

УДК 004.388
ББК 77.056с.я92
X19

Dustin Hansen

GAME ON!: VIDEO GAME HISTORY FROM PONG AND
PAC-MAN TO MARIO, MINECRAFT, AND MORE

Copyright © 2016 by Dustin Hansen

Published by arrangement with Feiwei and Friends, an imprint
of Macmillan Publishing Group, LLC. All rights reserved.

Хансен, Дастин.

X19 **Game On! : иллюстрированная история видеоигр от Pong и Pac-Man до Mario и Minecraft / Дастин Хансен ; [перевод с английского Л. О. Балбери]. — Москва : Эксмо, 2024. — 368 с. : ил. — (Легендарные компьютерные игры. Подарочные энциклопедии).**

ISBN 978-5-04-168031-2

Видеоигры — неотъемлемая часть современной культуры. Они бывают самых разных видов: от мобилок, чтобы убивать время в очереди, до онлайн-игр, где сражаются профессиональные киберспортсмены. Игры окружают нас повсюду: они проникли даже в книги и кино. Хотите узнать о них побольше?

Перед вами подробный, но увлекательный исторический обзор развития видеоигр от появления первых аркадных автоматов до современных технологий. Внутри вас ждут рассказы о создании известных игр, пасхалки, множество иллюстраций и занимательные факты — многие из них вы наверняка не знали! Вы завидный геймер или мало разбираетесь в играх? Эта книга подойдет любому!

УДК 004.388
ББК 77.056с.я92

ISBN 978-5-04-168031-2

© Балбери Л.О., перевод на русский язык, 2024
© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2024

Посвящается самым талантливым мужчинам и женщинам,
с которыми мне когда-либо довелось работать — команде
разработчиков *NFL Street* (2004). Я и сейчас бы поуюлююкал
над вами. Кроме Барни. Этот парень — легенда.
Ну и, наверное, Снэги. И Бёрнсайд. Ладно, возможно,
еще Вэнди. Но остальным точно несдобровать.

ОГЛАВЛЕНИЕ

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

**ИТАЛИЕННИЦЫ
ИТРЫ-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.

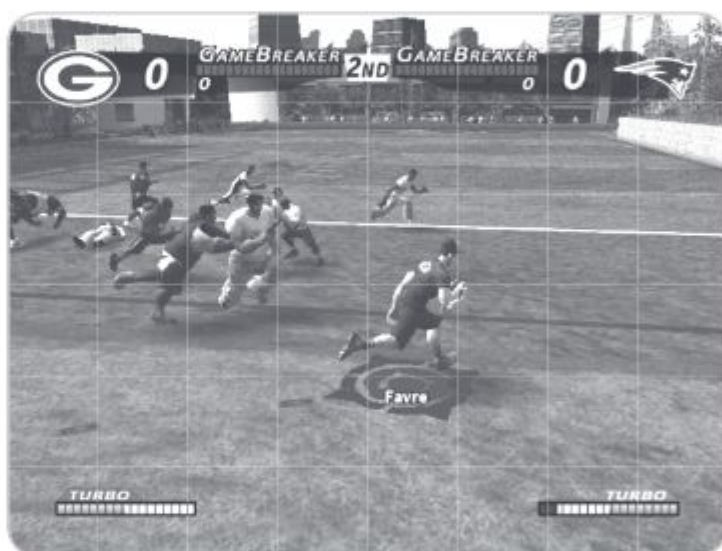
Звучит круто, если задуматься. Ведь игры и впрямь не утратили новизну. Даже *Pong* – вполне современная игра: при желании можно раздобыть копию в каком-нибудь формате и запустить. Игровая индустрия живет и развивается, и это очень радует.

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 повезло 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 PC*** 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.

1972

PONG

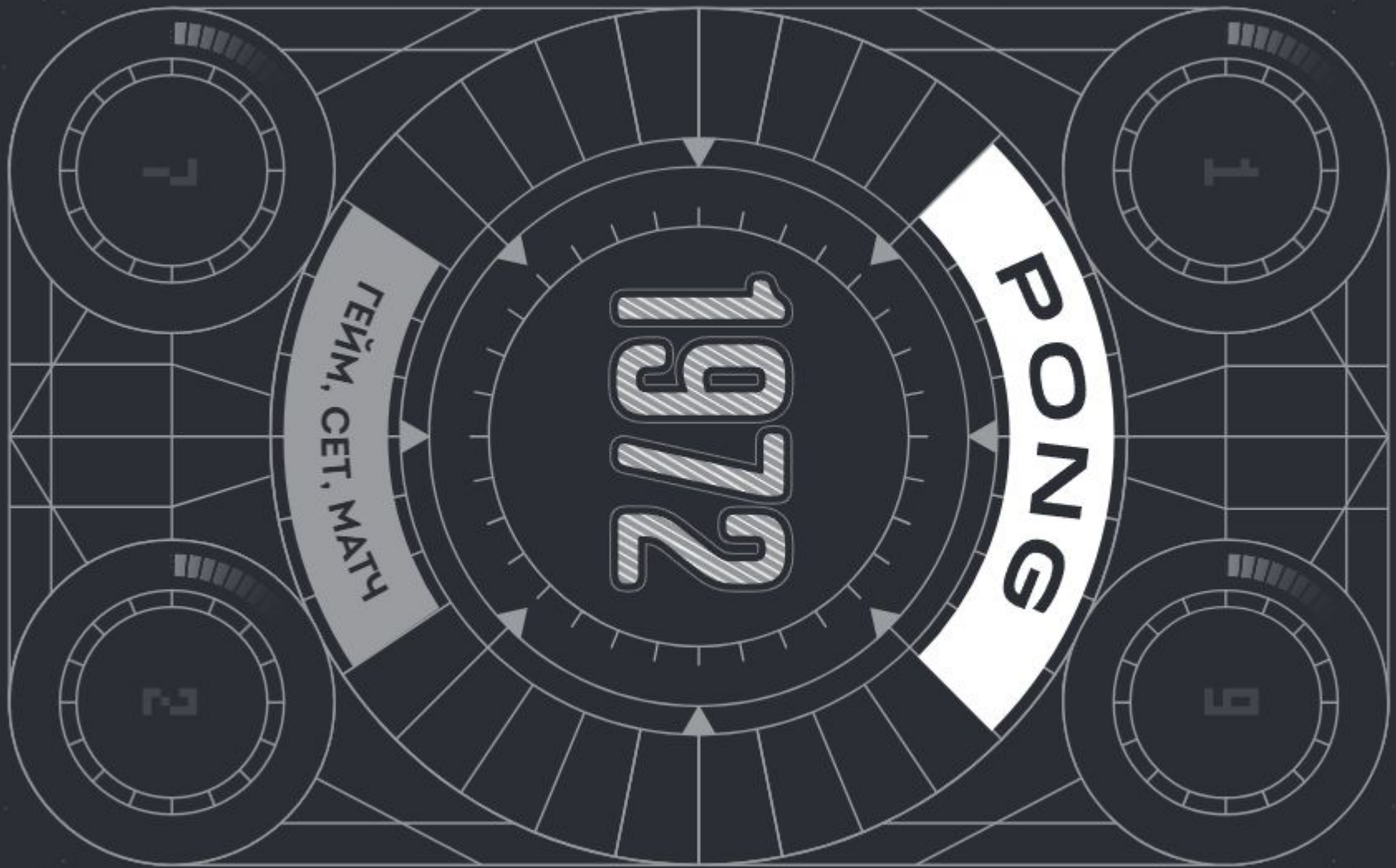
ГЕЙМ, СЕТ, МАТЧ

7

1

2

9





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».



Spacewar! 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 *Spacewar!*, 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 *Purrry 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