



GAME ISN'T OVER

ЛЮБИМЫЕ ПРИСТАВКИ И ИГРЫ,
В КОТОРЫЕ РУБИЛИСЬ ЦЕЛЫЕ
ПОКОЛЕНИЯ



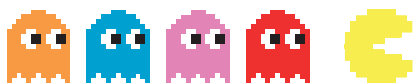
PLAY



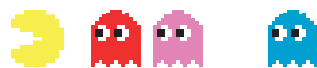
Майк Дайвер

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

МИОО



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



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

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ

7

1. ATARI

8

2. SPECTRUM ПРОТИВ COMMODORE 20

3. NINTENDO ENTERTAINMENT
SYSTEM

30

4. SEGA MASTER SYSTEM

44

5. ПОРТАТИВНЫЕ КОНСОЛИ

54

6. SEGA MEGA DRIVE / GENESIS

66

7. SUPER NINTENDO

82

8. AMIGA, ATARI ST И ПК

104

9. SONY PLAYSTATION

124

10. SEGA SATURN

142

11. NINTENDO 64

152

12. КОНСОЛЬНЫЕ ИГРЫ
ШЕСТОГО ПОКОЛЕНИЯ

164

13. РЕТРОИГРЫ СЕГОДНЯ

184

БЛАГОДАРНОСТИ

186

АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

187

ВВЕДЕНИЕ

Спасибо, что решили прочитать книгу «Ретроигры. Краткая история видео-игр»! Я надеюсь, что на ее страницах вы найдете пару байтов приятных воспоминаний (и оцените словесный каламбур). Лично я в процессе написания книги испытал настоящую радость от возвращения к играм детства.

Конечно, я не мог упомянуть абсолютно все, поэтому какие-то игры и персонажи здесь отсутствуют. Книга — ограниченный в объеме ресурс, и в нее невозможно вместить столь огромное количество информации. И все же игры, а также предназначенные для них консоли и компьютеры, которые вы увидите на страницах книги, рассказывают самую что ни на есть полную и правдоподобную историю. Это история мира, который начался с дорогостоящих, отдельно расположенных игровых автоматов и эволюционировал до компактных и доступных игровых устройств, со времен Pong постепенно нашедших свое место в домах миллионов людей.

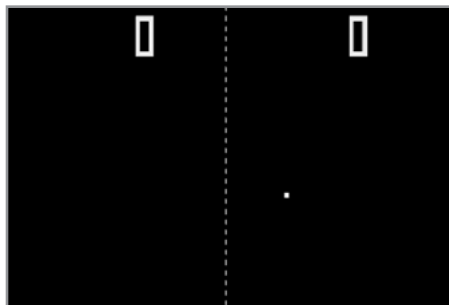
Еще раз спасибо за то, что решили поностальгировать вместе со мной!





PONG

Одна из важнейших в мире видеоигр начала свой путь как тренировочное задание для программиста. Учредив летом 1972 года компанию Atari, Нолан Бушнелл



и Тед Дабни, создавшие в 1971 году первую в истории коммерческую аркадную игру Computer Space*, понимали, что им необходим новый хит.

Программист Аллан Алькорн был одним из первых ключевых сотрудников, нанятых на работу в Atari. Чтобы «окунуть» нового члена команды в процесс разработки игр, Нолан Бушнелл поручил ему создать электронный аналог тенниса.

Этим аналогом стала игра Pong, в которой от пользователя требовалось просто отбивать ракеткой мяч. В визуальном плане она не содержала особых сюрпризов, но игровой процесс был плавным и приятным.

Благодаря тому, что в основу Pong был заложен принцип реальной спортивной игры, она была очень понятной:

* Компьютерная игра в жанре космической стрелялки для аркадных автоматов, выпущенная компанией Nutting Associates. *Здесь и далее примечания переводчика и редактора.*

все знают, что отбивать мяч — это хорошо, а пропускать его — плохо. Руководство к игре было потрясюще простым: «отбивайте мяч, чтобы получить максимальное количество очков». Для передвижения ракеток требовался всего один рычажок, поэтому пользователь мог играть одной рукой, а в другой держать, например, напиток. Со временем Pong стал настоящей народной игрой. До ее выхода аркадные автоматы в США ежедневно давали выручку в среднем 10 долларов. Pong увеличила этот показатель в четыре раза, благодаря чему у ее разработчиков появились средства на расширение игровых залов и в конце концов на создание домашней игровой консоли

ATARI 2600

После установки первой прототипной версии Pong произошел известный казус: сотрудники игрового зала начали жаловаться на неполадки в игре. Алькорн выяснил, что автомат был забит четвертаками и его попросту заклинило. Pong оказалась невероятно успешной. Не будь ее, неизвестно, в каком бы направлении развивалась игровая индустрия.

Atari не была первой, кто выпустил игровую консоль со сменными картриджами. Но именно эта калифорнийская компания стала безусловным победителем ранних консольных войн, затмив своим успехом всех конкурентов.

В продажу Atari 2600 поступила в 1977 году и в итоге стала лидером так называемого второго поколения компьютерных и видеоигр. Изначально консоль носила название VCS (Video Computer System) и вплоть до момента приостановки производства в 1992 году являлась самой значимой приставкой на рынке до эпохи восьмибитных игровых систем. Модель 2600 предназначалась для игр как от Atari, так и от других разработчиков со всего мира, среди которых были и легендарные франшизы компании Nintendo — Mario Bros и Donkey Kong. За все время существования консоли было продано приблизительно 30 миллионов экземпляров, что во много раз превосходит показатели конкурентов.

В интервью журналу Retro Gamer в 2018 году сооснователь



Atari Нолан Бушнелл рассказал, что 2600 сильно превзошла его ожидания: «...мы рассчитывали выпустить не больше двадцати картриджей». В действительности же было выпущено более 560 игр, а сама приставка в различных модификациях продавалась на протяжении пятнадцати лет.

Самая первая модель с передней панелью из искусственного дерева получила прозвище Heavy Sixer в качестве отсылки к шести кнопкам, с помощью которых можно было включить или выключить приставку, изменить уровень сложности игры и т. д. Позже у этой модели появились вариации, одна из которых была полностью черной и имела четыре кнопки. Она называлась Darth Vader (см. предыдущую страницу) и поступила в продажу в 1982 году. Вслед за ней в 1986 году появилась бюджетная модель (см. фото внизу) 2600 Jr с серебряной заглушкой на корпусе и радужной полоской.

Консоль 2600 пережила кризис индустрии компьютерных игр 1983 года, но дела ее шли плохо. Продажи картриджей для нее существенно упали, и в итоге Atari пришлось закопать излишек товара в количестве 700 000 единиц на свалке.

В 1985 году консольный гейминг спасла приставка Nintendo Entertainment System (NES), но к тому моменту модель 2600 уже вошла в историю. В конце 1970-х и начале 1980-х годов бренд Atari настолько крепко ассоциировался со словом «игра», что выражение «играть в игры» значило «играть в Atari».

В 2011 году портал IGN назвал 2600 второй после NES лучшей приставкой всех времен. Именно на ней миллионы пользователей впервые поиграли в Pac-Man, Space Invaders и множество других значимых игр. Эта модель всегда будет занимать особое место в мире видеоигр как приставка, которая положила начало всей индустрии компьютерных игр.



КРИЗИС 1983-го

Также известный как «Atari-шок», международный кризис индустрии компьютерных игр 1983 года привел к падению прибыли рынка консолей на 97%. К выходу NES в 1985 году сегмент, чья докризисная стоимость составляла более 3 миллиардов долларов, стоил уже всего 100 миллионов. Одной из причин кризиса стало перенасыщение рынка. Atari и ее конкуренты увлеклись выпуском игр в ущерб качеству, многие релизы не смогли привлечь достаточное количество покупателей и не принесли прибыли.

Кроме того, производители консолей решили, что видеоигры — это огромный быстрорастущий рынок, и увеличили объем выпуска. Потребители же не торопились покупать новые приставки, и предложение в итоге превысило спрос. Персональные компьютеры вроде Commodore 64 также становились более доступными и могли предложить пользователям не только игры. На них можно было запускать программы, тогда как консоли были предназначены для одного лишь развлечения и, следовательно, считались не такой выгодной покупкой.

Системы, выпущенные исключительно для игр, вновь начнут набирать популярность только к концу 1980-х — началу 1990-х.



PAC-MAN

Не важно, видите ли вы в форме персонажа Рас-Ман пиццу без одного кусочка или же хоккейную шайбу с отрезанным треугольником (отсюда и название игры в Японии Puck Man*), эта дебютная игра от японской компании Namco, выпущенная в мае 1980 года, без сомнения, стала настоящим откровением.

* Puck — шайба (англ.).

По замыслу геймдизайнера Тору Иватани главный герой Пакман передвигается по лабиринту с целью съесть все точки на экране, избежав при этом столкновения с четырьмя призраками: Пинки, Блинки, Инки и Клайдом. Чтобы получить бонусные очки, Пакман может съесть фрукты или специальные энерджайзеры, которые на короткий промежуток времени позволяют игроку питаться призраками. Уровень считается пройденным, когда на экране не остается точек, после чего появляется новый лабиринт. Иватани спроектировал игру как бесконечную, но из-за программной ошибки на 256-м уровне правая сторона экрана отображается некорректно, из-за чего игрок не может пройти дальше.

После слабого старта на японских аркадных автоматах Рас-Ман смог заработать 1 миллиард долларов в США всего за год. Однако игра получила широкую известность именно благодаря порту для Atari 2600, вышедшему в 1982 году. Рас-Ман разошлась тиражом в 7 миллионов копий и считается самой продаваемой консольной игрой в истории.

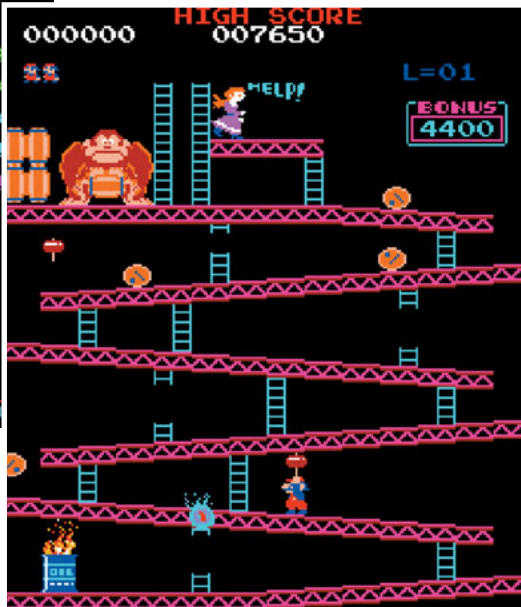
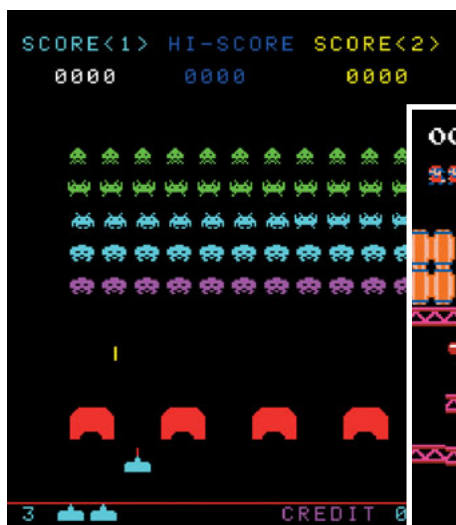


АРКАДНАЯ КЛАССИКА ПРИХОДИТ В ДОМА

Благодаря Atari 2600 любители поиграть в домашних условиях смогли познакомиться с Pong и Рас-Ман. Помимо Рас-Ман, которая не была разработана Atari, а лишь лицензирована для ее приставки, еще несколько классических аркадных игр от известных студий были перенесены в формат компактных картриджей.

Игра Space Invaders от японской компании Taito можно считать самой значимой адаптацией для приставки 2600. Она стала первым в истории лицензированным портом аркадной игры, а также первой игрой, перенесенной на домашнюю консоль, чьи продажи превысили 1 миллион копий. Популярность игры способствовала четырехкратному увеличению продаж Atari на момент ее выхода на родине в 1980 году.

Компания Nintendo выпустила игры Donkey Kong (аркадную версию в 1981 году и консольную годом позже) и Mario Bros. (1983), релиз которой немного неудачно совпал с международным кризисом в индустрии. На модель 2600 было портировано множество известных аркадных игр, среди которых Galaxian от Namco, Frogger от японской компании Konami, Q*bert от североамериканской компании Gottlieb и Kung-Fu Master от японской Irem. Эти игры сторонних компаний вместе с портами от самих Atari стали частью весьма впечатляющей игровой библиотеки консоли.

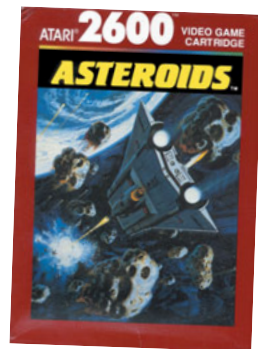


ASTEROIDS И MISSILE COMMAND

Лишь немногие из аркадных хитов, разработанных непосредственно Atari, могут сравниться по значимости для компании и уровню успеха на приставке 2600 с Asteroids и Missile Command.

Asteroids, где игрок должен был стрелять в летящие на него камни, своим рождением обязана безусловно примитивной, но невероятно важной для индустрии космической стрелялке 1971 года Computer Space. Игра вышла в 1979 году на аркадных автоматах и стала громким хитом. Спустя два года практически идентичная версия Asteroids вышла и на 2600-й приставке.

Релиз Missile Command на автоматах состоялся после Asteroids в 1980 году, но на картриджах игра оказалась на несколько месяцев раньше предшественницы. Несмотря на то что в руководстве к игре для Atari говорилось о научно-фантастической направленности этой стрелялки, фактически ее породило противостояние между Советским Союзом и Западом времен холодной войны. Задача игрока состояла в том, чтобы отстреливать баллистические ракеты врага и защищать собственные города.



PITFALL!

Самой успешной после Pac-Man игрой для Atari стал созданный американским геймдизайнером Дэвидом Крэйном платформер Pitfall! от компании Activision. Вначале игра вышла как эксклюзив для 2600-й приставки и лишь со временем появилась на других устройствах.



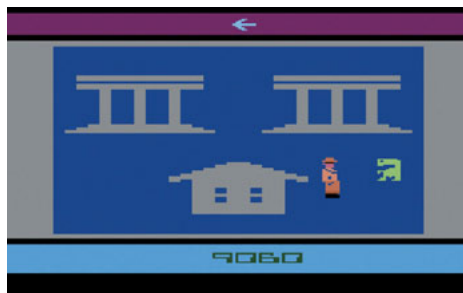
Pitfall! поступила в продажу в 1982 году и вместо одноэкранного режима по типу Donkey Kong представила пользователям такой же скроллер-формат, как в Super Mario Bros. и аналогичных играх. Ограничение игрового времени до 20 минут побуждает игрока улучшать результаты пробега в поисках сокровищ через джунгли. Главный герой Питфал Гарри фактически стал маскотом 2600-й консоли, а про его приключения даже был снят мультфильм.

E.T. THE EXTRA TERRESTRIAL

Хотя Pitfall! и Pac-Man и заслужили признание критиков, восьмая игра для 2600-й приставки получила крайне негативные оценки. Созданная по мотивам блокбастера Стивена Спилберга «Инопланетянин» E. T. the Extra-Terrestrial 1982 года и правда считается одной из худших видеоигр в истории. Даже в ретроспективных отзывах игру называют пустой, визуально скучной и неинтересной.

В действительности же E. T. не была полностью провальной. Игрок направляет Инопланетянина в поисках трех фрагментов межпланетного телефона, по которому тот должен позвонить домой, что удачно перекликается с сюжетом фильма. Конечно, впечатление от игры портит повторяющийся геймплей, но своим печальным наследием она обязана скорее завышенным ожиданиям Atari, нежели реакции критиков.

Atari выпустили 5 миллионов картриджей, но смогли продать только 30% тиража, что привело к колоссальным потерям и считается одним из ключевых факторов кризиса индустрии 1983 года.

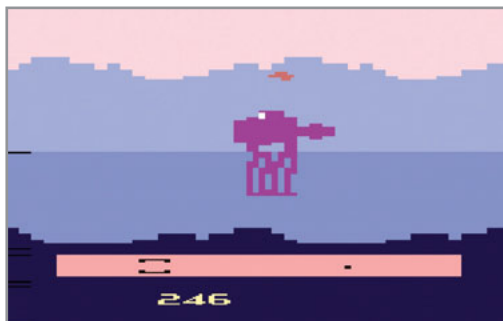


STAR WARS: THE EMPIRE STRIKES BACK



Вышедшая в один год с Е. Т., эта киноигра была абсолютно не похожа на релиз про тоскующего по дому инопланетянина. Она представляла собой динамичный платформенный шутер, в котором игрок в роли Люка Скайуокера сражается с шагоходами АТ-АТ на планете Хот. Игра была хорошо встречена публикой и разошлась тиражом в 1 миллион на картриджах для 2600.

Хотя Empire и не является обязательной к прохождению, она определенно заслуживает внимания как самая первая игра по мотивам «Звездных войн», благодаря которой по этой вселенной вышло бесчисленное множество игр.



ПРЕЕМНИКИ ATARI 2600

Приставке 2600 была уготована долгая популярность, и ни одна из двух последовавших за ней консолей не смогла пережить полюбившуюся всем более старую оригинальную модель.

Сначала в 1979 году у Atari появилась линейка восьмибитных компьютеров. Первыми моделями в ней были 400-я, предназначенная для более юных пользователей, и 800-я, оснащенная клавиатурами и слотами для картриджей. Хотя эти компьютеры и нашли свою аудиторию, в итоге они оказались

вытеснены Commodore 64 и другими аналогичными моделями, из-за чего в 1992 году Atari полностью прекратила поддержку восьмибитной линейки, продав к тому моменту 4 миллиона единиц.

Следующим важным шагом Atari на рынке игровых устройств стала консоль 5200 (справа). Atari 5200

поступила в продажу в 1982 году и во многом была основана на архитектуре восьмибитных компьютеров, благодаря чему могла похвастаться более впечатляющей графикой. Но отсутствие обратной совместимости с играми для 2600-й приставки отпугнуло покупателей, и компания смогла продать только 1 миллион экземпляров, а в 1984 году и вовсе сняла консоль с производства.

Atari учла ошибки прошлого и в 1986 году запустила (внизу) модель 7800, на которой можно было играть почти во все игры из библиотеки 2600-й приставки, так что пользователям не пришлось расставаться со своими любимыми играми.

Atari 7800 сосуществовала одновременно с 2600-й моделью и компьютером-приставкой XEGS, а также конкурировала с NES и приставкой Sega Master System. Несмотря на то что 7800 не была такой же успешной, как восьмибитные консоли Sega и Nintendo, она принесла Atari прибыль.

После неудачи с восьмибитными компьютерами компания смогла реализовать амбициозный проект и выпустить в 1993-м первую в мире 64-битную консоль под названием Jaguar.



КОНКУРЕНТЫ ATARI

FAIRCHILD VES / CHANNEL F

Производитель:

Fairchild Semiconductor

Дата выхода: 1976

Снята с производства: 1983

Продано единиц: 250 000



BALLY ASTROCADE

Производитель: Bally Manufacturing

Дата выхода: 1978

Снята с производства: 1985

Продано единиц: неизвестно



PHILIPS VIDEO PAC G7000 / MAGNAVOX ODYSSEY2

Производитель: Philips/Magnavox

Дата выхода: 1978

Снята с производства: 1984

Продано единиц: 2 миллиона



INTELLIVISION

Производитель: Mattel Electronics

Дата выхода: 1980

Снята с производства: 1990

Продано единиц: 3 миллиона





Почитать описание и заказать
в МИФе

Смотреть книгу

Лучшие цитаты из книг, бесплатные главы и новинки:

Взрослые книги:



Проза:



Детские книги:

