



NINTENDO PLAY STATION

PlayStation, дебютная консоль компании Sony, поступила в продажу в декабре 1994 года и стала первой игровой системой, проданной в количестве 100 миллионов копий. Ее история началась в 1988 году с партнерского проекта Sony и Nintendo.

На тот момент Nintendo уже вовсю работала над шестнадцатибитной консолью Super Famicom / Super Nintendo. Создатели Марио вместе с командой Sony под началом инженера Кена Кутараги трудились над дисководом для следующей консоли под названием Super NES CD-ROM (SNES-CD). Именно тогда



Sony нацелилась на создание собственной самостоятельной игровой системы, которая могла бы читать картриджи и диски без Super Nintendo.

Ничто не предвещало неприятностей, когда в июне 1991 года на ежегодной выставке потребительской электроники Consumer Electronics Show (CES) Sony представила прототип своей приставки, совместимой с библиотекой SNES. Консоль назвали Play Station. На следующий же день Nintendo заявила о прекращении сотрудничества с Sony и продолжении работы над периферийным дисководом для SNES с компанией Philips.

Кутараги, который спроектировал звуковую плату для SNES, был расстроен таким поворотом событий, но решил довести начатый проект до конца. Заручившись поддержкой президента Sony Норико Ога, в ноябре 1993 года он основал подразделение Sony Computer Entertainment (SCE). Именно в его стенах появится на свет консоль, которая станет безусловным лидером 32-битной эпохи.

КЛАД ПОД ЗНАЧКОМ «X»

Какое-то время Sony и Nintendo сохраняли мирные отношения, и планировалось, что игры для SNES будут доступными и для Play Station. Однако к моменту основания SCE наметился переход к консолям с полигональной трехмерной графикой в духе аркадной игры Virtua Fighter от SEGA. В начале 1993-го Sony свернула все текущие разработки по консоли и начала проектировать новую систему.

В самых первых сводках о новом проекте Sony консоль носила рабочее название PSX, и даже сегодня первую PlayStation часто называют PSX. Американский офис SCE хотел, чтобы консоль вышла именно под таким названием, но в итоге компания приняла решение убрать пробел между двумя словами, чтобы избавиться от ассоциаций с проектом Nintendo. В результате революционная консоль от Sony была выпущена под брендом PlayStation.

Sony учла неудачи 3DO и Atari Jaguar, связанные с нехваткой контента от сторонних разработчиков, и оперативно принялась привлекать к работе первоклассные студии. Компания получила поддержку от Namco, приобрела британского разработчика и издателя Psygnosis, заполучив к европейскому релизу PlayStation такие игры, как 3D Lemmings, рельсовый шутер Novastorm и футуристичную автогонку Wipeout.

Еще до прихода PlayStation на Запад ее релиз в Японии ознаменовался длинными очередями и нехваткой товара. Только за первые тридцать дней было продано 300 000 консолей — и это было лишь началом оглушительного международного успеха. На ежегодной выставке компьютерной индустрии Electronic Entertainment Expo (E3) 1995 года в Лос-Анджелесе PlayStation полностью затмила SEGA Saturn и неудачную консоль от Nintendo — Virtual Boy. Именно на этой выставке была объявлена цена консоли Sony — 299 долларов, что было на целых 100 долларов ниже цены SEGA.

Официальный релиз Saturn прошел в рамках E3, что послужило сюрпризом для большинства посетителей, тогда как выход PlayStation был намечен только на 9 сентября. Тем не менее ценовая политика Sony нанесла SEGA сокрушительный удар, от которого создатели Соника так и не смогли оправиться.

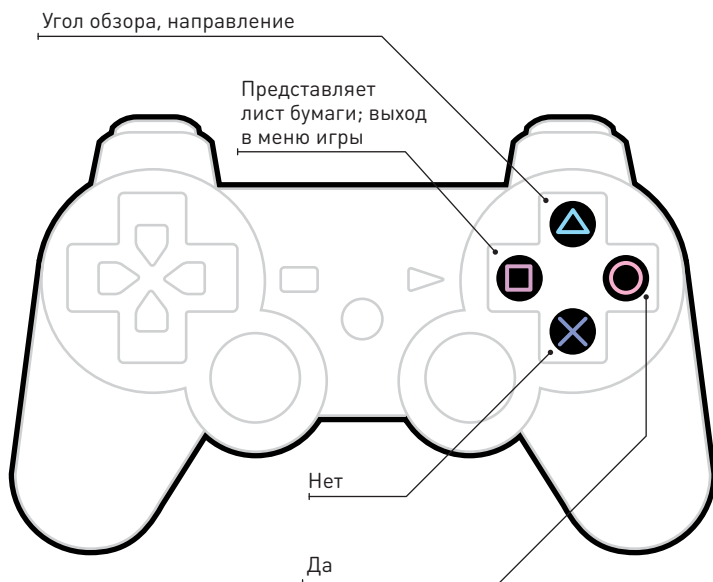


УДИВИТЕЛЬНЫЙ КОНТРОЛЛЕР PLAYSTATION

Поскольку PlayStation была спроектирована специально под трехмерную полигональную графику, для нее нужен был и особый контроллер. Sony решила расположить с внешней стороны контроллера две дополнительные кнопки, которые должны были изменять основные функции кнопок на лицевой стороне — крестика, треугольника, круга и квадрата. В интервью 1997 года Кен Кутараги

высказался о дизайне контроллера: «Скорее всего, на разработку геймпада ушло столько же времени, сколько на проектирование самой [PlayStation]».

В итоге эти кнопки получили название L1 и L2 и стали аналоговыми триггерами, которые особенно полезны в автосимуляторах. Между тем раскладка кнопок на лицевой стороне контроллера никогда не менялась. В порядке их расположения есть четкая логика: начиная от круга по часовой стрелке фигуры идут именно в том порядке, в котором маленькие дети учатся рисовать формы. Кроме того, как показано на схеме внизу, за этими символами закреплён ещё и определённый смысл.



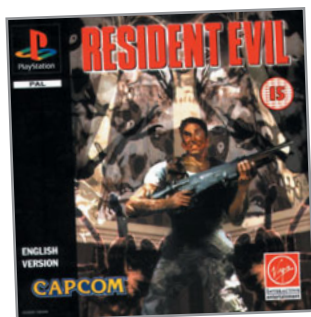
WIPEOUT

Футуристические гонки 2052 года от студии Psygnosis отличались фантастически быстрыми летающими машинами и саундтреком от представителей британской танцевальной сцены. Вместе с композициями приглашенных групп, среди которых были The Chemical Brothers и Orbital, в игре звучал и основной саундтрек от электронного музыканта CoLD SToRAGE, благодаря чему атмосфера игры казалась невероятно крутой.

В рамках премьеры игру установили во многих британских ночных клубах, а в качестве целевой аудитории были выбраны более зрелые игроки. PlayStation не могла и мечтать о более драйвовом запуске в Европе осенью 1995 года.



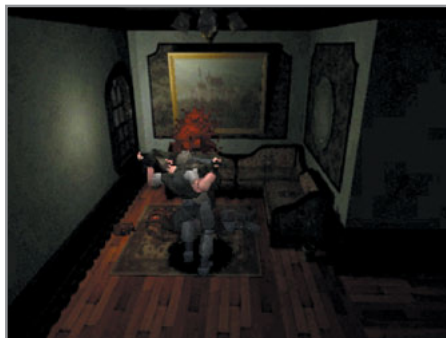
RESIDENT EVIL



Изначально Resident Evil должна была стать всего лишь идейным продолжением и ремейком ролевой игры 1989 года для Famicom про дом с привидениями Sweet Home. Вместо этого игра от компании Capcom полностью перевернула жанр survival horror. Геймдизайнер Синдзи Миками превратил проект для Super Nintendo в классическую игру PlayStation. В нее собирались поиграть компаниями, чтобы по очереди исследовать кишасий зомби особняк Спенсера, где за каждой скрипучей дверью прятались неуклюжие ходячие мертвецы, зомби-доберманы и даже гигантский паук-мутант.

В Resident Evil у игрока были жестко ограничены ресурсы и запас амуниции, поэтому игра совсем не походила на типичные боевики той эпохи, в которых главные персонажи обладали невероятной силой. Здесь же игрок подвергался

испытанию и был вынужден очень осторожно прокладывать себе путь вперед, остерегаясь ужасов, которые ждут его в следующей комнате. Несмотря на то что в некоторых аспектах игра казалась чересчур напыщенной — лайв-экшен и озвучка были просто нелепы, — Resident Evil удалось произвести на аудиторию неизгладимое впечатление и разойтись тиражом в 3 миллиона копий. Благодаря этому теперь у нас есть множество сиквелов, кинофраншиза и сериал на платформе Netflix.



CRASH BANDICOOT

На момент запуска PlayStation у консоли не было собственного маскота вроде Соника или Марио. И вот в 1996 году появилась игра Crash Bandicoot с антропоморфным протагонистом, который стал легендой PlayStation. Калифорнская студия Naughty Dog создавала этот 3D-платформер с прицелом на то, что главный персонаж может стать талисманом для консоли. Рабочее название проекта — Sonic's Ass («Задница Соника») говорило об амбициозных планах разработчиков (и положении камеры относительно персонажа).



Персонаж игры сначала получил имя Вилли Вомбат, а затем превратился в бандикута уже с менее нелепым именем. Ему пришлось пройти целый ряд корректировок, прежде чем дизайнеры остановились на подвижном и вечно улыбающемся сумчатом, который так полюбился игрокам.

Сюжет игры повествует о генетических экспериментах доктора

Нео Корткса, в результате которых появился главный герой — Крэш. Однако привлекательность игры состояла вовсе не в ее сценарии, а в пресижн-платформинге, разбивании ящиков и собирании плодов вумпа (как и полагается в играх, вам надо набрать сотню фруктов, чтобы получить дополнительную жизнь). Crash Bandicoot задала новые визуальные стандарты для всего жанра. Игра изобиловала разнообразными уровнями с замками, водопадами, джунглями и даже электростанцией, благодаря которым она выглядела более детализированной, чем Super Mario 64 от Nintendo того же года.

Успех Crash Bandicoot гарантировал игре огромное количество сиквелов и спин-оффов. Она занимает восьмое место в рейтинге продаж PlayStation с 7 миллионами проданных копий, а в 2017 году состоялся релиз ремастрированной HD-версии игры в комплекте из трех частей под названием N. Sane Trilogy, доступной на PS4, ПК, Xbox One и Nintendo Switch. Продажи трилогии обогнули отдельно стоящие игры серии, достигнув 10 миллионов единиц. Они продолжают расти до сих пор.

GRAN TURISMO

Эксклюзивная игра для PlayStation Gran Turismo 1997 года стала бестселлером и разошлась тиражом в почти 11 миллионов копий. В отличие от футуристичных гонок Wipeout, этот автосимулятор стремился к максимальной реалистичности. За пять лет, которые ушли на создание Gran Turismo, разработчики добавили в игру множество узнаваемых автомобилей от таких известных автоконцернов, как Honda, Dodge, Nissan.



Одной из причин затянувшейся разработки стало желание компании Polyphony Digital создать искусственный интеллект для симуляции соревнования на невиданном для гоночных игр уровне. Команда работала над проектом с невероятной отдачей. По словам продюсера Кадзунори Ямаути, на протяжении всего периода создания Gran Turismo ему удавалось побывать

дома только четыре раза за год. Рвение оказалось оправданным: игра получила блестящие отзывы, ее визуальный ряд и ошеломительный коммерческий успех удостоились особого внимания. Фанаты полюбили также саундтрек Gran Turismo, и инди-рок-музыканты, чьи композиции звучали в игре, смогли благодаря ей найти новых почитателей.



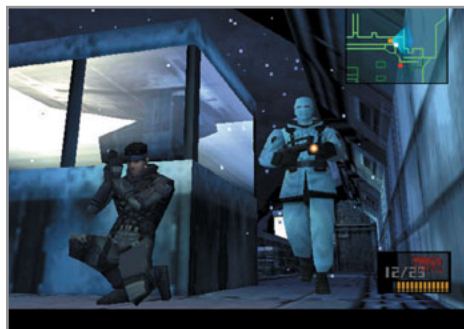
METAL GEAR SOLID

Metal Gear Solid 1998 года, продажи которой составили 6 миллионов копий, стала первым проектом страстного любителя кино Хидео Кодзимы, где он смог создать кинематографическую атмосферу в контексте видеоигры. До прихода в компанию Konami в 1986 году Кодзима снимал коротко-

метражные фильмы, поэтому он использовал возможности CD-ROM-формата для наполнения своей стелс-экшен игры, события которой разворачиваются в будущем (2005 году), интересными ракурсами, сложными персонажами и аккуратно выверенными декорациями — привычными элементами для киноманов.

Мифология игры была настолько запутанной, что для ее объяснения потребовалось бы написать отдельную книгу. Персонажи Metal Gear Solid эффектно ломали четвертую стену — как, например, в сцене, где игровой босс Сайко Мэнтис считывает карту памяти консоли и упоминает названия имеющихся на ней игр. Metal Gear Solid была отлично встречена аудиторией. Критики называли ее не просто лучшей игрой в истории, а произведением искусства.

Solid была третьей игрой в серии Metal Gear, которая начала выходить



в 1987 году на компьютерах MSX2 и была позже портирована на Famicom/NES. На настоящий момент серия насчитывает девятнадцать самостоятельных игр. Звездой Metal Gear стал протагонист Солид Снейк, который появился во множестве игр вне франшизы Metal Gear, включая Super Smash Bros. от Nintendo и Ape Escape от Sony. А в безумной эксклюзивной японской игре DreamMix TV World Fighters он даже сразился с Оптимусом Праймом и Мегатроном из франшизы Transformers.



FINAL FANTASY VII

Как следует из названия игры, речь пойдет о седьмой части серии Final Fantasy от компании Square (сегодня известна как Square Enix). В отличие от предыдущих шести игр этот релиз примечателен тем, что вышел абсолютно на всех платформах, за исключением Nintendo. Игры Final Fantasy всегда выходили сначала на консолях NES и SNES,

но на этот раз проект Square оказался технологически слишком амбициозным для аппаратных возможностей Nintendo.

Игру начали разрабатывать под SNES, затем Square нацелились на Nintendo 64, а в конце концов пришли к PlayStation. Таким образом на дисководах PlayStation оказалась игра с роскошными CGI-кат-сценами, потрясающе анимированными существами-саммонами и удивительно насыщенными главной историей и сторонними квестами, которых бы хватило на три дня непрерывного прохождения. Nintendo была недовольна и пригрозила разрывом отношений с компанией Square, но сторонам удалось договориться, и в 1997 году Final Fantasy VII наконец вышла на консоли Nintendo Switch.

Популярность этой игры обусловлена многими факторами: загадочностью главного протагониста Клауда Страйфа с его гигантским мечом Бастером; саундтреком композитора Нобуо Уэмацу с запоминающимися мелодиями от меланхолических мотивов до веселой темы пернатого Чокобо; трагической судьбой ключевого члена команды протагонистов Айрис Гейнсборо. Благодаря всем этим элементам Final Fantasy VII по сей день остается классикой. Именно эта игра способствовала популяризации японских ролевых игр

на Западе. Она смогла предложить игрокам более сложный геймплей и более глубокие истории, чем серия The Legend of Zelda, а также целую мини-франшизу 2003 года под названием «Компиляция Final Fantasy VII» из продолжений игры, анимированных фильмов и так далее.



ТЕККЕН

Изначально Tekken вышла в 1994 году в аркадном формате, но именно благодаря порту на PlayStation спустя год этот 3D-файтинг от компании Namco стал настоящим международным хитом. Создатели игры взяли боевую модель один в один из Street Fighter и реализовали ее в трехмерном формате. Пусть персонажи Tekken не смогли достичь такого же уровня узнаваемости, как бойцы Capcom, но миллионные продажи уже говорили о неплохом старте, а к моменту



выхода Tekken 3 на PlayStation в 1998 году компания Namco превратила свою франшизу в истинный шедевр.

Третья игра получила практически идеальные оценки, разошлась невиданным тиражом в 8 миллионов копий и считается одной из лучших игр всех времен. В Tekken 3 разработчики усовершенствовали удары ногой и движения апперкотов, сделали виртуальную систему боя более простой для понимания, но сложной для освоения, а также ввели более отзывчивое управление. Таким образом, играть в эту игру сегодня так же приятно, как и в конце 1990-х.

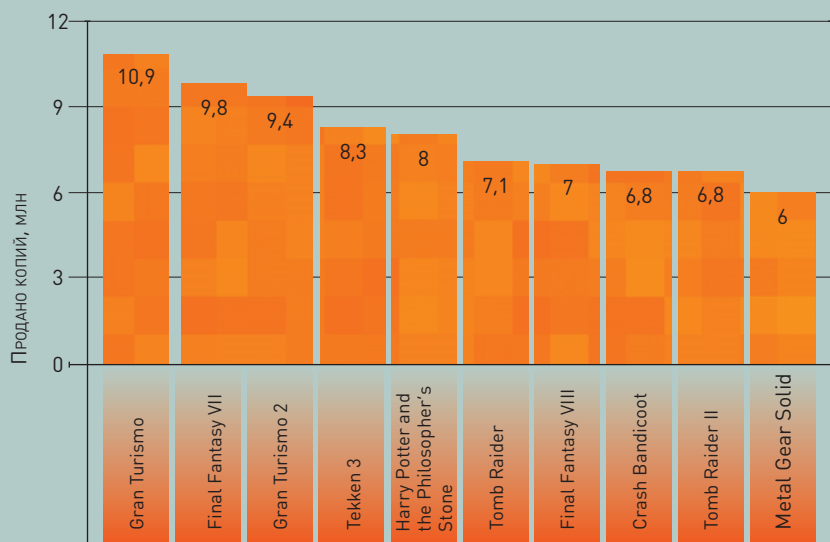
TONY HAWK'S PRO SKATER

Игры на тему скейтборда существовали и до того, как Тони Хоук разрешил использовать свое имя в названии спортивного симулятора 1999 года для PlayStation. Позже симулятор был портирован на Nintendo 64, SEGA Dreamcast и другие платформы. Но с выходом Pro Skater игры вроде Skate or Die! и California Games моментально устарели.



Издатель Activision хотел воспользоваться популярностью X Games (Всемирных экстремальных игр) — ежегодного события, посвященного экстремальным видам спорта, и поручил студии Neversoft создать игру, в которой была бы отражена вся суть скейтерских фестивалей вплоть до музыкального сопровождения. Разработчики справились со своей задачей на ура: в Pro Skater можно было выбрать себе персонажа из множества доступных профессиональных скейтеров, выполнять трюки на различных площадках, а также наслаждаться музыкой от таких групп, как Dead Kennedys и The Vandals. Tony Hawk's Pro Skater получила блестящие оценки критиков и имела невероятный коммерческий успех сразу на нескольких платформах.

ТОП-10 ИГР НА PLAYSTATION



В МИРЕ ЖИВОТНЫХ

В то время как Соник и Крэш Бандикут добились международной славы, дела многих других антропоморфных героев обстояли далеко не так хорошо. Здесь я упомяну лишь нескольких представителей царства животных, которые с переменным успехом «пропрыгали» («проскочили» или «пролетели») сквозь 1990-е.

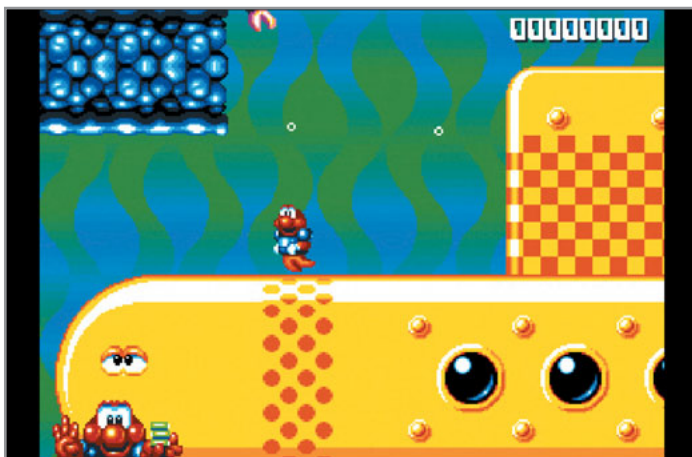
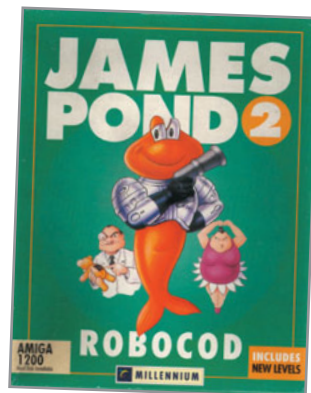
JAMES POND

Животное: илистый прыгун, который по совместительству иногда является тайным агентом.

Дебют: James Pond: Underwater Agent (1990)

Лучший выход: James Pond: Robocod (1991)

Что особенного: в James Pond 2 высокотехнологичная броня нашего подводного друга позволяет ему вертикально вытягивать тело и проникать в самые труднодоступные места.





BUBSY

Животное: рысь с самой большой коллекцией клубков пряжи на свете.

Дебют: Bubsy in: Claws Encounters of the Furred Kind (1993)

Лучший выход: Bubsy 2 (1994)

Что особенного: страсть Бабси к клубкам пряжи не знает границ, и он готов на все, чтобы не дать пришельцам захватить их.



EARTHWORM JIM

Животное: дождевой червяк в суперкостюме, благодаря которому он может передвигаться как человек.

Дебют: Earthworm Jim (1994)

Лучший выход: Earthworm Jim HD (2010)

Что особенного: Джим может использовать самого себя в качестве оружия. Суперкостюм катапультирует червяка на врага и использует его тело как плеть.



CONKER

Животное: белка, любящая крепкое словцо и выпивку.

Дебют: Diddy Kong Racing (1997)

Лучший выход: Conker's Bad Fur Day (2001)

Что особенного: на фоне других животных — героев платформеров Конкер заметно выделяется своей руганью и низкопробными шутками.



SPARKSTER

Животное: опоссум в синих доспехах, вооруженный огромным мечом.

Дебют: Rocket Knight Adventures (1993)

Лучший выход: Rocket Knight Adventures (1993)

Что особенного: много ли вы встречали опоссумов, разгуливающих с громадным мечом в лапах, не говоря уже о джетпаке за спиной?



GEX

Животное: gekkon с гавайского острова Мауи, страдающий от телевизионной зависимости.

Дебют: Gex (1995)

Лучший выход: Gex: Enter the Gecko (1998)

Что особенного: остроумный Гекс — миллионер, что не так уж часто встречается среди рептилий.



SPYRO

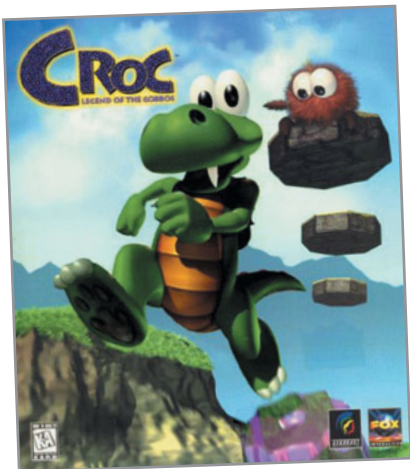
Животное: импульсивный огнедышащий фиолетовый дракон.

Дебют: Spyro the Dragon (1998)

Лучший выход: Spyro Reignited Trilogy (2018)

Что особенного: Спайро не только извергает огонь, но и плюется ледяшками, молниями и мыльными пузырями.





CROC

Животное: крокодил, который предпочитает ходить на задних лапах.

Дебют: Croc: Legend of the Gobbos (1997)

Лучший выход: Croc: Legend of the Gobbos (1997)

Что особенного: обычно крокодилы не лучшие спортсмены, но этот отлично управляется с турникетами и даже умеет перелезать через стены.



10 SEGA SATURN

АМЕРИКА ПРОТИВ ЯПОНИИ

Консоль Saturn — своеобразный символ окончания господства SEGA, а внутренние конфликты компании послужили причиной ее поражения в конкурентной борьбе с Sony PlayStation и Nintendo 64 в 32-битную эпоху в той же мере, что и ее технологическая отсталость по сравнению с другими консолями.

Американские и японские подразделения SEGA не могли договориться о том, как именно следует завершить поддержку Mega Drive / Genesis. В США хотели продлить жизнь шестнадцатибитной консоли за счет 32X (фото на соседней странице внизу), периферийного плагина, с помощью которого Genesis превращалась в 32-битную приставку. Тем временем японский офис SEGA был полностью сосредоточен на разработке настоящей 32-битной консоли Saturn (фото внизу и на соседней странице вверх).

В итоге консоли стали конкурировать между собой. Адаптер 32X вышел в США 21 ноября 1994 года, а Saturn поступила в продажу в Японии на следующий день, из-за чего западные фанаты SEGA оказались перед странным выбором: купить устройство для прокачки имеющейся консоли или подождать Saturn?





[Почитать описание, рецензии
и купить на сайте](#)

Лучшие цитаты из книг, бесплатные главы и новинки:



[Mifbooks](#)



[Mifbooks](#)



[Mifbooks](#)