

Kingdom Hearts прошла половину пути разработки, прежде чем Disney официально одобрил ее создание

Популярная серия Kingdom Hearts, объединяющая персонажей Disney и Square Enix, прошла сложный путь, чтобы получить свое первоначальное одобрение. Сюдзи Уцуми, бывший руководитель Disney Interactive, поделился закулисными подробностями того, как они работали, чтобы получить одобрение Disney на серию игр.

Хиронобу Сакагучи, вице-президент и управляющий директор азиатско-тихоокеанского региона Disney Interactive, признал в видеоролике на YouTube, что юридическая деятельность Disney в отношении своей интеллектуальной собственности представляла собой серьезную проблему. Несмотря на это, разработка Kingdom Hearts значительно продвинулась, прежде чем проект был официально одобрен. Сакагути назвал эту ситуацию тревожной, ведь он заверил Square Enix в том, что одобрение будет получено, хотя на самом деле все было в подвешенном состоянии.

Знаменательный момент произошел, когда компанию посетил Майкл Эйснер, в то время генеральный директор Disney. Воспользовавшись авторитетом генерального директора, Уцуми использовал возможность показать Kingdom Hearts во время важной встречи.

Презентация столкнулась с некоторыми трудностями. Возникли вопросы о технических аспектах, например, о превращении знаменитого дизайна Микки Мауса в 3D. Однако, когда представители бренда Disney поддержали проект, предыдущие усилия Уцуми оправдались. Они увидели в Kingdom Hearts потенциал привлечения мужской аудитории — область, в которой у компании дела шли не очень хорошо.

В конце концов, простое "Хорошо, постарайтесь" Эйснера стало сигналом к одобрению проекта. Уцуми признался, что на протяжении всего процесса чувствовал себя решительно. Его усилия сыграли решающую роль в преодолении разрыва между Square Enix и Disney, и он продолжил работу над Kingdom Hearts в качестве продюсера со стороны Disney.