

This revised edition published in 2017 by  
Carlton Books Limited, an imprint of Carlton  
Publishing Group, 20 Mortimer Street, London,  
W1T 3JW

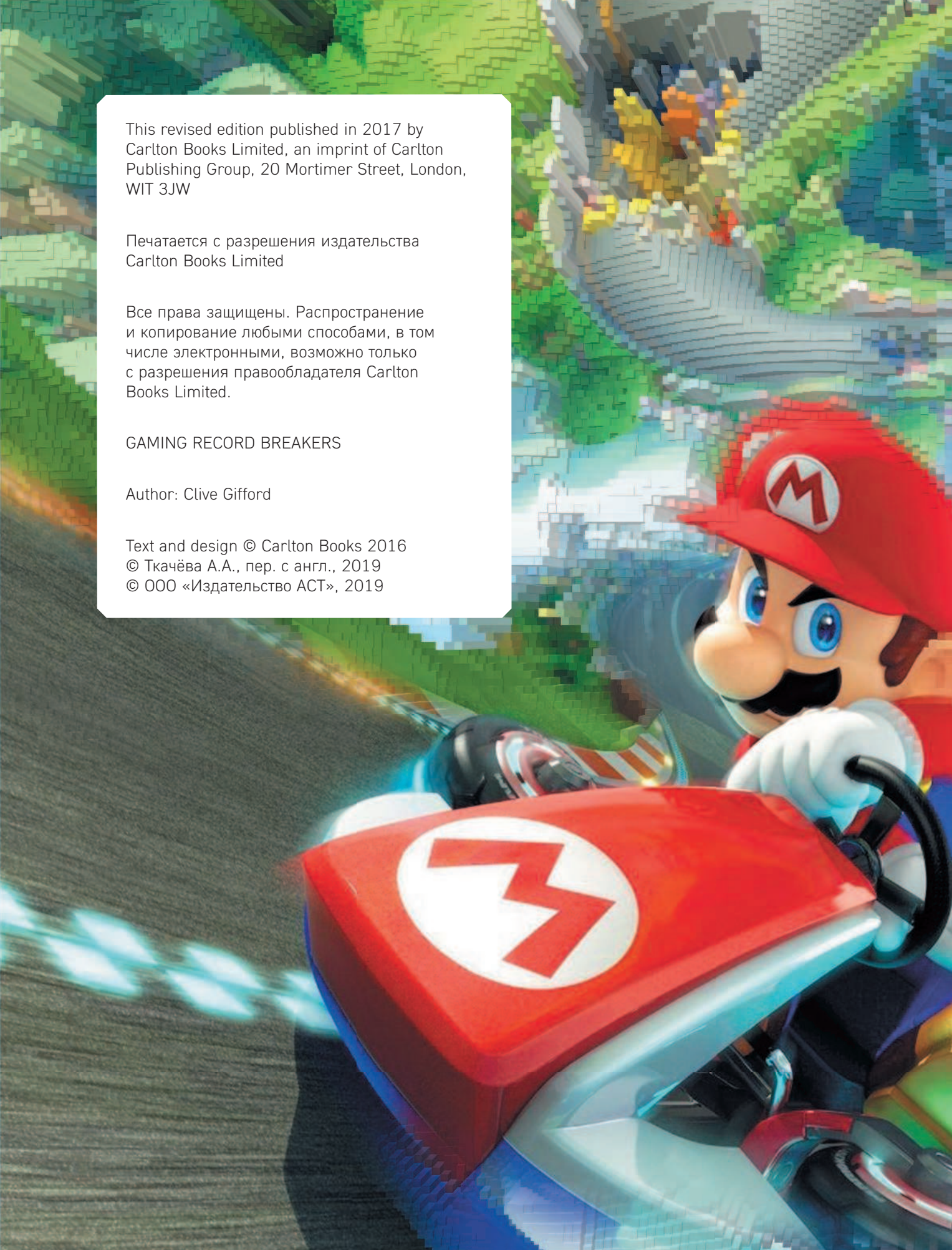
Печатается с разрешения издательства  
Carlton Books Limited

Все права защищены. Распространение  
и копирование любыми способами, в том  
числе электронными, возможно только  
с разрешения правообладателя Carlton  
Books Limited.

GAMING RECORD BREAKERS

Author: Clive Gifford

Text and design © Carlton Books 2016  
© Ткачёва А.А., пер. с англ., 2019  
© ООО «Издательство АСТ», 2019

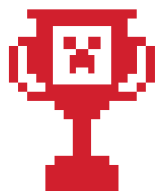


Энциклопедия удивительных фактов

# ИГРЫ

Аванта





# СОДЕРЖАНИЕ

ИГРОВАЯ СЛАВА.....	8	ДОРОГОСТОЯЩИЕ МАШИНЫ.....	20
САМАЯ ПРОДАВАЕМАЯ КОНСОЛЬ .....	10	WII SPORTS.....	22
ПЕРВЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ.....	12	ЕДИНСТВЕННЫЕ В СВОЁМ РОДЕ .....	24
ПЕРВАЯ АРКАДНАЯ ИГРА .....	14	КОРОЛЬ КАРМАННЫХ КОМПЬЮТЕРОВ.....	26
SPACE INVADERS .....	16	ТАНЦЕВАЛЬНЫЙ МАРАФОН .....	28
ПОРАЗИТЕЛЬНЫЕ РЕКОРДЫ .....	18	ПАСХАЛЬНЫЕ ЯЙЦА.....	30





FIFA .....	32	MINECRAFT.....	54
KINECT ADVENTURES!.....	34	КОСМИЧЕСКАЯ ИГРА.....	56
РАЗМЕР ИМЕЕТ ЗНАЧЕНИЕ .....	36	РОКÉМОН GO .....	58
ИГРОВЫЕ КОНТРОЛЛЕРЫ.....	38	ТЕТРИС.....	60
ГОЛОСА В ИГРАХ .....	40	РЕКЛАМА В ИГРАХ .....	62
СПОРТИВНЫЕ СУПЕРИГРЫ.....	42	САУНДТРЕКИ FINAL FANTASY .....	64
THE SIMS .....	44	РОКÉМОН .....	66
РАС-MAN .....	46	ЗВЁЗДНЫЙ ПЕРСОНАЖ.....	68
СУПЕРГЕРОЙСКИЙ БЕСТСЕЛЛЕР.....	48	ИГРОВЫЕ НАГРАДЫ.....	70
GUIAR HERO .....	50	И СНОВА О MINECRAFT .....	72
THE LEGEND OF ZELDA .....	52	ANGRY BIRDS .....	74
		CANDY CRUSH SAGA.....	76





MMORPG.....	78	КОЛЛЕКЦИОНИРОВАНИЕ .....	98
WORLD OF WARCRAFT .....	80	GAMESCOM .....	100
STREET FIGHTER .....	82	КОСПЛЕЙ .....	102
GRAN TURISMO .....	84	МНОГООБРАЗИЕ	
ИЗОБИЛИЕ ГЕЙМЕРОВ .....	86	ПЕРИФЕРИЙНЫХ УСТРОЙСТВ .....	104
SUPER MARIO RUN.....	88	ВРЕМЕННАЯ ЛИНИЯ	
ЖИВАЯ АУДИТОРИЯ.....	90	1950-е–1980-е .....	106
ВЫИГРАТЬ ПО-КРУПНОМУ .....	92	ВРЕМЕННАЯ ЛИНИЯ	
СОРЕВНОВАНИЯ		1990-е–2010-е.....	108
ПО РОКÉМОН .....	94	СЛОВАРЬ.....	110
КРАУДФАНДИНГОВЫЕ ИГРЫ .....	96	УКАЗАТЕЛЬ .....	113



# ИГРОВАЯ СЛАВА

Добро пожаловать в удивительный мир видеоигр! Эта книга наполнена сокрушительными рекордами от марафонских игровых сессий до самых продаваемых игр и консолей, поворотных моментов в развитии индустрии и фантастических технологических открытий. Если вы в восторге от Pokémon GO или без ума от Minecraft, эта книга для вас!

## ДЛЯ ВСЕХ ВОЗРАСТОВ

Играть в игры любят не только девочки и мальчики, но и взрослые всех возрастов. По данным Entertainment Software Association (ESA) средний возраст геймера в США составляет 35 лет. Учитывая, что миллионы детей – заядлые геймеры, это должно означать, что многие родители и бабушки и дедушки тоже любят играть! В действительности, более четверти всех геймеров в США старше 50 лет! В России около 47 млн геймеров.



## КОЛИЧЕСТВО ГЕЙМЕРОВ В РАЗНЫХ РЕГИОНАХ В 2016 ГОДУ

АЗИАТСКО-ТИХООКЕАНСКИЙ	1,053 млн
ЕВРОПА	337 млн
АФРИКА И БЛИЖНИЙ ВОСТОК	301 млн
ЮЖНАЯ АМЕРИКА	209 млн
СЕВЕРНАЯ АМЕРИКА	198 млн



# САМАЯ ПРОДАВАЕМАЯ КОНСОЛЬ

Многие консоли быстро набирают популярность и тут же уходят на второй план, ведь на сцене появляются новые и улучшенные модели. Тем не менее, одна консоль превзошла все остальные, и по сей день пользуется популярностью у многих геймеров – это Sony PlayStation 2 (PS2). С момента её выпуска в 2000 году было продано более 155 миллионов копий – это больше, чем по одной для каждого жителя Канады, Испании и Франции вместе взятых!



## \$ БОЛЬШОЙ СПРОС

PS2 была выпущена в Японии в марте 2000 года и стала настоящей сенсацией. Только в первый день было продано консолей, игр и периферийных устройств на сумму около 250 миллионов долларов США! Спрос был огромным, и некоторые люди платили в три-четыре раза больше розничной цены за консоли на аукционных сайтах, таких как eBay.

## \$ DUALSHOCK

PS2 поставляется с игровыми контроллерами Dualshock 2. Они отличаются двумя ручками управления и чувствительными к давлению кнопками, то есть чем сильнее вы нажимаете на ручку, тем интенсивнее действие в игре.

## \$ В НОГУ СО ВРЕМЕНЕМ

PS2 была укомплектована только 32 МБ памяти, для хранения информации в ней использовались карты памяти по 8 МБ, но она превзошла многие конкурирующие консоли того времени. Устройство также можно было использовать как DVD-плеер, а в Бразилии с помощью него можно было смотреть фильмы Netflix и потоковое телевидение, если консоль была подключена к Интернету.





## ЗАБЕГ НА ДЛИННЫЕ ДИСТАНЦИИ

PS2 была настолько популярна, что её продолжали производить ещё долго после того, как её преемница, PS3, была выпущена в 2006 году. Фактически, Sony продолжила производство до января 2013 года.



Компактная версия PlayStation 2 была выпущена в 2004 году.



## ИГРЫ В ИЗБЫТКЕ

Совместимая с играми своей предшественницы, Sony PlayStation, PS2 обладает огромной библиотекой игр – в общей сложности более 10 000. По оценкам, к 2012 году было продано 1,52 миллиарда игр для PS2. Среди бестселлеров консоли – Gran Turismo 4 с продажами 11,76 миллиона и его предшественница GT3, которая разошлась массовым тиражом в 14,89 миллиона экземпляров.

Один геймер из Банбери в Великобритании, Дэн Холмс, так любил свою PS2, что в 2002 году официально изменил своё имя на Мистер PlayStation 2. С ума сойти!

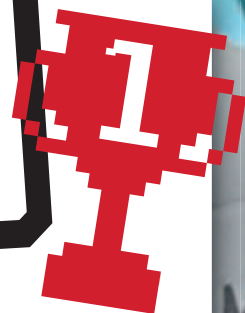


## НА ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

Выпущенная в 2003 году, EyeToy была одной из первых игровых камер, воспринимающих движение. Эта камера подключается к PS2 и может распознавать жесты игроков для выполнения действий в ряде специализированных игр. Было продано более 10 миллионов копий этого новаторского периферийного устройства.



# ПЕРВЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ



Тридцать лет назад не было веб-сайтов, пятьдесят лет назад не было игровых консолей, а семьдесят лет назад не было даже компьютеров. Возможно, первые игры, которые появились на самых ранних компьютерах, и были примитивными, но именно они помогли проложить путь для игр современных.

## 1 BERTIE THE BRAIN

В 1950 году на Канадской национальной выставке толпу поразила машина высотой 4 м, которая умела играть в крестики-нолики против человека и выигрывала большую часть партий.



## 1 TENNIS FOR TWO

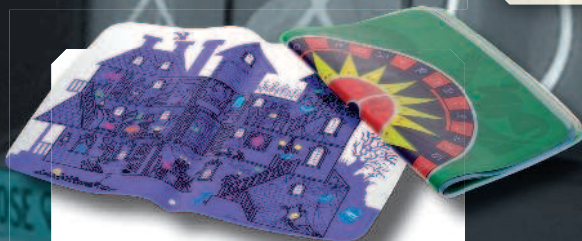
Американский физик Уильям Хигинботам разработал простую игру-симулятор тенниса в Брукхейвенской национальной лаборатории в 1958 году. Игра демонстрировала вид сбоку на мяч, ракетки и теннисную сетку на осциллографе.

Существовало специальное предложение из шести дополнительных бесплатных игр, которые можно было получить, купив Magnavox Odyssey до декабря 1974 года!



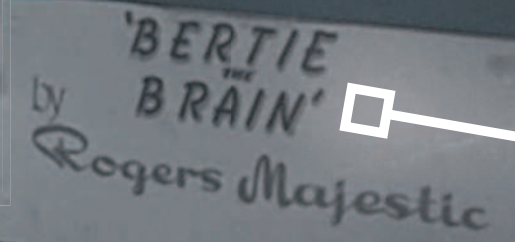
## 1 ПЕРВАЯ ИГРОВАЯ ПРИСТАВКА

Еще в 1951 году Ральф Баер впервые предложил построить телевизор, с помощью которого можно было бы играть в игры, но его боссы в Loral Electronics отвергли эту идею. Баер не оставил эту мысль и в 1967 году создал «Коричневую коробку», консоль, которая подключалась к телевизору и позволяла играть в несколько простых игр. Изобретение Баера было пересмотрено и в конечном итоге поступило в продажу как Magnavox Odyssey в 1972 году. Было продано около 330 000 экземпляров.



Magnavox Odyssey вышла с 12 играми, включая американский футбол, карточные игры и простой хоккей на льду в чёрно-белом исполнении. Консоль поставлялась с прозрачными цветными накладками, которые можно было разместить на экране телевизора для имитации цветной графики!

Пионеры компьютерных технологий обнаружили, что их устройства были хороши в быстром выполнении большого количества математических вычислений и могли анализировать все возможные ходы в настольных играх, таких как шахматы или шашки. В 1951 году была создана простая программа для игры в шашки.



Bertie the Brain, как её прозвали, отображала каждый ход, подсвечивая клетку на поле с помощью лампы в форме крестика или нолика.

## 1 ПЕРВОЕ ПЕРИФЕРИЙНОЕ УСТРОЙСТВО ДЛЯ КОНСОЛИ

Ральф Баер также придумал первое дополнительное игровое периферийное устройство. Винтовочный световой пистолет, разработанный для Magnavox Odyssey, мог использоваться для стрельбы в экран телевизора при игре в стрелялки, такие как «Воздушный бой» и Shootout.