в тщательно воспроизведенную экзотическую обстановку, чувство дезориентации от которой было сравнимо только с забавным ощущением от перенесения настоящего в виртуальное. Прямо сейчас туристический офис Йокосуки предлагает карты города с перечнем мест, послуживших вдохновением для игры, и организует их в «маршрут *Shenmue*», по которому можно пройти пешком. Точно так же воссозданный в *Yakuza* Кабуки-тё способен либо заменить, либо дополнить наше знакомство с этим кипучим районом в реальной жизни. Создатели сериала не перестают подпитывать туристический интерес и иногда переносят нас в другие места: Осаку в *Yakuza 2*, Окинаву в *Yakuza 3*, Фукуоку, Саппоро и Нагою в *Yakuza 5* и так далее. Однако правдоподобная репродукция современной Японии – не просто вопрос фетишизации; она служит для того, чтобы, помимо воссоздания городской среды, оставить в памяти конъюнктурную реальность, эпоху и национальную историю.

Ровно как образ Йокосуки в *Shenmue* красочно описывает японский пригород 1980-х годов, в портах которого орудуют преступные элементы, а близость американской военной базы вызывает наплыв иностранцев, последовательные эпизоды *Yakuza* неотделимы от контекста своего времени, с проблемами которого регулярно сталкиваются их герои: семейный кризис, нелегальная иммиграция, экономическая инфляция, фискальная политика, урбанизация, оборона – все это здесь есть. Поэтому воссоздание реальности – не какое-то кокетство, а способ задокументировать определенный период современной истории Японии, демонстрируя его нам с точки зрения улиц и местных обычаев. Помимо игровых систем *Shenmue*, сочетающей в себе ролевую игру, нарративный квест и *beat 'em up* (такие же влияния подхватила *Yakuza*), именно эта наследственная черта смогла увековечить сагу Тосихиро Нагоси. Став идеальным учеником Ю Судзуки, озорник из компании SEGA сделал главный опус мастера своим бесспорным образцом для подражания.

⁶¹ В японских магазинах часто можно приобрести дешевые лотерейные билеты, за которые там же выдают призы разных категорий: игрушки, брелоки, полотенца и т. д. – *Прим. пер.*

⁶² Коробка с упакованной едой. Может включать рис, рыбу или мясо, а также овощи. Готовые *бэнто* продаются в магазинах, однако японцы часто делают такие порционные обеды самостоятельно. – *Прим. пер.*

Yakuza, или Поиски «игры для взрослых»

После нескольких бурных лет, отмеченных многочисленными разворотами, слухами и отмененными в последнюю минуту сделками, SEGA (уже давно пребывавшая не в лучшей форме) объединилась с Sammy Corporation – компанией, сделавшей свое состояние на *патинко* и других *патислотах*, то есть японских автоматах азартных игр. Новая организация SEGA Sammy Holdings Inc. была официально основана 1 октября 2004 года, а во главе встал генеральный директор Sammy Хадзимэ Сатоми, что существенно повлияло на политику компании в отношении видеоигр. В то время этот сектор производства находился в начальной стадии кризиса: с ростом мощностей домашних консолей стоимость разработки неуклонно росла, а продажи игр в Японии падали, отчасти из-за старения играющего населения. Доходы от аркадных автоматов также снижались, что вынудило компанию пойти на значительные перемены. Их проводником стал Хисао Огути из студии Hitmaker, придумавший новую механику для аркадных игр, основанную на сборе медалей и карт. Именно благодаря этому успешному результату он стал новым президентом SEGA. Наряду с ним генеральный директор Сатоми назначил еще двух влиятельных деятелей компании на основные должности. Первый – Юдзи Нака, глава Sonic Team, которому было поручено курировать консольные игры⁶³. Вторым стал Тосихиро Нагоси, получивший позицию креативного директора по вопросам исследований и разработок.

Всех трех дизайнеров выбрали из-за их опыта работы в SEGA, но, по собственному признанию Нагоси, именно откровенность и факт успешного сотрудничества с Nintendo принесли ему престижную должность. «Единственным способом обеспечить ту свободу действий, которую я хотел, было повышение»⁶⁴, – признается он, вспоминая об этом периоде. И правда, в ходе своей карьеры Нагоси неизменно удавалось воспользоваться изменениями и реструктуризациями в SEGA, и он всегда демонстрировал необычайную способность выкраивать для себя место в иерархии компании. При этом он действовал не как верный исполнитель, а скорее как автор в постоянном поиске абсолютной творческой свободы. Так он смог благополучно пережить бурное начало нового тысячелетия. «Нагоси многое преодолел. Все его коллеги и другие руководители студии тогда оказались сдвинуты на второй план после прихода Sammy. Между теми, кто с горечью ушел в отставку, и теми, кого попрятали по пыльным чуланам, остался только он, – пишет журналист Оскар Лемэр, описывая карьерный путь дизайнера. – Он один из немногих людей своего поколения, кто умело воспользовался преимуществами нового руководства в лице Хадзимэ Сатоми»⁶⁵. В конце 2004 года, когда эра полунезависимых студий подходила к концу, а будущее казалось как никогда неопределенным, Нагоси возглавил новую структуру под названием New Entertainment R&D Department, объединившую разработчиков из двух разных миров: аркадного и консольного.

В команду вошли многие сотрудники из Amusement Vision (больше специализировавшаяся на аркадных играх), а также из Smilebit, бывшей студии по разработке консольных проектов, ответственной за культовую *Jet Set Radio* (2000) для Dreamcast. На момент объединения Amusement Vision и Smilebit как раз закончили совместную работу над игрой про скейтбординг под названием *Ollie King*, во многом вдохновленную *Jet Set Radio* и выпущенную на игровых автоматах в марте 2004 года, что способствовало слиянию двух студий. Однако не все члены бывших отделений присоединились к New Entertainment R&D: значительная часть из

⁶³ Юдзи Нака давно покинул SEGA, и последним его местом работы стала Square Enix. Позже разработчика и его коллегу задержали по обвинению в инсайдерской торговле; Нака получил 2,5 года реального тюремного срока. – *Прим. науч. ред.*

⁶⁴ Моэ Сайто, «#####». – *Прим. авт.*

⁶⁵ Оскар Лемэр, «Focus SEGA, épisode 4: Des réussites au milieu des crises», опубликовано на сайте Ludostrie, 20 октября 2019. – *Прим. авт.*

них перебралась в отдел, занимавшийся в SEGA спортивными играми. Остальные перешли под руководство Тосихиро Нагоси, тем самым наметив развитие будущих событий.

Бунтарский замысел

Поначалу новоиспеченный креативный директор не был уверен, как управлять своим кораблем. Стоит ли сосредоточиться на лицензиях Amusement Vision вроде *Super Monkey Ball* или *Virtua Striker*? Или лучше обратить внимание на популярную серию спортивных игр *Tsukurou!*, разработанную Smilebit?

Несколько первых неопределенных недель в основном были посвящены знакомству членов команды друг с другом. Нагоси понимал, что в контрастах между их различными культурами может быть что-то полезное, и поэтому он последовал философии Ю Судзуки – когда ни выбор А, ни выбор В не удовлетворяют тебя полностью, должен появиться выбор С. Нагоси задумал новую франшизу, в которой сочетались бы поразительные эксперименты консольных игр и эффективность аркадного геймплея, но вскоре он понял, что во всех основных жанрах уже есть свои титаны, и бесполезно даже пытаться им подражать. Поэтому он отправился на поиски новых идей.

Стратегия японских издателей того времени (не только SEGA, но и подавляющего большинства из них) заключалась в переориентации на международный рынок. Пока доходы от видеоигр в Японии снижались, за рубежом они продолжали расти. Более того, увеличение затрат на разработку в принципе больше не позволяло ориентироваться только на японскую публику. Местные производители оказались в состоянии конкуренции с иностранными студиями, которые завоевывали все большую популярность – гиганты вроде EA (Electronic Arts) или Rockstar Games беспрепятственно захватывали рынок. Здесь мы наблюдаем начало длительного периода безденежья в японской игровой индустрии – хотя не то что бы она совсем погибла или целиком потеряла способность привлекать внимание за пределами страны. У локальной индустрии все еще оставалось несколько международных хитов, но они будто бы охватывали лишь ограниченное количество жанров: фэнтези (*Final Fantasy*), военно-фантастические игры (*Metal Gear Solid*), файтинги (*Street Fighter*) и спортивные симуляторы (*Pro Evolution Soccer*). Руководители компаний окончательно убедились, что это единственные типы крупнобюджетных игр, которые еще могут пробиться на международный рынок, поэтому японские издатели больше не хотели выходить за рамки этих жанров. SEGA, вынужденная планировать свои проекты в соответствии с глобализацией всей индустрии, предпочитала доверять другие жанры недавно приобретенным западным студиям. Что касается игр, сделанных в Японии, то работа над ними велась в рамках устоявшихся производственных процессов. Они были ограничены приевшимися клише и очень часто сталкивались с угнетающим конформизмом.

Стремясь вести свою культурную продукцию по сетям глобализации, в течение нескольких лет Япония прилагала большие усилия для обновления экспортного имиджа и даже создала более доступную для иностранцев идентичность, обозначенную как «*cool Japan*». Концепция «крутой Японии» еще сильнее полагалась на восхищение всего остального мира предполагаемой эксцентричностью японцев и их поп-культурой. Сфабрикованная национальная идентичность последовала импульсу от чрезвычайно успешной японской продукции, аниме и видеоигр, таких как франшиза *Pokémon*, ставшая международным феноменом. Однако многие наблюдатели отмечают, что всемирный успех этих произведений обусловлен их характером *мукокусэки*, то есть «не обладающий национальными признаками». Если их предшественники были полны японской специфики, то новые поколения культурного контента нельзя так однозначно связать с конкретной страной или культурой, что позволило им раствориться в водах глобализации. Вселенная покемонов, если использовать этот пример, кажется скорее европейской, чем японской. Прежде всего, лицензия выиграла от беспрецедентной для своего времени работы по локализации: перевод и маркетинг были умело осуществлены в каждом из регионов, где франшиза каждый раз появлялась с оглушительным успехом. Видеоигр коснулись те же

тенденции, что и экспорта аниме – в новых проектах, ориентированных на международную аудиторию, появлялись все более «обобщенные» персонажи. В условиях, когда на национальный рынок приходилось лишь четверть доходов от игр, Тосихиро Нагоси все же решил создать продукт, ориентированный только на японцев – и то не на всех.

По сути, Нагоси задумал свою будущую серию как реакцию на сложившуюся ситуацию. «По правде говоря, в основном мной двигал гнев. Я хотел пойти против рынка, – вспоминает он. – Я знал, что мы можем сделать игру, которая не будет соответствовать нормам, и на этом пути нас обязательно поддержат фанаты... Я не хотел, чтобы моих персонажей звали Джек или Том – мне хотелось, чтобы героя звали Кадзума Кирю. Конечно, это имя американцам ни о чем не говорит, но я и не ждал, что они купят такую игру»⁶⁶. Обдумывая свой план, Нагоси сначала отказался от идеи выпуска экспортного продукта. Затем, стремясь как можно меньше идти на компромиссы, он решил создать игру, не ориентированную на женщин или детей. С этого момента основные черты *Yakuza* вырисовывались все яснее. «Поскольку в игре также должны были оказаться схватки, выбор в пользу отображения изнанки общества был очевиден»⁶⁷, – объясняет он. Изнанка общества, или *урасякай* по-японски, – это, разумеется, преступный мир, обитель городских изгоев и бесправных, невидимых сил современной Японии, скрывающихся под прикрытием ночи. Вот так сознательное стремление идти против тенденций индустрии породило одну из самых ярких японских саг среди видеоигр нового тысячелетия.

Поставленная задача казалась невыполнимой для игры, которая отвергала международный рынок и была пропитана японскими особенностями, а также ориентировалась на городское население, состоящее исключительно из взрослых мужчин. Проект Нагоси оказался даже более рискованным, ведь он стоил значительного бюджета и должен был оказаться настоящим хитом, чтобы обеспечить компании прибыль: для этого требовалось продать полмиллиона экземпляров в одной только Японии. «Пока привычные рассуждения об успехе блокбастеров сводятся к их способности к „глокализации“, то есть адаптации повествования и визуального исполнения для каждого региона, *Yakuza* рискует и идет другим путем», – анализирует этот момент исследователь Давид Жавэ в своей увлекательной статье *Envahissement urbain et transformation identitaire* («Наплыв урбанизации и трансформация идентичности»). «Выступив против защитников концепта „крутой Японии“, Тосихиро Нагоси <...> представил игрокам произведение, полностью принимающее этот новый японский „мягкий национализм“ – произведение, которое ни в коем случае нельзя назвать представителем эстетики *мукокусэки*, но которое остается сугубо японским»⁶⁸. Безусловно, *Yakuza* гордится своей национальностью, выпячивая безупречную реконструкцию токийского квартала красных фонарей и беспрецедентную фетишизацию японской городской среды того времени. У ее мира неона и грязи есть свой стиль, которого нет больше нигде, – ему присущ удивительный шарм, и сам дизайнер (ветеран ночной жизни подобных районов) знаком с ним достаточно хорошо, чтобы суметь заинтересовать тысячи игроков. Ночные удовольствия больших городов хорошо известны японским мужчинам, как и романтический образ, который популярное кино и литература десятилетиями придавали образам преступников. Тем не менее почти не существовало игр, изображающих такие миры.

Учитывая масштаб замысла, можно предположить, что Нагоси размышлял над своим передовым проектом уже несколько лет, и он вот-вот должен был обрести форму. «Моя мечта – инициировать или создать новый жанр, пробить брешь, – писал он в журнале *Edge* в 2000 году. – Мне трудно назвать конкретный жанр, который мне нравится, но могу сказать, что

⁶⁶ Лаклан Джонстон, «Exile Sekai interviews Yakuza creator Toshihiro Nagoshi». – Прим. авт.

⁶⁷ #####, изд. SEGA/Pia, 2019, с. 92. – Прим. авт.

⁶⁸ Давид Жавэ, «Envahissement urbain et transformation identitaire: Le Japon au prisme des licences Pokémon, Monster Hunter et Yakuza» в *Pouvoirs des jeux video: des pratiques aux discours*, изд. Infolio, 2014, с. 44. – Прим. авт.

мне не очень по душе ролевые игры»⁶⁹. Удивительно, если учесть, что *Yakuza* вышла пятью годами позже и в общих чертах позаимствовала структуру японских ролевых игр с исследованием локаций и боями, статистикой и меню, множеством побочных заданий и прочими знакомыми элементами. Тем не менее богатая разнообразными влияниями *Yakuza* задумывалась без какого-либо реального образца. Из-за этого было трудно определить точный бюджет и спланировать всю организацию работы над таким маскулинным и беспрецедентным проектом, в равной степени подхватившим идеи как из аркадных игр, так и из интерактивных адвенчур.

В конечном счете Нагоси хотел сделать многослойное произведение: не просто экшен или ролевую игру, не просто имитацию развлечений из японских кварталов красных фонарей. Желая восстановить связь со своей синефильской природой, дизайнер намеревался рассказать историю, которая бы выходила далеко за рамки клише фильмов о якудза, и с ее помощью надеялся увлечь игроков. Хотя похождения Кадзумы Кирию в грязном мире Камуро-тё не лишены некоторого извращенного увлечения табуированными темами и дурацким юмором, в основе *Yakuza* лежит стремление создать персонажей глубоко человеческих, за развитием которых мы наблюдаем на протяжении целой эпохи. Сага рассказывает о меняющихся отношениях между «теми, кто связан узами крови, и теми, кто ими не опутан», как Нагоси объяснил *Famitsu* в 2016 году, добавив: «В этом состоит сама суть жизни – драма, возникающая из людских отношений». Сага, находящаяся где-то между литературным натурализмом и остросюжетными сериалами с японского телевидения, представляет собой странную смесь жанров, на сочетание которых видеоигры раньше осмеливались мало, если осмеливались вообще. «Наш мир полон серьезных проблем и случайных событий, но, если отвлечься от всего этого и пронаблюдать за ним достаточно долго, можно заметить, что в основе всегда лежит что-то глупое и уморительное. Осознание того, что юмор присущ всему вокруг, формирует соотношение серьезности и гротескного комизма в серии»⁷⁰, – размышляет Нагоси. Таким образом, сочетание юмора и драмы в *Yakuza* указывает на жанр инновационный скорее в своей гибридности, чем в изобретательности, и чья дополнительная ценность заключается в наигранности всей постановки.

Не следует забывать, что Нагоси вырос в 1970-х, когда манга для подростков и юношей разрушала сдерживающие табу. Журналы вроде *Weekly Shonen Jump* или *Garo* (родившиеся в то же время, что и ребенок из Симоносеки) каждый по-своему сносили условности литературы, ранее считавшейся исключительно детской, ниспровергая устои и интегрируя зрелые, сатирические и даже скандальные темы в свои рисованные истории. В начале 2000-х Нагоси понял, что широкая общественность по-прежнему считает видеоигры развлечением для молодежи, и решил бросить вызов такой риторике. Он добавил к своей концепции термин «игра для взрослых» – выражение подвело итог его желанию покончить с надоевшими ярлыками японских видеоигр и учесть реальный средний возраст аудитории в попытке заставить игровую форму показать мир таким, какой он есть. Этими ключевыми словами руководствовались даже при продвижении *Yakuza* в 2005 году, о чем свидетельствует один из ее рекламных слоганов, который гласит: «Для взрослых, которым надоели игры. Для взрослых, которые любят игры».

Оформив свою идею, Тосихиро Нагоси представил ее высшему руководству SEGA в 2004 году. Увы, проект дважды отклонили. Хотя Нагоси обещал завершить работу над игрой за один год, на ее разработку требовались значительные средства, а решение ориентироваться только на взрослую мужскую аудиторию казалось самоубийственным⁷¹. «Немыслимо, чтобы такая игра продавалась», – сказали ему на встрече. Непонятно, почему дизайнер настаивал на таких рисках, когда было достаточно просто повторить рецепты своих прошлых хитов и обеспечить

⁶⁹ Тосихиро Нагоси, «A. V. Out» в *Edge* № 89, октябрь 2000. – Прим. авт.

⁷⁰ Мэтт Эспинели, «Yakuza creator talks 007 inspirations, wacky humor, and what's next», опубликовано на сайте Gamespot, 26 июня 2017 года. – Прим. авт.

⁷¹ К тому же он хотел посвятить проект организованной преступности, весьма скользкой теме, с которой в японской игровой индустрии мало кто хотел связываться. – Прим. науч. ред.

компании прибыль. Но не помеха! Нагоси упорно защищал свое видение. Поскольку слияние SEGA и Sammy только что стало официальным, он воспользовался представившейся возможностью и обошел весь иерархический протокол: на одной из первых внутренних встреч с генеральным директором SEGA Sammy Holdings Хадзимэ Сатоми, где обсуждались планы издательства на будущее, Нагоси удалось протащить свою видеопрезентацию. К счастью, Сатоми понравился концепт, и он выразил желание увидеть его в развитии. Очевидно, что Хисао Огути, президент SEGA, был взбешен такой наглостью, но шеф только что дал свое согласие, и ему осталось лишь смириться с положением дел. «Это был хитрый способ выбить необходимый мне бюджет, – признается Нагоси, – но в итоге мне очень повезло. Я раз за разом повторял, почему считаю, что игра будет продаваться, и Сатоми прислушался к моей решимости и уверенности в проекте» ⁷². Нагоси, убежденный в потенциале своей идеи, даже заявил начальнику, что, если его игра не станет успешной, он возьмет на себя всю ответственность и тотчас уволится.

После этого можно было приступить к разработке будущей *Yakuza* под кодовым названием «Проект J» ⁷³. Начав без предварительного наброска, команда столкнулась со множеством трудностей. Бюджет постоянно увеличивался, и Нагоси трижды просил дополнительные средства, навлекая на себя все больший гнев руководства. «На нашей третьей встрече Хидэки Окамура, который тогда был президентом консольного подразделения, очень разозлился, – вспоминает он. – Раньше я никогда его таким не видел, и это больше ни разу не повторялось. Несмотря на свой гнев, он дал нам втрое больше первоначального бюджета. Именно тогда разработка *Yakuza* по-настоящему тронулась с места» ⁷⁴. Скандалы повергли часть команды в сомнения, в офисе поползли слухи, некоторые из соавторов Нагоси приходили к нему в слезах, а на фоне всеобщей напряженности несколько членов вовсе покинули студию. Найти издателя для такого проекта также оказалось непростой задачей. Сначала Нагоси обратился к Nintendo, с которой у него были особые отношения, но компания из Киото не поверила в потенциал его игры. То же самое произошло и с Microsoft. Тем не менее дизайнер упорствовал, не забывая слова Ю Судзуки: «Люди не понимают новизны. Нужно быть наивным, чтобы думать иначе». В конце концов, именно Sony, как мы знаем, дала *Yakuza* шанс.

Но на этом разработка не превратилась в увеселительную прогулку. Sony доминировала на рынке благодаря своей консоли PlayStation 2 и очень строго контролировала наполнение игр, выходящих на ее платформе. Компания Sony Computer Entertainment пригласила бывшую сотрудницу SEGA по имени Ёсиэ Китагава для рецензирования игры к выпуску. Она обнаружила в ней множество проблемных элементов, большинство из которых были связаны с чрезмерными графическими изображениями сексуального или насильственного содержания. Ее смутило введение в историю Харуки в сцене посреди залитого кровью бара, а также наличие массажных салонов. «Предлагают ли они услуги сексуального характера?» – откровенно спрашивала она. «Нет, там обычный массаж», – отвечал Нагоси с бесстыдным лукавством. Дизайнеру постепенно удалось отстоять свое видение «игры для взрослых», и убежденная Китагава в конце концов потребовала лишь незначительных изменений ⁷⁵.

⁷² #####, с. 94. – Прим. авт.

⁷³ В компании SEGA кодовые названия разрабатываемых в то время игр основывались на буквах алфавита в порядке выпуска. – Прим. авт.

⁷⁴ ### *Ryu-ga-gotoku 10th Anniversary Book*, с. 203. – Прим. авт.

⁷⁵ Как позже рассказывал Нагоси, он недооценил суровую на вид Китагаву: она оказалась не бесчувственным менеджером, а понятливым и очень человечным фанатом старых игр SEGA, в частности *Virtua Fighter* и *Sakura Taisen* (на Западе известна как *Sakura Wars*). Ее проняло рвение, с которым именитый продюсер отстаивал свой проект. – Прим. науч. ред.

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.