

ОГЛАВЛЕНИЕ

Живая история. Игры-предшественницы	8
PONG (1972). Гейм, сет, матч	12
<i>Джакузи, бильярдные столы и автоматы с газировкой</i>	18
SPACE INVADERS (1978). ПЕРВОЕ ВТОРЖЕНИЕ	20
<i>Удивительная система ввода/вывода</i>	26
PAC-MAN (1980). СПАСИБО ТЕБЕ, ПИЦЦА	28
<i>Я только попробую кусочек</i>	34
ZORK (1980). СКОРЕЕ ВСЕГО, ВАС СЪЕСТ ГРУ	38
DONKEY KONG (1981). А ВОТ ЭТО УЖЕ СЕРЬЕЗНО	46
<i>Можно я возьму это домой?</i>	51
E.T. THE EXTRA-TERRESTRIAL (1982). НЕ ЗВОНИ ДОМОЙ	54
SUPER MARIO BROS. (1985). СТРАТЕГИЯ, СОТРУДНИКИ, САНТЕХНИК	62
THE LEGEND OF ZELDA (1986). ОДНОМУ ХОДИТЬ ОПАСНО! ВОзьми это...	68
<i>Левши, объединяйтесь!</i>	76
JOHN MADDEN FOOTBALL (1988). ВСЕ В ИГРЕ	78
<i>Проклятие серии Madden</i>	86
TETRIS (1989). СОБЕРИ ЛИНИЮ	88
<i>Игры для мозга</i>	96
SONIC THE HEDGEHOG (1991). БЫСТРЫЙ ДО ТОШНОТЫ	98
<i>Каждому герою по злодею</i>	105
STREET FIGHTER II (1991). ХАДОКЭН!	108
MORTAL KOMBAT (1992). FATALITY! ЖЕСТОКОСТЬ И ESRB	114
<i>Категории ESRB</i>	120
SUPER MARIO KART (1992). ВСЕ ЗВЕЗДЫ В СБОРЕ	122
<i>Что такое IP?</i>	128
MYST (1993). ПОТЕРЯЛСЯ В КНИГЕ. В ПРЯМОМ СМЫСЛЕ	130
DOOM (1993). ПЛАНЕТА, ПОЛНАЯ ПУШЕК	136
<i>Когда искусство встречается математику</i>	143
TOMB RAIDER (1996). НОВОЕ ЛИЦО, НОВАЯ СИСТЕМА, НОВАЯ ЭРА	146
<i>Все, что мне нужно, – это герой</i>	154
GRAN TURISMO (1997). ГОСПОДА, ЗАВОДИТЕ МОТОРЫ!	158
<i>Королевская битва!</i>	164
FINAL FANTASY VII (1997). НА САМОМ ДЕЛЕ ДАЛЕКО НЕ ПОСЛЕДНЯЯ	168
<i>Не могу вспомнить, зачем сюда пришел</i>	174

HALF-LIFE (1998). Добро пожаловать в «Черную Мезу»	178
Гейб Ньюэлл: давайте выпустим немного Steam	186
DANCE DANCE REVOLUTION (1999). ШАГ в новом направлении	190
Давайте будем спортивными	196
POKÉMON YELLOW (1999). СОБЕРИ ИХ ВСЕХ	200
THE SIMS (2000). ЕСТЬ КУДА РАСШИРЯТЬСЯ	208
Приложение-убийца	216
GRAND THEFT AUTO III (2001). УГНАНО	218
В каждом из нас живет читер	224
WORLD OF WARCRAFT (2004). WOW-ЭФФЕКТ!	230
Create-a-Player	237
HALO 2 (2004). Один есть, осталось 50 миллиардов	240
Приготовься к сортировке	247
GUITAR HERO (2005). ОТЖИГАТЬ НА ПЛАСТИКЕ	250
WII SPORTS (2006). ЗАТЯНИТЕ ШНУРКИ И РЕМШОК НА ЗАПЯСТЬЕ	256
PORTAL (2007). Торт – ложь	264
Ну, еще одна попытка	271
LITTLE BIG PLANET (2008). Я сыграю твоим, а ты – моим	274
FARMVILLE (2009). «НЕ ЗАБУДЬ ПОЛИТЬ ПОМИДОРЫ!»	282
Давай сделаем «мобилку»	288
ANGRY BIRDS (2009). Ты кого назвал злым?	290
Всех видов и размеров	297
MINESHAFT (2009). ЗАДАТЬ ТРЕНД в оди-Notch-ку	300
Главное достижение разблокировано	308
UNCHARTED 2 (2009). Броня? НЕ НУЖНА МНЕ ТВОЯ ВОИЮЧАЯ БРОНЯ!	310
LEAGUE OF LEGENDS (2009). 10 МИЛЛИОНОВ И БОЛЬШЕ	318
А теперь меня видно?	327
SKYLANDERS (2011). ПРИВЕТСТВУЮ, МАСТЕР ПОРТАЛОВ!	330
THE WALKING DEAD (2011). РАССКАЖЕШЬ ИСТОРИЮ?	338
Дуть против ветра	345
OVERWATCH (2016). НА ПЛЕЧАХ ГЕРОЕВ	348
Будущее. Завтра и послезавтра	356
Благодарности	363
Дополнительная информация	364



ЖИВАЯ ИСТОРИЯ

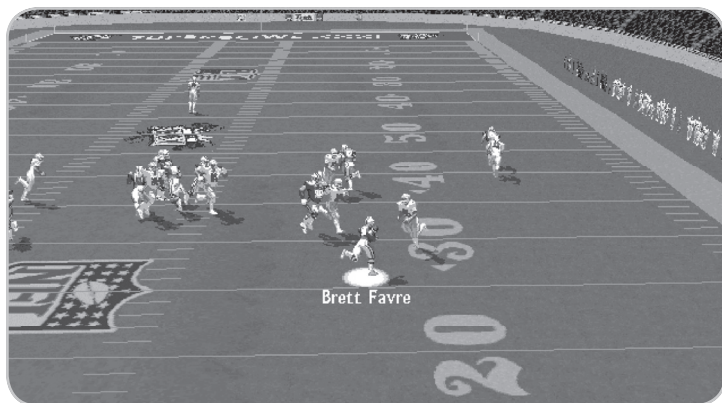
ИГРЫ-ПРЕДШЕСТВЕННИЦЫ

Интересный факт: когда пишешь книгу об истории видеоигр и составляешь хронологию, выясняется, что они появились совсем недавно.

Вот скажи, много ли существует исторических книг, герои которых до сих пор живы? Не говоря уже о том, что многие представители игровой индустрии до сих пор создают инновации.

Звучит круто, если задуматься. Ведь игры и впрямь не утратили новизну. Даже *Pong* – вполне современная игра: при желании можно раздобыть копию в каком-нибудь формате и запустить. Игровая индустрия живет и развивается, и это очень радует.

Помню, как мой дедушка Джон говорил мне, что любил свою работу за то, что всегда учился. Он был ветеринаром. Медицина постоянно развивалась, и ему приходилось изучать новое, чтобы не терять хватку. Когда мне посчастливилось попасть в геймдев, я почувствовал себя на его месте. Без щенков на руках, зато с регулярными сессиями в *Left 4 Dead* по локальной сети во время перерывов.



NFL Legends Football 98 © Accolade

Я начал делать игры в 1997 году. Рисовал игроков американского футбола для проекта *Legends Football 98* от студии Accolade Software. Так как возможности 3D-графики были ограничены, я вручную отрисовывал каждую анимацию, и на тот момент она выглядела очень достойно. Шесть лет спустя я создавал детальные 3D-модели тех же игроков, но уже в *NFL Street* от Electronic Arts. Еще через три года я возился с такими беспроводными устройствами, как Xbox Kinect, и работал над 3D-графикой для игр Nintendo 3DS: портативка поддерживала 3D без всяких модных очков.



NFL Street © Electronic Arts, Inc.

А сейчас я работаю с группой безумных, но смысловых инноваторов в компании под названием The Void, где мы сочетаем VR (виртуальную реальность) с локациями из реального мира. Лучшая метафора для описания того, что мы делаем, – цифровой парк аттракционов, где ты не только играешь, но и *становишься* частью игры. Я бы сказал, что это умопомрачительно. Даже не мечтал о подобном, когда рисовал спрайты* Джерри Райса** на своем 386-м РС*** в 1997 году. С каждым годом игровая индустрия меняется,

* Графические 2D-объекты в компьютерной графике. – Прим. пер.

** Легендарный игрок американского футбола. – Прим. пер.

*** «Персональный компьютер» (англ.). – Прим. пер.

но даже самые передовые, высокотехнологичные, инновационные идеи лежат на плечах игр-предшественниц. Вряд ли бы вышла *Madden NFL*, если бы не придумали *Pong* – первую спортивную игру. Смогли бы мы сыграть в *Grand Theft Auto V* без *The Legend of Zelda*, которая показала открытый мир в 1986 году на Nintendo Entertainment System?

Forza Motorsport 6 во многом обязана своим появлением олдскульным гоночным играм. Разработчики отдали дань уважения старым хитам в рекламном ролике 2015 года. В нем реалистичный Ford GT проносится сквозь пиксельные версии старых игр: *Gran Trak 10*, *R.C. Pro-Am*, *Pole Position*, *Ridge Racer* и многих других. На веб-сайте *Forza Motorsport* красовался слоган: «К этому моменту привели каждый пиксель и каждая строка кода из прошлого».



Кадр из телевизионной рекламы *Forza Motorsport 6* для Xbox © Microsoft Corporation

Лучше и не скажешь.

Игры, которые мы проходим сегодня, и те, которые любим завтра, обещают часы удовольствия. В твоём распоряжении дни, недели и годы приятного досуга. Но время от времени все же важно оглядываться назад, чтобы лучше понять игры прошлого. Так что, геймер, надевай-ка шлем для путешествий во времени. Со страниц *Wayback Machine** мы перенесемся во времена, когда Интернета не было и в помине. Как не было мобильных телефонов и цветных телевизоров... Не было контроллеров, портативных игровых устройств, социальных сетей и даже пиццы, разогретой в микроволновке.

Начнем с самого начала. В конце концов, это не просто игры, которые повлияли на мировоззрение современных и будущих геймдизайнеров. Это игры, которые сформировали нас всех.

* Один из популярных интернет-архивов. – Прим. пер.



PONG

1972

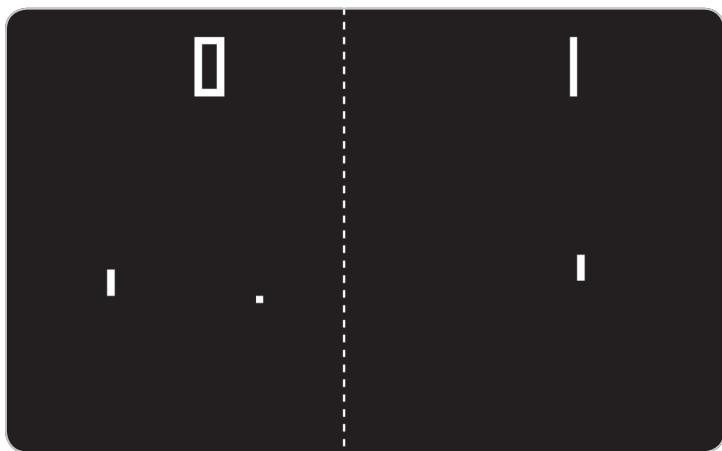
ГЕЙМ, СЕТ, МАТЧ

1

9

7

2



Pong © Atari Interactive, Inc.

Это далеко не первая игра. Ни в каком случае.

На самом деле, *Pong* даже не была первой цифровой игрой в теннис. Кто-то и вовсе считает ее не самой сложной, не самой продвинутой и даже не самой инновационной игрой своего времени.

Тогда почему большинство людей считает «крестным отцом видеоигр» именно *Pong*?

Наверное, потому что слово «Pong» звучит прикольно. Давай. Скажи это вслух. Ты же хочешь. Я жду. Черт возьми, да я даже присоединюсь.

Понг. ПО-О-О-О-ОНГ! Пинг-понг, пинг-понг.

Видишь, как здорово?! В общем-то играть в нее было так же просто, как сочинять дурацкие рифмы к ее названию. Успех *Pong* заключался именно в простоте освоения. До ее появления игры были интересными, инновационными и сложными. Как правило, в них могли сыграть только инженеры

* Автор утверждает, что название *Darlene* было рабочим, пока Atari не определилась с названием *Pong*. Но издание *The Guardian* указывает, что *Darlene* – это рабочее название версии *Pong* для домашней консоли, которая вышла значительно позже. См.: <https://www.theguardian.com/games/2018/feb/01/nolan-bushnell-atari-pioneer-award-game-developers-conference-san-francisco>. – Прим. пер.



Pong также называли *Darlene** в честь Дарлин — одной из первых сотрудниц компании Atari. И хотя Дарлин — прекрасное имя, проносить его далеко не так весело, как... Продолжай, я знаю, что ты не можешь остановиться. По-о-о-онг!



Pong засветилась во многих популярных телешоу, таких как «Шоу 70-х», «Царь горы» и «Субботним вечером в прямом эфире».



.....

Spacemar! была настолько сложной, что только настоящий астронавт мог понять принцип управления виртуальным кораблем. В этом и заключалась главная проблема игры.



.....

В 1960 году игра в пинбол стоила 25 центов. Похоже на правду, не так ли? Даже сегодня сессия во многих аркадных играх по-прежнему стоит четверть доллара. А знаешь, что еще продавалось за четвертак в 1960 году? ПОЧТИ ЧЕТЫРЕ ЛИТРА БЕНЗИНА. Если бы цены на аркады росли так же быстро, как цены на бензин, одна сессия стоила бы около трех долларов!

по компьютерному и программному обеспечению. А *Pong* не нуждалась в инструкциях и стоила всего четверть доллара. Первый автомат *Pong* вместо компьютерного класса стоял в оживленной таверне. Но я забегаю вперед.

А пока отмотаем время назад и посмотрим, как *Pong* появилась на свет.

На раннем этапе истории компьютерных игр нередко возникала путаница, когда речь заходила об авторстве и первенстве. Отчасти проблема заключалась в том, что для создания игр требовалось дорогостоящее оборудование, а у людей не было четкого представления о видеоиграх.

В то время много изобретений претендовали на звание первой видеоигры. Но нет сомнений в том, кто создал первую *успешную*. Игровой новатор Нолан Бушнелл.

В 1962 году, будучи студентом Университета Юты, Бушнелл проводил большую часть времени в лаборатории компьютерной инженерии. Там он смог сыграть в *Spacemar!*, которой увлекся не на шутку. В космический симулятор играли на компьютере PDP-10 размером с гостиную. Игра считалась сложной и бросала игроку вызов, но самое главное – была очень увлекательной.

Полагаю, что до того времени под определение видеоигры лучше всего подходил пинбол. Если ты еще не встречал автомат для игры в пинбол, тебе точно стоит его поискать. Металлический шарик шириной в дюйм вылетает через щель, а затем отскакивает от стенок, задевая различные штыри, лампочки и бортики с резиновым покрытием. Забавно, правда? Что ж, это популярное развлечение существует и по сей день. Но то, что Бушнелл увидел на экране PDP-10, изменило ход истории.

Учеба в колледже тогда была недешевой, впрочем, как и сейчас. Чтобы платить за обучение, Нолан работал в аркадном зале местного парка развлечений «Лагуна».

Аркады 1960-х годов не имели ничего общего с современными аркадами. Это были массивные устройства для игры в пинбол, фотобудки, механические предсказатели. Нолану нравились яркие огни и громкие звуки автоматов. Он видел в них светлое будущее, которое тогда оставалось недостижимым. Он представлял, как люди опускают четвертак за четвертаком в цифровые машины, чтобы зарубиться

в такие игры, как *Spacewar!*. Но актуальные технологии не подходили для воплощения его идей. Потребовалось почти десять лет, чтобы мечта стала явью. В 1972 году звезды сошлись: Бушнелл основал Atari.



Аркадный автомат *Pong* © Rob Boudon

Помимо навыков в области инженерии Бушнелл обладал достаточной смекалкой, чтобы взять на работу Ала* Алкорна. Нолан сразу понял, что этот человек разбирается

* Сокращенное от Аллан. – Прим. пер.



До этого Ал Алкорн не работал с компьютерными играми, поэтому в качестве разогрева Нолан Бушнелл поручил ему работу над *Pong*. Это к слову о том, как произвести на босса хорошее первое впечатление!



С момента, как Бушнелл сыграл в *Spacewar!* (1960 год), и до основания Atari (1972 год) мир сильно изменился. Русские отправили первого человека в космос (1961 год). Была изобретена первая компьютерная мышь (1964 год), а затем и первый портативный калькулятор (1967 год). В 1969 году первый человек ступил на Луну. Ах да — в этом же году в США впервые воспользовались Интернетом.

в инженерии лучше, чем он сам. Спустя несколько месяцев, благодаря лидерским качествам Бушнелла и впечатляющим инженерным навыкам Алкорна, Atari была готова к первому тестированию своего изобретения.

29 ноября 1972 года родилась современная индустрия видеоигр: именно в этот день Бушнелл установил игровой автомат для *Pong* в местном баре и скрестил пальцы в надежде, что игра станет хитом. Слухи быстро распространились по городку Саннивейл, штат Калифорния. Люди стекались в «Таверну Энди Кэппа», чтобы попытаться счастья в электронном теннисе.

Почему?

Потому что:

1. **Очень дешево. Всего лишь 25 центов.**
.....
2. **Соперниками были ваши друзья. А что может быть веселее, чем «нагибать» своих друзей в цифровом пинг-понге?**
.....
3. **Слово *Pong* забавно произносить. ПОНГ! ПОНГ, ПИНГ-ПОНГ, ПО-О-О-ОНГ!**
.....
4. ***Pong* была ПРОСТОЙ. Все, что от тебя требуется, – отбить шарик в сторону противника. Обо всем остальном игра позаботится сама. Даже подсчитает очки! Я уже упоминал в начале, насколько *Pong* проста.**

Туда-сюда, влево-вправо, пока один из игроков не наберет 11 очков. Опустит четвертак и начни заново. И еще раз. И ЕЩЕ!

Той ночью в «Таверне Энди Кэппа» было так много этих «еще», что на следующий день Алу Алкорну позвонили и сказали, что автомат сломался. Расстроенный и немного встревоженный Алкорн бросился в таверну с сумкой инструментов. Но оказалось, что его навыки инженера не пригодятся.

Внутри самодельной конструкции автомата Алкорн поместил картонную коробку из-под молока, чтобы ловить четвертаки. Оказалось, что монеты забили всю емкость, и *Pong* перестал работать. Алкорн высыпал деньги в сумку



Pong встречается в диснеевском фильме 2008 года «ВАЛЛ-И». Игра мелькает на заднем плане в одном из эпизодов, а позже ВАЛЛ-И сам играет в *Pong* во время неоднократных попыток пробудить ЕВУ из спящего режима.

с инструментами, перезапустил устройство и вышел с широкой улыбкой на лице.

Pong полюбили все. Вскоре люди выстраивались на улице в очередь еще до открытия «Таверны Энди Кэппа».

Бушнелл нашел золотую жилу и сделал все возможное, чтобы Atari развивалась еще быстрее. Он арендовал огромный заброшенный скейт-парк и сразу же запустил производство игровых автоматов *Pong*. Сложность заключалась в том, что Бушнеллу приходилось нанимать людей, которые не знали, как делать игры для аркадных автоматов, но эти препятствия не влияли на его намерения. Мечта об аркадной видеоигре маячила на горизонте, и он был полон решимости воплотить ее в жизнь.



Magnavox Odyssey © Evan Amos

На самом деле *Pong* была далеко не первой цифровой игрой в теннис. В дальнейшем Бушнеллу и Atari пришлось раскошелиться на крупную сумму, чтобы урегулировать судебное дело с Magnavox о нарушении патентных прав (в основном из-за схожести). Дело в том, что в апреле 1972 года Бушнелл тайне узнал о разработке новой платформы под названием Magnavox Odyssey — изобретении компьютерного инженера Ральфа Баера. «Одиссея» работала на батарейках, подключалась непосредственно к телевизору и запускала цифровую игру в теннис, очень похожую на *Pong*. Устройство поступило в продажу в августе того же года, за три месяца до появления автомата с *Pong* в «Таверне Энди Кэппа».



Нолан Бушнелл также придумал концепцию бесплатной версии *Pong*, чтобы развлекать детей в кабинете врача. Изначально она называлась *Snoopy Pong* в честь пса Снупи из популярных комиксов *Peanuts*. Бушнелл даже разработал особенный дизайн автомата, похожий на собачью будку Снупи. Вскоре, чтобы избежать судебных исков, он сменил название игры на *Pipery Pong*. Если вспомнить казус с Magnavox, похоже, это был разумный ход.

Джакузи, бильярдные столы и автоматы с газировкой

Еще одно новшество Atari заключалось в креативной атмосфере студии. На раннем этапе развития компании офис Atari находился на старом складе, где почти не было отдельных помещений, и «Богемская рапсодия» разносилась из колонок по всему рабочему пространству. Боже, это место было буквально пропитано культурой хиппи.

Сотрудникам Atari разрешалось проводить вечеринки в офисе, если находился повод для праздника, например в честь очередного достижения компании. Рабочие часы были долгими, но зачем идти домой, если в офисе есть джакузи, холодильник