

СОДЕРЖАНИЕ

<i>Вступление от Дара О'Бриэна</i>	8
<i>Предисловие</i>	11
1 Земля до рождения Pong	15
2 Заря Atari	41
3 Золотой век аркадных автоматов	66
4 Игры из аркадных автоматов... у вас дома!	98
5 Компьютеры грядут	119
6 Nintendo приходит и выигрывает	150
7 Еж против водопроводчика	191
8 Не забываем про компьютеры!	219
9 Мультимедиа и CD-ROM	251

10 3D: на 50% лучше, чем 2D. С математикой не поспоришь!	276
11 Все меняется	303
12 Hey! Listen!	327
<i>Эпилог</i>	349
<i>Послесловие от Эллы, возраст — два года и три четверти</i>	353
<i>Слово благодарности</i>	354
<i>Дальнейшее чтение</i>	356
<i>Алфавитный указатель</i>	357

Тине и Элле посвящается

ВСТУПЛЕНИЕ ОТ ДАРА О'БРИЭНА

Я очень суров к ностальгии. Если точнее, то я суров к ностальгии в сценической зарисовке, которую разыгрываю в своем стендапе и выдаю как часть моего личного мировоззрения.

«Ностальгия, — строго говоря я, обращаясь к аудитории, — это героин для пожилых». Затем я постукиваю по венам на запястье и закатываю глаза до упора, ворча: «А ведь раньше все было лучше...» — словно семидесятилетний старик, недовольный отсрочкой Брексита, сидя перед телевизором с идущими политическими дебатами.

Потом я заканчиваю выступление, еду домой, наливаю себе стакан хорошего виски, включаю танцевальную музыку из ранних девяностых, запускаю аркадный автомат и режусь в Pac-Land, пока не сморит сон.

Отсюда несколько выводов. Для начала, стендапы не стоит воспринимать буквально, даже если комик заявляет, что «все случилось на самом деле». Возможно, что-то когда-то и случилось, но наверняка приукрашено, а то и вообще выдуманно от начала и до конца. Будем честны, мужья никогда не возвращаются из командировки раньше времени.

Но главное другое. Ностальгия — это отлично и правильно, она имеет полное право на существование,

но в зависимости от того, для чего она применяется и за чем вы ей предаетесь.

Если вы ну очень хотите снова ощутить себя восемнадцатилетним, но почему-то пытаетесь добиться этого, постоянно голосуя против прогресса и за закрытие границ, да еще жалуетесь, что не можете называть меньшинства теми же словами, которые вы использовали в армии в 1960-х, то лучше отойдите от избирательной урны и прекратите портить жизнь нормальным людям.

Однако если ради того самого чувства вы поддерживаете создание уменьшенной пластиковой копии приставки, которую получили в подарок на Рождество 1989 года и рублились в Alex Kidd весь вечер, смело считайте меня своим вторым игроком! Вполне безобидное хобби!

Хотя, честно говоря, Alex Kidd не совсем по моей части. Я малость старше, так что моя золотая эпоха видеоигр к тому времени уже прошла. Не скажу ничего нового: лучшая музыка в мире — та, которая была новой, когда вам было девятнадцать, лучшие игры в мире — те, которые выходили, когда вам было двенадцать. Меня это закинуло в самую гущу битвы между Sinclair Spectrum и Commodore, в которой, к слову, я был на стороне американцев. А как же еще? Спрайты! Синтезатор речи! Невероятный объем памяти в 64 килобайта (фактическая память: 38 килобайт)! К тому же я жил в Ирландии, а не в Британии, и моя национальная гордость не требовала поддерживать оппонента с его дурацкими резиновыми клавишами*.

Поистине, то была золотая эпоха! Загрузки по восемнадцать минут! Контроллеры с единственной кнопкой,

* Речь о том, что у дешевых версий компьютеров ZX Spectrum была резиновая клавиатура вместо пластиковой. Производитель этих компьютеров — британская компания Sinclair Research. — *Прим. ред.*

так что вы могли либо прыгать, либо стрелять! А если у вас кончались игры, можно было купить журнал с напечатанным программным кодом новой игры, чтобы провести долгие часы, вбивая его собственноручно.

Вы, должно быть, скажете, что сейчас дела обстоят лучше, но каждый раз, когда я пытаюсь немного поиграть в FIFA, игра заявляет, что ей надо обновиться на 6 гигабайт и это займет два часа. У контроллеров по семнадцать кнопок, и другие игроки в Fortnite как-то умудряются прыгать и стрелять одновременно, когда им нужно всего-то чуточку постоять на месте, чтобы я мог в них попасть, но нет, теперь меня убили, и надо начинать все заново. Да, больше не нужно самому перебивать код, но по крайней мере в детстве я не тратил по часу перед игрой, выбирая форму носа для своего персонажа.

Так что не будем насмехаться над изящной простотой старых добрых деньков. И хотя эта книга поднимет множество важных тем, давайте признаем, и у ностальгии есть свое место в мире, когда это воспоминания о личном прошлом.

Пруст написал целую книгу про наплыв воспоминаний после маленького кусочка бисквита. Представьте, сколько бы он написал после загрузочного экрана Manic Miner! А уж как он рыдал бы по Track and Field, если бы, конечно, прошел дальше момента с броском копья.

И да, я действительно сравниваю эту книгу с произведениями Пруста. У вас в руках «В поисках утраченного времени» для геймеров.

Можно сказать, «В поисках утраченного детства».

Вы уж не слишком рыдайте, пока читаете.

ПРЕДИСЛОВИЕ

Привет всем!

Вы наверняка видели меня — нелепого чувака с лицом нездорового цвета, соведущего и автора шоу Go 8 Bit. Точнее, оно называется «Go 8 Bit с Дара О’Бриэном», поскольку он куда более знаменит, чем я и мой соавтор Сэм Памфилон. Продюсеры добавили имя Дара в название, чтобы нас хоть кто-то смотрел. Полагаю, если бы Дара решил написать книгу про видеоигры, ее скупали бы вместо моей! К счастью, он слишком занятой человек, чтобы написать что-то длиннее вступления, так что стать автором попросили меня. Но если угодно, представьте, что читаете «Всеобъемлющий труд Дара О’Бриэна о видеоиграх, написанный Стивом Макнилом».

Впрочем, хватит горевать об отсутствии Дара. Уверяю, вы в надежных руках. Сейчас вот я сижу в поезде по дороге на выступление. Путь займет всего час (и по-хорошему я должен писать этот текст), но в сумке у меня Nintendo Switch, где я методично зачищаю Mario Odyssey, ноут с наполовину пройденной Tropico и мобильник с Cooking Fever, оторваться от которой мне примерно так же просто, как наркоману, наткнувшемуся на абсолютно новый убийственный сорт наркотика. Вам мало? Знайте, что в путешествии на свой медовый месяц я захватил Nintendo Wii.

Да уж.

Я посчитал, что Wii будет подходящим решением, чтобы представить любимое хобби моей далекой от игр жене: интуитивное управление, казуальные игры, все дела. Конечно, теперь-то я понимаю, что в первую неделю медового месяца думаешь совсем не о консолях.

Как гласит подзаголовок, мы отправимся в «путешествие по золотой эпохе видеоигр», которая, ясное дело, штука весьма субъективная. Тем ребятам, что позволили мне написать эту книгу (привет, ребят!), фраза отлично зашла. И все же довольно трудно объяснить людям, не шарящим в играх, почему называть какую-либо эпоху истории видеоигр «золотой» — такое себе. Но что сделано, то сделано. Я нуждался в деньгах, а заказчикам предположительно понадобилась книга в портфолио за 2018/2019 год на тему «молодежной культуры» ради каких-то своих стратегических целей (все же знают, как подрастающее поколение обожает играть в Pong на своих смартфонах).

По крайней мере, я расскажу о моей личной золотой эпохе. После небольшого вступления о том, как видеоигры выползли из океана на сушу, мы начнем путешествие с первой по-настоящему прорывной игры, Pong. Мои самые ранние геймерские воспоминания — это домашняя консоль для Pong, банальный Adman Grandstand TV Game 2000 с черно-белой графикой. Все свое детство я не отрывался от игр, а отложил контроллер в сторону лишь на несколько лет, когда мне стукнуло восемнадцать, и в бурлящей университетской жизни возникли другие приоритеты. Наше путешествие окончится там же, вместе с последней игрой, которая меня реально затянула, — The Legend of Zelda: Ocarina of Time. Ее часто называют

лучшей игрой всех времен (как будто это можно объективно измерить), что кажется подходящим завершением для сего ностальгического текста. После «Зельды» я отодвинул консоль, сосредоточившись на общении с девчонками. В основном разговоры шли про симпатичных им парней, но, в конце концов, диалог есть диалог.

Я заново открыл для себя игры под тридцатник, уже после того, как заполучил удивительно понимающую супругу. К тому же мне дичайше повезло найти работу, позволяющую рубиться в игры днями напролет. Правда, консоли в романтические поездки с женой я больше не брал. Что это, если не истинное проявление мужской любви?

Ладно, карты на стол... Пару лет назад, на отпуске в Италии, я провел целую ночь, залипнув в игру на смартфоне* под боком у спящей жены. К несчастью, яркий экран мобильника в темной комнате, находящийся в каких-то сантиметрах от моего лица, буквально испортил мне один глаз. Боль была жуткая, и я почти ничего не видел, так что я поплелся к доктору, пытаюсь объяснить свою беду на ломаном итальянском. Он прописал мне ходить в повязке, пока глаз не заживет, в результате чего смуглые местные прозвали меня не иначе как *il pirata pallido*, то есть «Бледный пират». Если бы они только знали, что в детстве я «пиратил» игры для одноклассников, копируя их с помощью двухкассетника, то поняли бы, насколько точным оказалось прозвище. Я и сегодня, мягко говоря, незавидный жених, а ведь мое шоу *Go 8 Bit* крутят по телику. Но инцидент с повязкой, внимание, был

* Если интересно, это была *Mega Mall Story* от *Kairosoft*. Здесь и далее примечания автора, если не указано иное.

аж в 2010 году! В то время я обладал все тем же неподражаемым обаянием картошечки, на которой фломастером нарисовали лицо, только работал не на ТВ, а в сфере продаж.

Последнее, что я хотел бы упомянуть, данная книга — эдакий обзорный тур по видеоиграм. Можно было бы посвятить целый том одному лишь соперничеству Nintendo и Sega или же юридическим заморочкам, в которых безнадежно погрязла Atari. Многие, в общем-то, и посвятили, справившись значительно лучше, чем я в своей книжке*. Однако я вместо конкретной области попытался охватить все, что связано с играми, включая компьютерные (которые зачастую задвигают в угол по сравнению с консольными). Также мы посмотрим на игропром вне США и Японии, хотя, конечно, их консольные игры было сложно переплюнуть, учитывая, как они выросли в современную культуру.

Все, хватит топтаться. Поехали! Надеюсь, вам понравится. Чтобы написать все это, мне пришлось здорово пожертвовать игровым временем...

Стив Макнил (он же Бледный пират)

* Для желающих ознакомиться с каждой темой поглубже — библиография в конце.



ЗЕМЛЯ ДО РОЖДЕНИЯ PONG

Все захватывающие истории начинаются с багатели — и эта не исключение. Для тех, кто по какой-то причине не знаком с запутанной историей бильярда*, багатель напоминает снукер**, только в ней нужно бить кием по шарам на наклонном столе и надеяться, что те попадут в лузы, скатываясь сверху вниз. В багатели есть что-то и от боулинга — в ранних версиях присутствовали «кегли», которые можно было сбивать ради очков. Только вот расставлять их заново после каждого удара игрокам показалось довольно нудно (мои скромные познания в истории подсказывают, что у них наверняка и так хватало проблем с оспой и пьянством). В итоге кегли заменили винченными металлическими штырьками, «пинами». Шары либо отскакивали, либо застревали на них, а основной целью стали лузы. Сочетание шаров и пинов постепенно превратилось в то, что мы знаем как пинбол. Смотрите-ка, мы всего лишь на первом параграфе, а вы

* Как вам не стыдно! Фу, такими быть!

** Британская разновидность бильярда. — *Прим. пер.*

уже подцепили интересный факт, которым сможете впечатлить любую компанию! Хотите еще один? На слот-машинах изображают вишенки и арбузы, потому что когда-то в качестве награды они вместо денег выдавали жвачку с фруктовым вкусом, чтобы обойти тогдашние строгие законы об игорном бизнесе. С ума сойти, да? Как дочитаете книгу, будете сносить знакомым башни, фон-танируя знаниями! Не благодарите.

Гм. Где мы остановились?



АВТОМАТЫ С МОНЕТКАМИ
ИЗОБРЕЛИ ЗАДОЛГО
ДО ГОТЛИБА, ТЕ ЖЕ СЛОТ-
МАШИНЫ СУЩЕСТВОВАЛИ
С НАЧАЛА XX ВЕКА. ОН
ДАЖЕ НЕ ИЗОБРЕТАЛ
ПЛУНЖЕР НА ПРУЖИНЕ,
ЕГО УЖЕ ИСПОЛЬЗОВАЛИ
В БАГАТЕЛИ В ТОЙ
ИЛИ ИНОЙ ФОРМЕ
АЖ С 1777 ГОДА.



В багатель гоняли сотню с га-ком лет, но однажды в 1931 году, в Чикаго, Дэвид Готлиб выпустил принимающий к оплате монеты автоматический вариант под названием Vaffle Ball. В обмен на блестящий пенни игрок получал семь шариков, а роль кия выполнял плунжер — эдакий поршень на пружинке. Его нужно было оттянуть и отпустить, запуская шарики прямо на игровое поле. Автоматы с монетками изобре-ли задолго до Готлиба, те же *слот*-машины существова-ли с начала XX века. Он даже

не изобретал плунжер на пружине, его уже использова-ли в багатели в той или иной форме аж с 1777 года. Бо-лее того, питающиеся монетками автоматические столы с багателью существовали и до Vaffle Ball, просто он ока-зался самым популярным. Готлибу сильно повезло, по-скольку с фантазией у него явно был напярэг.

Ладно, это не вполне справедливо, мужик все же свое дело знал. Как иначе он продал бы более 50 тысяч экземпляров американским магазинам и барам, которые не смогли устоять перед соблазном дополнительного источника дохода? Один из продавцов Готлиба, Рэй Молони, настолько утопал в заказах на столы Baffle Ball, что ему постоянно не хватало поставок. Тогда он основал собственную компанию, Lion Manufacturing, а заодно с этим еще и сделал свой пинбольный стол, Ballyhoo. Успех был настолько оглушительным, что вскоре он переименовал фирму из Lion в Bally, и это название, наряду с Gottlieb и Williams*, до сих пор считается золотым стандартом пинбола.

Гарри Уильямс изначально вышел на рынок примерно в ту же эпоху, скупая старые столы, «реставрируя» их и перекрашивая изображения поля, затем продавая как собственные — что было гораздо дешевле, чем покупать новые. Вскоре Уильямс начал придумывать новые функции, начав с тилт-механизма, без которого в наши дни не обходится ни один автомат для пинбола. Тилт-механизм позволял ограничивать уровень наклона и возможность трясти поле, наказывая любителей силой направить шарик по нужному пути. Может показаться, что для подобного изобретения требовались вершины инженерной мысли, но на деле все было до смешного просто. Уильямс поместил внутрь механизма шарик на маленькой полочке, который падал, если игрок начинал трясти автомат, и игра тут же останавливалась. Не бином Ньютона, но работало на ура. А в следующем, 1933 году Уильямс создал первый электрический пинбольный стол,

* Сегодня компания называется WMS Industries.

Contact. Углубления на поле реагировали на контакт с металлическим шариком (отсюда название), начисляли игроку очки и выпускали шарик обратно в игру. Тогда же были добавлены звонки, издающие приятный звук, а там и до мигающих огоньков оказалось недалеко. С тех пор пинбол-машины осаждают почти все органы чувств игроков разом, способствуя нездоровому привыканию.

Хотя Готлиб, мягко говоря, не обрадовался конкурентам, посягнувшим на его территорию*, с другого фронта надвигалась угроза пострашнее — «аппараты с выигрышем». Да, существовали версии пинбола, где можно было выиграть реальные деньги в зависимости от успеха на поле. Вскоре правительство начало прикрывать эту лавочку как очевидную форму азартных игр, вот только под раздачу попали и обычные, безобидные пинбольные столы**. Фьорелло Ла Гуардия, мэр Нью-Йорка в те годы, начал свою борьбу с игорным бизнесом самым логичным образом — на камеру разбив машины для пинбола кувалдой, а затем сбросив в море! Подумать только, что когда-то политики творили полнейшую дичь ради внимания общественности. Кто бы мог подумать! А вскоре свою лепту в борьбу с пинболом внесла Вторая мировая, когда множество аппаратов изъяли и переплавили на военные нужды.

Тем не менее после окончания войны людям снова нужно было как-то отдыхать, и производители пинбола решили аннулировать запрет правительства, четко продемонстрировав: их игра требует мастерства, а не слепой

* Спустя всего год после запуска Baffle Ball существовали уже 150 других производителей пинбол-машин, в основном в Чикаго.

** Справедливости ради надо заметить, что любые автоматы, принимающие монеты, моментально становились инструментом для отмывания денег.

удачи. Главным нововведением, навсегда изменившим лик пинбола в 1947 году, стали... погодите-погодите... лапки-флипперы! Да-да, читая весь предыдущий текст, вы воображали те столы для пинбола неправильно. Ведь первые шестнадцать лет существования хобби шарик попросту падали сверху вниз, и этому никак нельзя было помешать. Главный вопрос, который всплывает в голове после получения данной информации, — а с какого перепугу в это вообще играли?

Humpty Dumpty от компании Gottlieb стал первым столом, на котором появились флипперы (тогда их называли «бамперы») в количестве шести штук: два сверху, два посередине и два снизу. В следующем году Стивен Кордек, работавший на Genco, снизил это число до одной пары снизу, так как — сюрприз! — столы с двумя флипперами оказались дешевле в производстве, чем с шестью. Математика на уровне фантастики! Такие пинбол-машины быстро стали стандартом индустрии и продемонстрировали вышеупомянутое мастерство вместо удачи, которое привело к частичному снятию запрета в ряде штатов. В Нью-Йорке, правда, пинбол остался запрещен до 1970-х. Однако не все шло гладко, ведь в 1950-х компании-производители все равно понесли огромные убытки из-за нового пакета законов, еще сильнее ограничивших дистрибуцию «аппаратов с выигрышем» (слот-машин в том числе). Но что потеряли в США, быстро подобрали в Японии...

Компания Service Games была основана в мае 1952 года Мартином Бромли и его отцом, который до этого организовывал игровые комнаты со слот-машинами и пинболом на военных базах на Гавайях. Когда вышли ограничительные законы, Service Games за копейки скупили