


СТИВЕН Л. КЕНТ

АТАКА ГИГАНТОВ

*Борьба Nintendo, Sony и Microsoft
за внимание игрока*

 **БОМБОРА**
ИЗДАТЕЛЬСТВО
Москва

УДК 004.96
ББК 77.056с.я92
К35

Steven L. Kent
THE ULTIMATE HISTORY OF VIDEO GAMES, VOLUME 2:
Nintendo, Sony, Microsoft, and the Billion-Dollar Battle to Shape Modern Gaming

Copyright © 2021 by Steven L. Kent
All rights reserved including the right of reproduction in whole or in part in any form. This edition published by arrangement with Crown, an imprint of Random House, a division of Penguin Random House LLC.

В оформлении обложки использованы иллюстрации:
Andrew Golenok / Shutterstock / FOTODOM
Используется по лицензии от Shutterstock / FOTODOM

Кент, Стивен Л.

К35 Атака гигантов. Борьба Nintendo, Sony и Microsoft за внимание игрока / Стивен Л. Кент ; [перевод с английского В. А. Собачевского]. — Москва : Эксмо, 2026. — 592 с. — (Легендарные компьютерные игры).

ISBN 978-5-04-185709-7

Перед вами захватывающая хроника кровопролитного сражения Sony, Microsoft и Nintendo за внимание игроков. На основе интервью и свидетельств очевидцев автор рассказывает, как Nintendo нашла себя благодаря тамагочи про собак, почему Microsoft едва не начала продавать подушки для объятий и кто на самом деле победил в битве PS3 против Xbox 360. Вы узнаете о проклятии фильмов по играм, судьбе аркадных автоматов и о том, как видеоигры стали главным культурным феноменом современности.

УДК 004.96
ББК 77.056с.я92

ISBN 978-5-04-185709-7

© Собачевский В. А., перевод на русский язык, 2026
© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2026

ОГЛАВЛЕНИЕ

Предисловие		8
Введение	«С какой стати?»	11
Глава 1	Sony, первая и единственная	23
Глава 2	Последние дни Sega: Поучительная история	41
Глава 3	Nintendo на третьем месте	64
Глава 4	«А что насчет Sony?»	83
Глава 5	«Победить Sony в этой гонке невозможно»	112
Глава 6	Новая волна	139
Глава 7	Адовый запуск	175
Глава 8	«Практически мертв»: Загробная жизнь аркадного рынка	199
Глава 9	«Чуть менее ужасно, чем я думал»	238
Глава 10	Вознестись к небесам	272
Глава 11	Революция Microsoft	289
Глава 12	Блеф, пас и ставка	322
Глава 13	Хранить тайны	348
Глава 14	«So you say you want a revolution»	377

Глава 15	Wii выигрывает	406
Глава 16	Игры, которые определили седьмое поколение	441
Глава 17	Electronic Arts Activision: главный игровой издатель	461
Глава 18	Игры и кино: порочный роман	523
Благодарности		583
Об авторе		591

Я бы хотел посвятить эту книгу Джону Сине —
не профессиональному рестлеру, а обычному и скромному
человеку, который вместе с благотворительным фондом
Make-A-Wish исполнил более 650 желаний и никому
об этом не сказал.

ПРЕДИСЛОВИЕ

В игровом бизнесе все меняется невероятно быстро.

В 1982 году я пришел в Atari. Меня пробирали до мурашек сама мысль о том, что я могу стать частью этой компании; тогда она находилась на самом пике. Я устроился в подразделение аркадных игр, на счету которого уже была целая серия хитов вроде *Asteroids*, *Centipede*, *Missile Command* и *Tempest*. Но Atari занималась не только этим. Речь, конечно же, об Atari 2600, лучшей на тот момент игровой консоли, и о большой линейке устройств, включавшей даже популярный домашний компьютер Atari 800.

Всего через пять лет Atari развалилась и была распродана по частям, пав жертвой непомерных расходов. Бизнес аркадных автоматов стал бледной тенью себя прежнего: на престол взошли консоли, а в центре игровой вселенной теперь была Nintendo. В любом другом бизнесе подобные события означали бы период невиданного хаоса, но, если взглянуть на историю видеоигр, становится ясно, что они все это время лишь динамично эволюционировали. Перенесемся на пять лет вперед, и вот топовая консоль — уже Sega Genesis¹. Еще через пять лет рынок взорвала PlayStation.

Одним из последствий таких стремительных перемен стало то, что теперь при работе над играми очень важной стала адаптивность. В индустрии почти не осталось старичков, а те, кто уцелел, как правило, успели переизобрести себя несколько раз. Для меня, например, это уже третья работа в игровом бизнесе: я начинал как программист и геймдизайнер, затем перешел на должность продюсера, а последние десять с чем-то лет тружусь над железом для консолей.

¹ В России Sega Genesis больше известна как Sega Mega Drive; под этим же названием она выходила в Японии. — Прим. пер.

Мой совет для всех новичков в игровой индустрии: сделайте свой проект настолько многогранным, насколько можете — это не только весело, но еще и повысит ваши шансы пережить будущие потрясения.

Стремительная эволюция дала создателям игр еще больше возможностей и свободы. Пиксельная 2D-графика уступила место фотореализму, что сильно повысило погружение и эмоциональный отклик. Симуляция игровых миров прошла путь от двух платформ и мячика¹ до возможности воссоздать Нью-Йорк вместе с 8 миллионами жителей. Что до свободы, игры почти завершили переход от материальных объектов — картриджей, дисков и так далее — к цифровым произведениям, способным отражать постоянное вдохновение авторов и желания игроков.

Само собой разумеется, что геймплей тоже изменился, причем почти до неузнаваемости. Мой самый любимый жанр — это масштабный сюжетный экшен, сорок лет назад его просто не существовало. Из-за пандемии у нас выдался трудный год, но, благодаря играм, я смог посетить Тихоокеанский Северо-Запад, средневековую Японию и девять миров скандинавской мифологии², за что я очень благодарен.

И все же в этой бочке меда есть маленькая ложка дегтя. Я помню времена своей юности и то волшебное чувство ожидания, когда в аркадный зал привозили новый автомат. Сегодня мы избалованы выбором: каждый день выходят сотни игр, и главная задача — найти ту, на которую не жалко потратить свое драгоценное время. Мне бы не хотелось возвращаться в прежние времена. Но, надеюсь, вы простите меня, если я скажу, что самую малость по ним скучаю.

Возвращаясь к книге, которая сейчас у вас в руках: в общих чертах она рассказывает про третье и четвертое десятилетия игровой истории и великолепно показывает те стремительные изменения, о которых я говорил. Я понимаю, что во многих отношениях автору приходилось бежать наперегонки со временем, ведь воспоминания о тех важнейших годах исчезают



¹ Речь идет об аркадной игре Pong от компании Atari. — Прим. науч. ред

² В этом отрывке Черни подразумевает Red Dead Redemption 2, Ghost of Tsushima и God of War (2018). — Прим. науч. ред

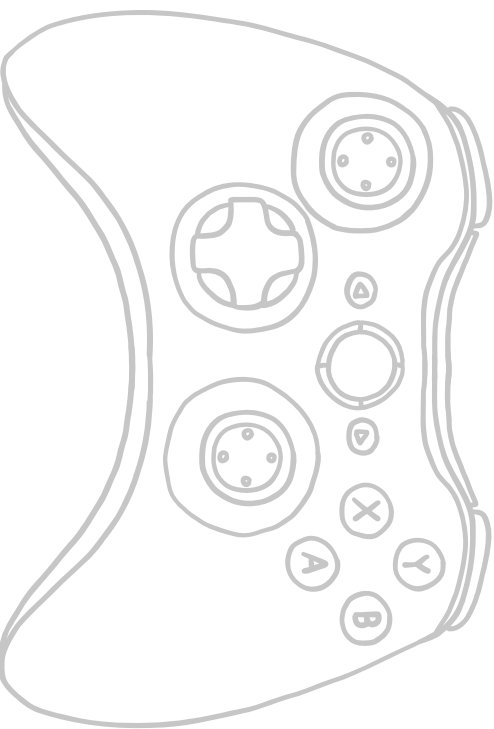
Предисловие

быстро. История важна — так давайте запечатлеем ее! Если вы любите игры, ведите записи. Если играете, снимайте блоги, влоги и все в таком духе, чтобы не забывать свои эмоции. И как эти истории будут перед глазами у нас, так их увидят следующие поколения.

Наслаждайтесь!

Марк Черни

Октябрь 2020 года



ВВЕДЕНИЕ «С КАКОЙ СТАТИ?»



«И хоть видеоигры легко называть „детским развлечением“, это большой бизнес, который скоро станет намного больше.

Вот почему я решил ими заниматься. Мне нравились игры. Я никогда не переставал учиться, а они никогда не переставали развиваться. Всегда было вот это „а что дальше?“, будь то технологии, лайфстайл или людские привычки. Все эти вещи играют свою роль».

Род Кузенс, бывший президент Activision;
бывший операционный директор Acclaim Entertainment;
бывший генеральный директор Codemasters;
генеральный директор Jagex

КОНЕЦ ЭПОХИ

В конце столетия, после периода борьбы в середине 90-х, видеоигры стали всеобщей манией. Выход на рынок Sony и ее первой PlayStation придал шика и изысканности рынку интерактивных развлечений, который когда-то называли «однодневным», «нишевым», «детским», «задротским».

Продажи игр в США к тому времени достигли 5 миллиардов долларов, обогнав доходы от кинопроката. В Голливуде по мотивам видеоигр даже сняли несколько фильмов. Конечно, «Супербратья Марио» 1993 года обернулись настоящим провалом,

да и вышедший в 1994-м «Уличный боец» не далеко от них ушел. Затем Анджелина Джоли — вероятно, самая популярная актриса Голливуда тех лет — подписалась на главную роль в фильме «Лара Крофт: Расхитительница гробниц», и будущее игровых киноадаптаций заиграло новыми красками.

Внезапный всплеск интереса к играм не ограничивался Соединенными Штатами, так было повсюду. В чопорном районе Токио, всего в нескольких кварталах от международного аэропорта Ханэда, расположилась штаб-квартира игрового гиганта Sega Enterprises. Несколько этажей современного небоскреба занимал роскошный офис нового генерального директора Sega Соичиро Иримадзири, прямо по соседству с застекленным садом по фэн-шуй.



Компания Иримадзири была на коне: буквально только что Sega выпустила новую мощную консоль.

Ю Судзуки, автор самых известных аркад от Sega, всюю работал над самой дорогой игрой¹ в истории — *Shenmue*². Судзуки оправдывал издержки тем, что Sega сможет использовать технологии *Shenmue* в других проектах. В конце концов для игрового бизнеса наступила эпоха блокбастеров.

Посреди Токио, в районе Мегуро, обосновалась компания SquareSoft. Она заняла несколько этажей того же стеклянномраморного небоскреба, что и японское подразделение Disney. Воодушевленный мировым успехом *Final Fantasy VII* и *Final Fantasy VIII*, совет директоров недавно одобрил проект, который обещал стать даже более дорогой затеей, чем *Shenmue*. Эти люди дали зеленый свет фильму по *Final Fantasy*.

Хиронобу Сакагути, создатель серии *Final Fantasy*, хотел снять на основе своей ролевой игры (RPG) полнометражный фильм. Он не планировал использовать обычные съемки или анимацию: по задумке Сакагути, вместо этого должна была применяться передовая технология цифровой оболочки, которая накладывалась на изображения живых актеров. Дела

¹ Если точнее, то 47 миллионов долларов. Эту информацию в одном из интервью подтвердил сам Ю Судзуки. До выхода *GTA IV Shenmue* считалась самой дорогой видеоигрой в истории. — Прим. науч. ред.

² По некоторым подсчетам, разработка *Shenmue* обошлась в 50 миллионов долларов. С тех пор ее обошли такие игры, как *Grand Theft Auto 5* и *Star Wars: The Old Republic*; обе стоили более 100 миллионов долларов. — Прим. авт.

приобретали серьезный оборот: в Голливуде таким еще никто не занимался. Изначально планировалось уложиться в 50 миллионов долларов. Итоговый бюджет раздулся почти до 150 миллионов. Как и Sega, Square делала ставку на то, что технологии захвата движений, которые разрабатывались для фильма, пригодятся в их будущих играх.

Сам Сакагути в Японии уже не жил. Он открыл новую киностудию Square на Гавайях, заняв последние этажи роскошного офисного здания с видом на гавань Гонолулу. Новые помещения были потрясающими: полностью стеклянные стены, за которыми виднелся океан, ультрасовременный декор и кластеры компьютеров, которые оказались настолько огромными, что доставить их на верхние этажи получилось только с вертолетов.

На другом конце города, на склонах Дайамонд-Хед, команда специалистов Square по захвату движений делила студийную площадку со съемочной командой «Спасателей Малибу»¹. Здесь располагалось два павильона для звукозаписи: старый, построенный в 1960-х годах для сериала «Гавайи 5.0», и совсем свежий, возведенный Стивеном Спилбергом к съемкам «Парка Юрского периода». Дэвид Хассельхофф и его компания снимали в старой студии. Новую заняла Square.

Пока президент Square Studios Юн Аида искал самых талантливых актеров Голливуда, которые могли бы подарить свои голоса персонажам фильма, соруководитель команды по захвату движений Ремингтон Скотт работал с каскадерами. Для будущего фильма он снимал каждый шаг, падение и прыжок. С помощью компьютеров он захватывал движения и превращал все это в набор данных. А потом накладывал на движущиеся «скелеты» модели актеров.

Ремингтон Скотт был первопроходцем. В киноиндустрии никто не работал с такими технологиями, но Скотт пришел из индустрии игр. Для Acclaim Entertainment он в свое время сформировал и возглавил студию по захвату движений в Глен-Коув (штат Нью-Йорк), где работал над игрой под названием *Turok: Dinosaur Hunter*.



¹ Популярный американский телесериал 90-х годов. Транслировался рекордный срок — с 1989 по 2001 годы. Автор имеет в виду *Baywatch Hawaii* — два последних сезона «Спасателей Малибу». — Прим. науч. ред.

В поисках актеров Аида наткнулся на одно препятствие за другим, пока ему не удалось подписать на главную роль Минг-На Вен, актрису сериала «Скорая помощь» и голос Мулан. Стоило Аиде объявить об этом, как проектом сразу заинтересовались серьезные исполнители. К актерскому составу присоединились Алек Болдуин, Винг Рэймс, Стив Бушеми, Дональд Сазерленд, Джеймс Вудс и заслуженный актер озвучания Кит Дэвид.

В Вашингтоне, округ Колумбия, сенатор-демократ от штата Коннектикут Джозеф Либерман продолжал говорить о неподобающем игровом контенте. Его «Отчет о видеоиграх» ежегодно проходил в Юридическом комитете Сената. Сенатора беспокоило не только насилие: сексуализированный контент, нецензурная лексика и ряд не менее острых тем волновали Либермана не меньше. И не его одного. К требованиям создать возрастной рейтинг для видеоигр присоединились многие политики: сенатор Герб Коль (Демократическая партия, штат Висконсин), сенатор Сэм Браунбэк (Республиканская партия, Канзас), конгрессмен Бетти Макколлум (Демократическая партия, Миннесота) и сенатор Хиллари Клинтон (Демократическая партия, Нью-Йорк). Юные геймеры слишком легко могли достать взрослые игры, и политиков это не устраивало. Они сосредоточились в первую очередь на тех компаниях, которые регулярно выходили за рамки приличий, таких как Midway Games из Чикаго, которой принадлежала серия *Mortal Kombat*.

Ни отчеты сенатора Либермана, ни шумиха в прессе, судя по всему, не смутили бизнесмена Самнера Редстоуна, наиболее известного по агрессивному поглощению Viacom International. В 1998 году Редстоун выкупил 15 процентов акций Midway Games.

Игры были большим бизнесом, который в будущем собирался стать еще больше, но индустрия тоже не стояла на месте: финансовый дарвинизм подчинил своим законам все эти компании. Многие не смогли пройти естественный отбор, и теперь они должны были уйти из побитой стаи. Midway Games, несмотря на франшизы *Mortal Kombat* и *NBA Jam*, совсем скоро столкнется с банкротством. Та же участь постигнет и Acclaim Entertainment, которая когда-то могла похвастаться большими доходами, чем у Electronic Arts. Sega станет бледной тенью самой себя, а SquareSoft придется объединить силы со злейшим врагом, и все ради того, чтобы выжить.

ПЕРВЫЕ ПРИЗНАКИ ЭВОЛЮЦИИ



«Выживает не самый сильный и умный, а тот, кто лучше всех приспособливается к изменениям»,

предположительно по словам Чарльза Дарвина

Есть одна история, которая отлично иллюстрирует то, что происходило в индустрии на стыке уходящих 90-х и новой эпохи. Это легенда родом из игровой индустрии, и, подобно большинству легенд, с каждым пересказом она становится только лучше.

В 2004 году Брайан Трассел, руководитель группы проектов онлайн-сервиса MSN Games от Microsoft, предложил своему начальнику, Шейну Киму, купить пару-тройку независимых игровых издателей. Трассел уже несколько лет работал с этими компаниями и проникся играми, которые те создавали. По расхожей версии, Трассел обещал, что Microsoft это будет стоить каких-то двести пятьдесят тысяч долларов за каждую. Ким, вице-президент корпорации и генеральный директор Microsoft Game Studios, якобы ответил так: «С какой стати мне тратить четверть миллиона долларов на все эти компании, если игры, которые они выпускают, я могу наклепать за выходные в своем гараже?»

Соль вот в чем: в числе прочих Ким отклонил PopCap Games, которую Electronic Arts позднее купила за 1,3 миллиарда долларов, и Zynga, которая сейчас стоит 2 миллиарда долларов.

В этой легенде, как и в большинстве легенд, правда соседствует с откровенным вымыслом. Начать стоит с того, что разговор между Трасселом и Кимом состоялся в 2004 году, но компания Zynga появилась в 2007-м. А PopCap Games к тому времени уже успела продать несколько миллионов копий *Bejeweled*¹, так что ее основатели над чеком в 250 000 долларов могли бы только посмеяться.

¹ Мобильная и браузерная игра, которая популяризировала жанр «три-в-ряд». — Прим. науч. ред.



«Потому-то мне и не нравится эта история. Когда *Bejeweled* начала набирать популярность, я пришел к Вечи [Джон Вечи, сооснователь PopCap] и предложил купить его компанию за четыре миллиона долларов. Не за четверть миллиона, а за четыре».

Эд Фрайс, бывший глава Microsoft Game Studios

На вопросы об этом разговоре Трассел отвечает, что такое действительно было, и при этом отмечает: «Нам пришлось бы потратить гораздо больше, чем двести пятьдесят тысяч долларов».



«Такой разговор действительно был, но с числами что-то напутали. PopCap знали не только по *Bejeweled*, которую мы тогда тоже упоминали, кстати говоря. Буквально только что она выпустила *Zuma*. Когда мы предложили купить PopCap, Шейн сказал: „За четверть миллиона долларов я могу сам повторить их главную игру. С какой стати мне тратить X миллионов долларов на все остальное?“»

Брайан Трассел, бывший руководитель MSN Games

Как утверждает Трассел, на встрече в 2004 году обсуждали в том числе и компанию GameHouse. В том же году ее выкупила RealNetworks за 14,6 миллиона долларов. Еще 21 миллион RealNetworks обязалась вложить в акции.

Числа перепутаны, а в список игровых издателей затесались неточности, но тем не менее мы можем многое почерпнуть из этой истории: она хорошо показывает, как эволюционировала игровая индустрия. Ким, у которого перед глазами был опыт Sega, Sony, Nintendo и Electronic Arts, принял взвешенное решение. Трассел, относительно мало смыслящий в продажах игр, тем временем работал с новым феноменом, который едва ли мог попасть

на рабочий стол Кима в Microsoft Game Studios. Ким занимался играми вроде *Halo*, и свое внимание концентрировал на настоящих китах, а не на всякой мелкой рыбешке. Эволюция не останавливалась ни на минуту, и Брайан Трассел наблюдал ее из первого ряда.



«У нас были очень умные руководители, очень умные люди, которые знали игровую индустрию вдоль и поперек. И именно потому, что они так хорошо разбирались в индустрии, казуальные игры они не воспринимали совсем.

Вся королевская рать директоров, которая вроде как нормально относится к казуалкам. Это Шейн Ким, Стюарт Молдер, которого я считаю невероятным человеком, и даже Робби [Бах, в игровой индустрии он известен как глава Xbox, но формально его должность называлась „старший вице-президент Microsoft, глава отдела развлечений и устройств“]. Они тратили десятки миллионов долларов на разные студии, тонны прессы, тонны маркетинга, а здесь мы делаем наши маленькие игры».

Брайан Трассел

«Я не помню деталей той беседы.

Нужно держать в голове контекст. MSN Games всегда приходилось непросто. Все наше внимание забирала Xbox. Если честно, мы направили на Xbox почти все свои ресурсы: и время, и персонал.

Прекрасный пример — то, что случилось с Ensemble Studios, которая создала одну из наших главных франшиз, *Age of Empires*. Франшиза начала исчерпывать себя, но дело не только в этом. Просто мы решили сосредоточить наши ресурсы и усилия на Xbox. Мы поручили студии сделать *Halo Wars*, но потом решили, что хороших консольных разработчиков из них не выйдет, и закрыли студию».

Шейн Ким, бывший глава MSN Game Studio
