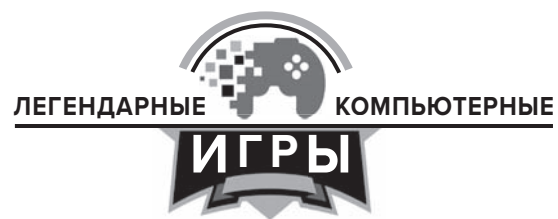


ДЖОНАТАН ХЕННЕСИ ДЖЕК МАКГОУЭН

ВИДЕОИГРЫ



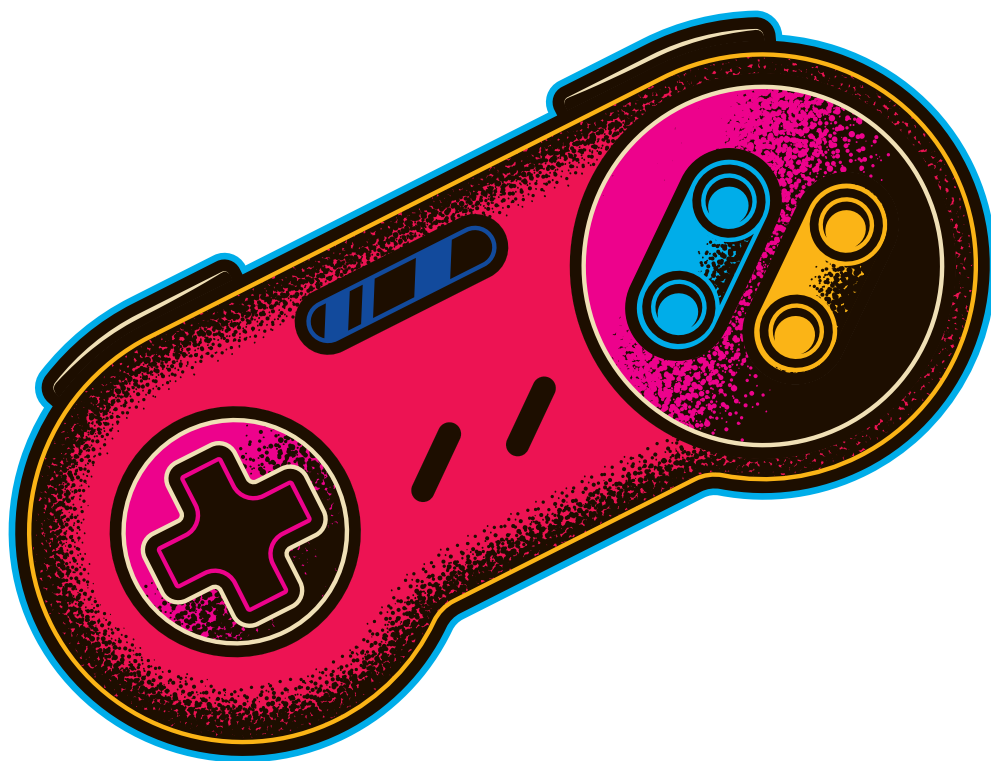
НЕВЕРОЯТНЫЕ ХРОНИКИ
ИГРОВОЙ РЕВОЛЮЦИИ В КОМИКСАХ



JONATHAN HENNESSEY JACK MCGOWAN

THE COMIC BOOK STORY OF

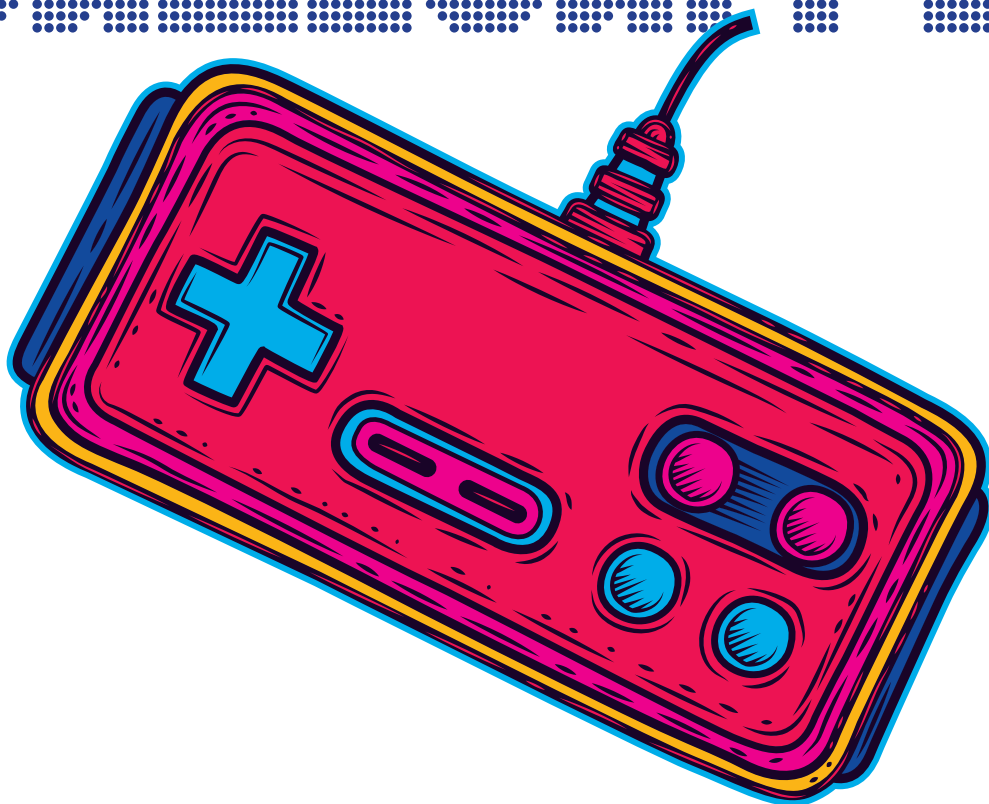
VIDEO GAMES



THE INCREDIBLE HISTORY OF
THE ELECTRONIC GAMING REVOLUTION

ДЖОНАТАН ХЕННЕСИ ДЖЕК МАКГОУЭН

ВИДЕОИГРЫ



НЕВЕРОЯТНЫЕ ХРОНИКИ
ИГРОВОЙ РЕВОЛЮЦИИ В КОМИКСАХ

БОМБОРА™

Москва 2021

УДК 004.9
ББК 77.056с.я92
Х38

The Comic Book Story of Video Games:
The Incredible History of the Electronic Gaming Revolution

Jonathan Hennessey

Copyright © The Comic Book Story of Video Games
by Jonathan Hennessey and Jack McGowan

Хеннеси, Джонатан.

Х38 Видеоигры. Невероятные хроники игровой революции в комиксах / Джонатан Хеннеси, Джек МакГоуэн ; [перевод с английского Е. Е. Руссиян]. — Москва : Эксмо, 2021. — 192 с. : ил. — (Легендарные компьютерные игры. Комиксы).

ISBN 978-5-04-103224-1

Полная иллюстрированная история видеоигр! Вас ждут главные события, изобретения и персоны, которые превратили игры из простого развлечения в многомиллиардную индустрию и способ художественного выражения. Автор Джонатан Хеннеси и иллюстратор Джек МакГоуэн представляют первую полноцветную хронологическую историю происхождения этой чрезвычайно успешной формы искусства и бизнеса. Вы узнаете все, что нужно знать о видеоиграх, — от ранних разработок во время Второй мировой войны до современных мобильных хитов вроде Angry Birds и Pokemon Go.

УДК 004.9
ББК 77.056с.я92

ISBN 978-5-04-103224-1

© Руссиян Е.Е., перевод на русский язык, 2020
© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2021

СОДЕРЖАНИЕ

Глава 1

Все дело в трубках 7
Техническая эволюция, сделавшая
создание игр возможной

Глава 2

Они здесь!.. 29
Первые из ранних видеоигр

Глава 3

ТРАНЗИСТОРЫ 54
А это значит Spacewar!

Глава 4

Стужа холодной войны 71
Игры накаляются!

Глава 5

Расцвет Atari 94
Первая династия видеоигр

Глава 6

Золотой век аркадных игр 119
Видеоигры не знают пощады



Глава 7

Крах и незачет

130

Катастрофа, из-за которой игры почти закончились

Глава 8

Назад к компьютерам

136

И на этот раз персонально

Глава 9

Nintendo

154

Игры – вот что главное

Глава 10

Время испытать консоли

159

От Сотворения до Апокалипсиса

Указатель

188

ГЛАВА I

ВСЕ ДЕЛО В ТРУБКАХ

ТЕХНИЧЕСКАЯ ЭВОЛЮЦИЯ, СДЕЛАВШАЯ СОЗДАНИЕ ИГР ВОЗМОЖНОЙ

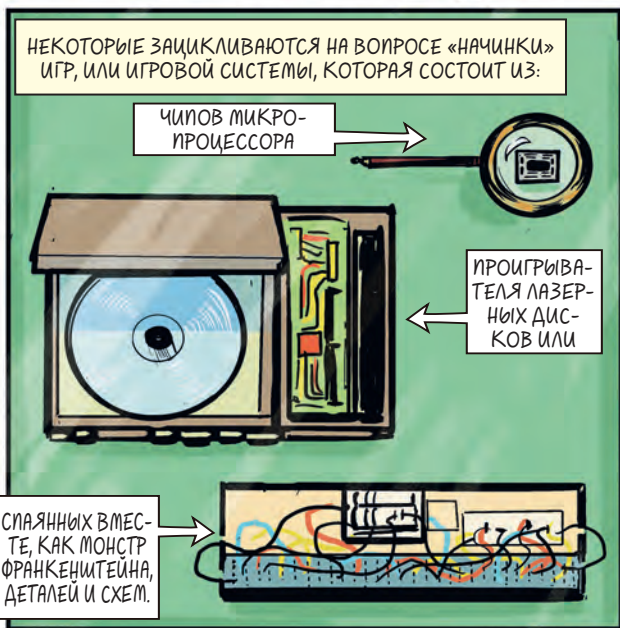
КР

КРОМЕШНАЯ ТЬМА. ВЕРОЯТНО, ВАС СОЖРЕТ МОНСТР.

В БИБЛИИ СКАЗАНО: «ДА БУДЕТ
СВЕТ», ЧТО ЗНАМЕНУЕТ ТВОРЕНИЕ.

ЭТА ЖЕ ФРАЗА ЗНАМЕНУЕТ
РОЖДЕНИЕ...

ВИДЕОИГР



Компьютеры — великое изобретение. Но еще раз: не обязательно иметь компьютер, чтобы играть или создавать видеоигры. Игровой опыт хита прошлого *Pong* не базировался на компьютерах.

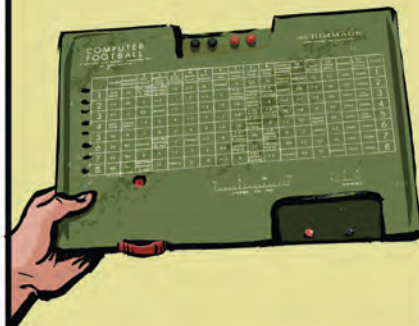
В ТО ЖЕ ВРЕМЯ НЕ ВСЕ ЭЛЕКТРОННЫЕ ИГРЫ — ВИДЕО-ИГРЫ. ИНАЧЕ НАМ ПРИШЛОСЬ БЫ ПРИРАВНЯТЬ ВСЕМИ ЛЮБИМУЮ АРКАДНУЮ ИГРУ ТЕСМО SUPER BOWL...

ЧТО ПРЕДПОЧИТА-ЕМО? ВУСКИ, ВИНО ИЛИ ПИВО?

БЕЗ АЛКОГОЛЯ В РАЗРАБОТКЕ ИГР НИКУДА! МНЕ ВСЕ ПРАВИТСЯ.

РАЗРАБОТЧИК ИГР ТОМОНОБУ ИТАГАКИ.

...К КАКОЙ-НИБУДЬ ФИГНЕ, У КОТОРОЙ ЭКРАН ЗАМЕНЯЮТ ЛАМПОЧКИ ПО ОСЯМ X-Y, ЗАГОРАЮЩИЕСЯ ПРИ ПРИМИТИВНОЙ АКТИВАЦИИ СЕТИ В МОМЕНТ ИГРЫ.



В ЭТИ БЕЗУМНЫЕ ДНИ, КОГДА ТЫ ИГРАЕШЬ В EDGE OF NOWHERE В VR-ШЛЕМЕ С РАЗРЕШЕНИЕМ ЭКРАНА В 2160x1200 ПИКСЕЛЕЙ, ПОЛНЫМ 3D-ОБЗОРОМ НА 110° И СЫШЬЕ 16,7 МЛН ЦВЕТОВ...



...ЛЕГКО ЗАБЫТЬ О ГИПНОТИЧЕСКОМ ОЧАРОВАНИИ ПРОСТЫХ БЛИКОВ НА ЧЕРНОМ ПОЛЕ СТАРЫХ УСТРОЙСТВ.



ИТАК, ЧТОБЫ ПОНЯТЬ, КАК И ПОЧЕМУ ВИДЕОИГРЫ ВО-ОБЩЕ ПОЯВИЛИСЬ, ДАВАЙТЕ ОБРАТИМСЯ К НЕПРИВЫЧНОМУ ВОСПРИЯТИЮ ПРОШЛОГО...



...ГДЕ ДАЖЕ НЕЛЕННЫЕ И ГРУБЫЕ «ГРАФИКА» И «ГЕЙМПЛЕЙ» КАЗАЛИСЬ ЗАХВАТЫВАЮЩИМИ И ПРИВЛЕКАТЕЛЬНЫМИ.

ЗАЧЕМ ТУТ ОСТА-
НАВЛИВАТЬСЯ?

ЧТОБЫ ДОБРАТЬСЯ ДО ИСТОКОВ ВИДЕОИГР,
ВЕРНЕМСЯ К ЭПОХЕ, КОГДА ИСКУССТВЕННЫЙ
СВЕТ СЧИТАЛСЯ ЧУДОМ.

PPPPPP!!!

???

В СЕРЕДИНУ
19-ГО ВЕКА.

КЛИК

БОЛЬШУЮ ЧАСТЬ 1800-Х ПРАВИЛА ЭНЕРГИЯ
ПАРА. КАК И В НАШЕ ВРЕМЯ, ТОГДА БЫЛО
МОДНО ИНТЕРЕСОВАТЬСЯ ТЕХНОЛОГИЯМИ
И РАССУЖДАТЬ О БУДУЩЕМ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА.

ДВИГАТЕЛЬ КОРЛИССА
НЕВОЗМОЖНО ОПИСАТЬ —
НУЖНО УВИДЕТЬ САМОМУ,
ЧТОБЫ ОЦЕНИТЬ ЕГО ГРО-
МАДНОЕ И ПОЧТИ БЕЗМОЛВ-
НОЕ ВЕЛИЧИЕ.

УИЛЬЯМ ДИН
ХОУЭЛС,
1876.

«100-ЛЕТНИЙ ДВИГАТЕЛЬ», ПОСТРОЕН-
НЫЙ ДЛЯ ПИТАНИЯ ВСЕХ ЭКСПОНАТОВ
ВСЕМИРНОЙ ВЫСТАВКИ В 1876 ГОДУ
В ФИЛАДЕЛФИИ, ОЗНАМЕНОВАЛ СОТЫЙ
ЮБИЛЕЙ ПРАЗДНОВАНИЯ 4 ИЮЛЯ СО
ДНЯ ОБРЕТЕНИЯ НЕЗАВИСИМОСТИ США.

НО УЖЕ ТОГДА КТО-ТО ПРЕД-
ВИДЕЛ ГРЯДУЩИЕ ПЕРЕМНЫ.
ОБУЗДАНИЕ НОВОГО ВИДА
ЭНЕРГИИ МОГЛО ИЗМЕНИТЬ МИР.

ЭЛЕКТРИЧЕСТВО,
В ОТЛИЧИЕ ОТ ПРОЧИХ СИЛ
ПРИРОДЫ, ГОРАЗДО ПО-
ЛЕЗНЕЙ, И НУЖНО ТРАТИТЬ
МЕНЬШЕ РЕСУРСОВ НА ЕГО
ПРЕОБРАЗОВАНИЕ.

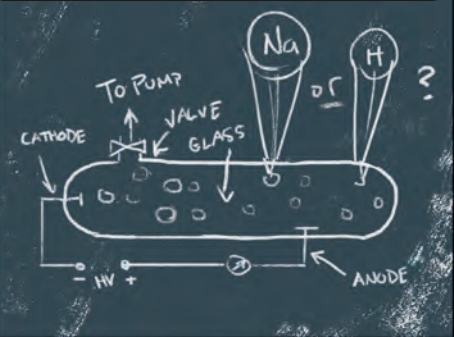
НЕМЕЦКИЙ
ФИЛОСОФ
ЛЮДВИГ
БЮХНЕР,
1898.

ВОЗДУХ ПЛОХО
ПРОВОДИТ
ЭЛЕКТРИЧЕСТВО.

ЕСЛИ ТОЛЬКО МЫ НЕ
ГОВОРим О ВЫСОКОМ
НАПРЯЖЕНИИ, ТАКОМ
КАК УДАР МОЛНИИ.

В 1857 ГОДУ НЕМЕЦ СО СТРАННЫМ НАБО-
РОМ НАВЫКОВ: СТЕКЛОДУВА И ФИЗИКА...

...ПРОПУСТИЛ ЭЛЕКТРИЧЕСКИЙ РАЗРЯД ЧЕ-
РЕЗ СТЕКЛЯННЫЕ ТРУБКИ, ЗАПОЛНЕННЫЕ
НЕ ВОЗДУХОМ, А ГАЗАМИ: УГЛЕРОДОМ ИЛИ
ПАРАМИ НАТРИЯ.



ОПЫТ ГЕНРИХА ГЕЙСЛЕРА
СТАЛ НАСТОЯЩИМ ЧУДОМ.

В ТРУБКАХ ГОРЕЛ ОК-
РАШЕННЫЙ СВЕТ.

НАУКА И МИСТИКА, СЕЙЧАС ПО-
ЛЯРНЫЕ ПРОТИВОПОЛОЖНОС-
ТИ, ОДНАЖДЫ ПЕРЕСЕКАЛИСЬ.
ДУХ УХОДЯЩЕГО ВЕКА...



...НЕ ПОКИДАЛ АНГЛИЧАНИНА СЭРА
УИЛЬЯМА КРУКСА, КОТОРЫЙ ВЕРИЛ
В МАГНЕТИЗМ, СПИРИТИЗМ И ТЕЛЕНАТИЮ.



КОЛЕБАНИЯ ЭФИРА
ОТВЕЧАЮТ ВСЕМ
ТРЕБОВАНИЯМ,
ДАЖЕ ЧТОБЫ ПЕ-
РЕДАВАТЬ МЫСЛИ!

В 1878 ГОДУ КРУКС ПРОПУСТИЛ ЭЛЕКТРИ-
ЧЕСКИЙ РАЗРЯД ПО ВАКУУМНОЙ (НАСКОЛЬ-
КО ЭТО БЫЛО ВОЗМОЖНО ДЛЯ ТОГО ВРЕ-
МЕНИ) ТРУБКЕ.



ФОСФОРЕСЦИРУЮЩЕЕ ВЕЩЕСТВО,
НАНЕСЕННОЕ НА ДАЛЬНИЙ КОНЕЦ
ТРУБКИ, ЗАСВЕТИЛОСЬ.



СВЕЧЕНИЕ ВЫЗЫВАЛОСЬ ПУЧКОМ ЭЛЕКТ-
РОНОВ, ИДУЩИМ ОТ ПОЛОЖИТЕЛЬНО ЗА-
РЯЖЕННОЙ НИТИ НАКАЛА К ОТРИЦАТЕЛЬНО
ЗАРЯЖЕННОЙ МЕТАЛЛИЧЕСКОЙ ПЛАСТИНЕ...

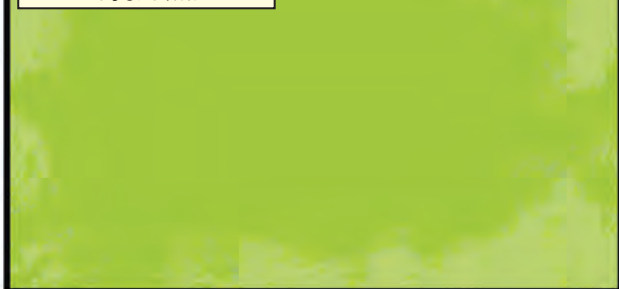


...и попадающим
сюда.

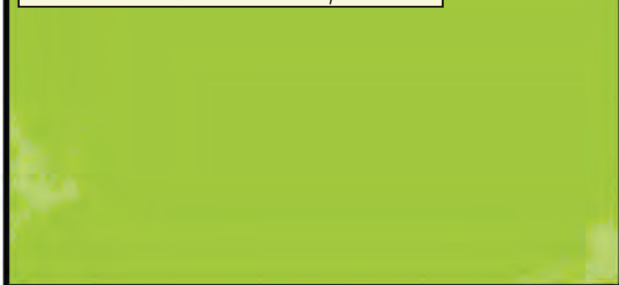
ПРАВДА?



И ЭТО ТА МУЗА, ВДОХНО-
ВИВШАЯ ГЛОБАЛЬНУЮ
ИНДУСТРИЮ С \$64 МЛРД
ОБОРОТА?!



СИЛА ЧЕЛОВЕЧЕСКОГО ВООБРАЖЕНИЯ
ПОЗВОЛЯЕТ БОЛЬШИНСТВУ ЛЕГКО
ПРИНИМАТЬ ЭТОТ СВЕТ ЗА СИМВОЛ ИЛИ
ЗАМЕНУ... ЧЕГО-ТО ЕЩЕ.



ТЕМ ПРОЩЕ ПОЗВОЛИТЬ ЭТОМУ СВЕТУ СТАТЬ ПОСРЕДНИКОМ — ПРОТОВАТАРОМ, КОТОРОГО МЫ МОЖЕМ ПЕРЕМЕЩАТЬ ПО ЭКРАНУ.



ВЫБЕРИ СВОЕГО
ИЗОБРЕТАТЕЛЯ

ПО ИМЕНИ

К. ФЕРДИНАНД БРАУН

...ПРИБЛИЗИВ НАС
К ПОЯВЛЕНИЮ ВИДЕОИГР.



КАРЛ ФЕРДИНАНД
БРАУН СДЕЛАЛ
ИМЕННО ЭТО...



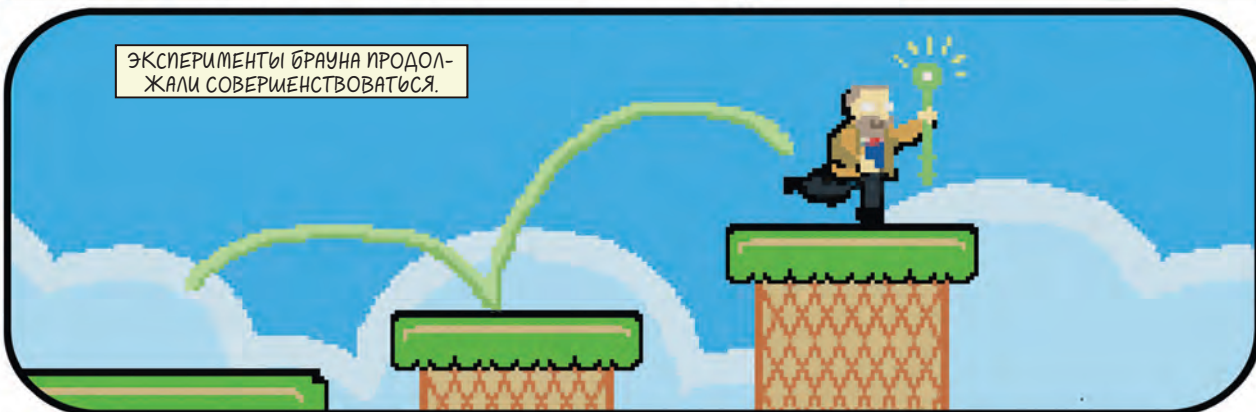
ЭЛЕКТРОННО-ЛУЧЕВАЯ ТРУБКА, ИЛИ ЭЛТ, — УЛУЧШЕННОЕ В 1897 ГОДУ БРАУНОМ ИЗОБРЕТЕНИЕ ГЕЙСЛЕРА И КРУКСА, — ИСПОЛЬЗОВАЛА МАГНИТНЫЕ ПОЛЯ ДЛЯ ОТКЛОНЕНИЯ ПУЧКА ЭЛЕКТРОНОВ И ФОКУСИРОВКИ СВЕТА.



БРАУН ПЕРЕМЕЩАЛ
СВЕТ ВО ВСЕ СТО-
РОНЫ, МЕНЯЯ ЕГО
ФОРМУ ВО ВРЕМЯ
ДВИЖЕНИЯ.



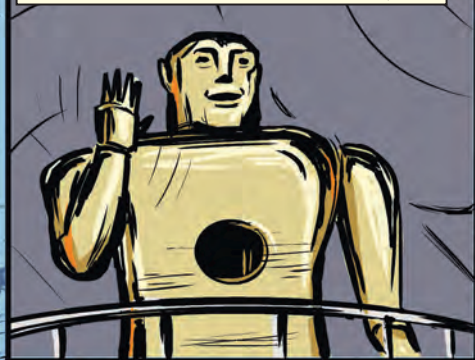
ЭКСПЕРИМЕНТЫ БРАУНА ПРОДОЛ-
ЖАЛИ СОВЕРШЕНСТВОВАТЬСЯ.



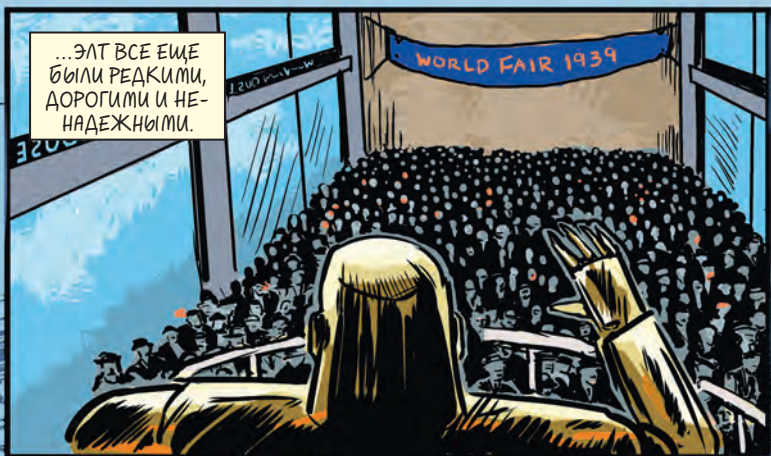
А МЫ ТОЛЬКО ПРИБЛИЖАЕМСЯ К МОМЕНТУ,
КОГДА СВЕТА СТАНЕТ ПОСЛУШНЫМ, ЧТО ПО-
ЗВОЛИТ СОЗДАВАТЬ ПЛАТФОРМЕРЫ, ШУТЕРЫ,
ХОРРОРЫ НА ВЫЖИВАНИЕ И Т. Д.



КОГДА «МОТОЧЕЛОВЕК ЭЛЕКТРО» ПРИ-
ВЕТСТВОВАЛ ГОСТЕЙ НА ВСЕМИРНОЙ ВЫ-
СТАВКЕ В НЬЮ-ЙОРКЕ 1939-1940 ГОДОВ...

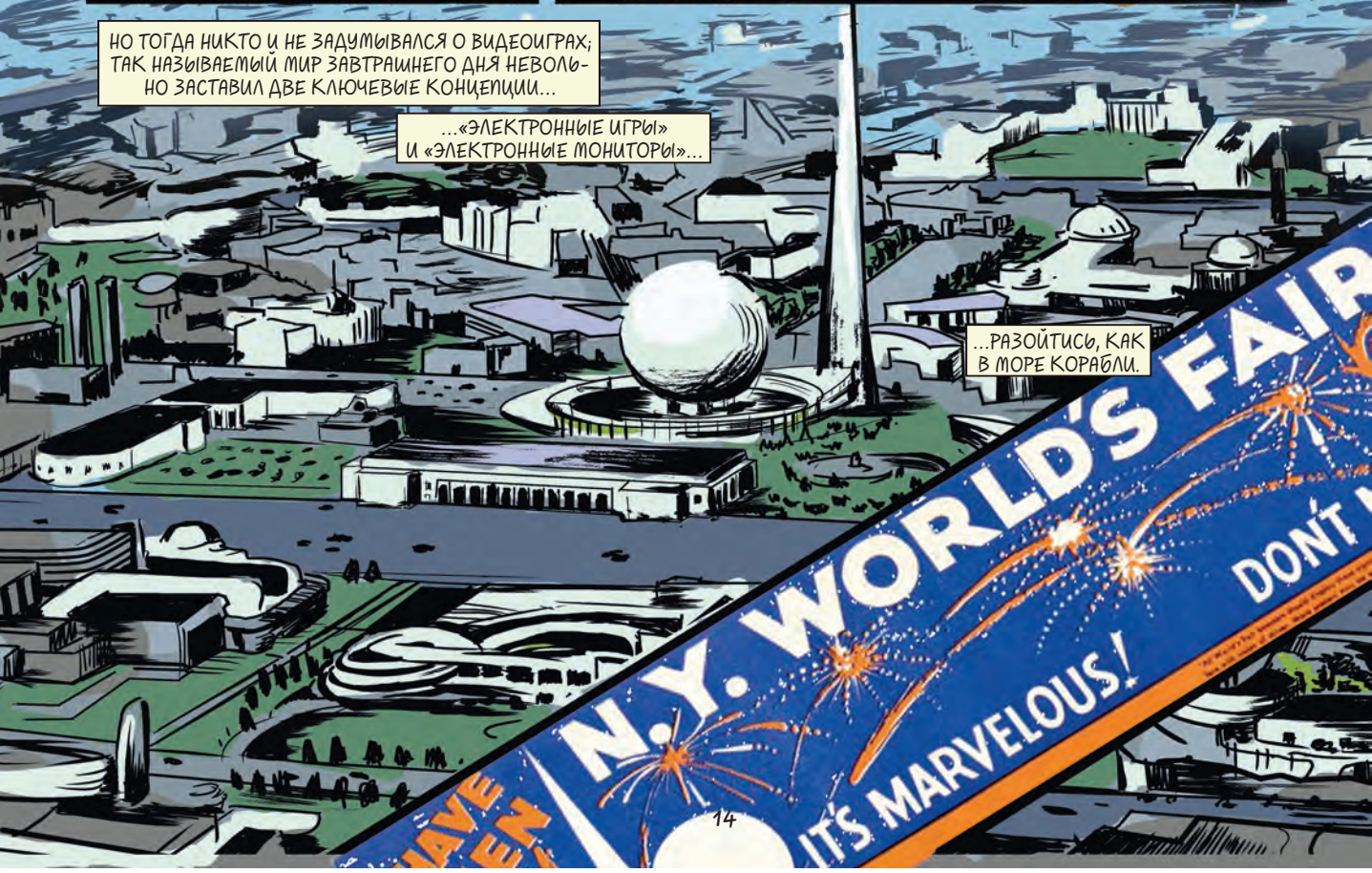


...ЭТО ВСЕ ЕЩЕ
БЫЛИ РЕДКИМИ,
ДОРОГИМИ И НЕ-
НАДЕЖНЫМИ.



НО ТОГДА НИКТО И НЕ ЗАДУМЫВАЛСЯ О ВИДЕОИГРАХ;
ТАК НАЗЫВАЕМЫЙ МИР ЗАВТРАШНЕГО ДНЯ НЕВОЛЮ-
НО ЗАСТАВИЛ ДВЕ КЛЮЧЕВЫЕ КОНЦЕПЦИИ...

...«ЭЛЕКТРОННЫЕ ИГРЫ»
И «ЭЛЕКТРОННЫЕ МОНИТОРЫ»...



...РАЗОЙТИСЬ, КАК
В МОРЕ КОРАБЛИ.

ТОЛПЫ ЛЮДЕЙ УСТРЕМИЛИСЬ К ЗДАНИЮ АМЕРИКАНСКОЙ РАДИОВЕЩАТЕЛЬНОЙ КОРПОРАЦИИ RCA, ЧТОБЫ ПОСМОТРЕТЬ НА НОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ.



«ЧУДЕСА ИНЖЕНЕРИИ» ПРЕДСТАВЛЯЛИ СОБОЙ ЧЕРНО-БЕЛЫЕ МОНИТОРЫ 8x9 ДЮЙМОВ, НАЗВАННЫЕ ТЕЛЕВИЗОРАМИ.

В НИХ ЭЛТ ИСПОЛЬЗОВАЛИСЬ ДЛЯ СОЗДАНИЯ НЕ ТОЧЕК, А ЦЕЛЫХ ИЗОБРАЖЕНИЙ.



ВОТ ПОЧЕМУ О ВРЕМЯ ПЕРЕПРОВОЖДЕНИИ У ТЕЛЕВИЗОРА ЕЩЕ ГОВОРЯТ «СМОТРЕТЬ ТРУБУ».

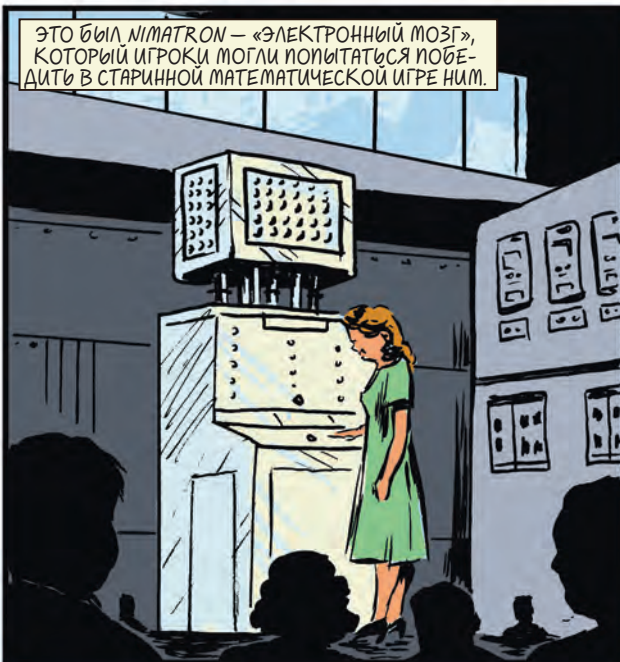
ТЕМ ВРЕМЕНЕМ НА ГРАНД-СЕНТРАЛ-ПАРКУ ЭЙ В НЬЮ-ЙОРКЕ ПРЯМО В ПАВильОНЕ WESTINGHOUSE...



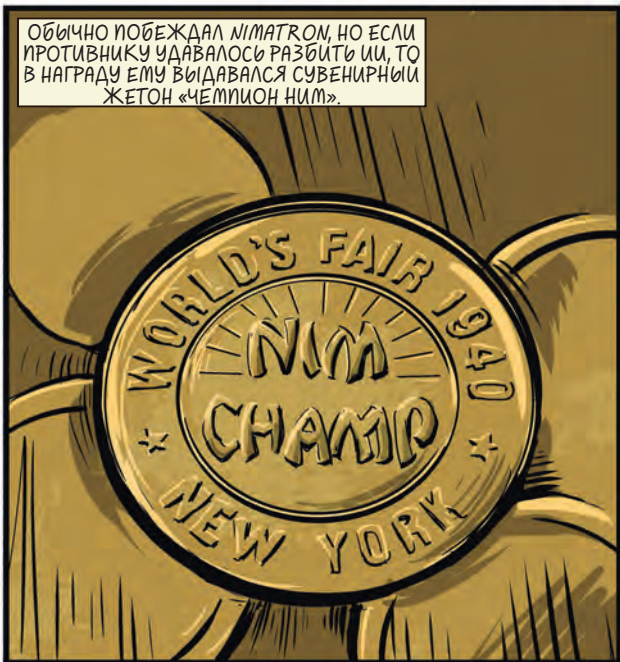
...ЛЮДИ С НЕТЕРПЕНИЕМ ЖДАЛИ ОЧЕРЕДИ К КВАДРАТНОМУ АППАРАТУ, СОСТОЯЩЕМУ ИЗ ЛАМП И РЕЛЕ.



ЭТО БЫЛ НИМАТРОН — «ЭЛЕКТРОННЫЙ МОЗГ», КОТОРЫЙ ИГРОКИ МОГЛИ ПОПЫТАТЬСЯ ПОБЕДИТЬ В СТАРИННОЙ МАТЕМАТИЧЕСКОЙ ИГРЕ НИМ.



ОБЫЧНО ПОБЕЖДАЛ НИМАТРОН, НО ЕСЛИ ПРОТИВНИКУ УДАВАЛОСЬ РАЗБИТЬ ЕГО, ТО В НАГРАДУ ЕМУ ВЫДАВАЛСЯ СУВЕНИРНЫЙ ЖЕТОН «ЧЕМПИОН НИМ».



ДВА ГЛАВНЫХ КОМПОНЕНТА БУДУЩИХ ВИДЕО-ИГР ПРОСТО ЖДАЛИ, КОГДА ПОЯВИТСЯ ГЕНИЙ, СПОСОБНЫЙ ОБЪЕДИНИТЬ ИХ В ОДНО ЦЕЛОЕ.



АЛЬБЕРТ ЭЙНШТЕЙН
БЫЛ НА ВЫСТАВКЕ,
НО ДАЖЕ ОН
НЕ ДОГАДАЛСЯ.



В ТО ЖЕ ВРЕМЯ ПО ДРУГУЮ СТОРОНУ АТЛАНТИКИ
РАЗВИВАЛСЯ КОНФЛИКТ, ИЗМЕНИВШИЙ ИСТОРИЮ
И ПОСТАВИВШИЙ НА КОН ЖИЗНИ ДЕСЯТКОВ МИЛЛИ-
ОНОВ ЧЕЛОВЕК И СУДЬБЫ НАЦИИ.



СТОЛКНОВЕНИЕМ ЦИВИЛИЗАЦИЙ СТАЛА
ВТОРАЯ МИРОВАЯ ВОЙНА.

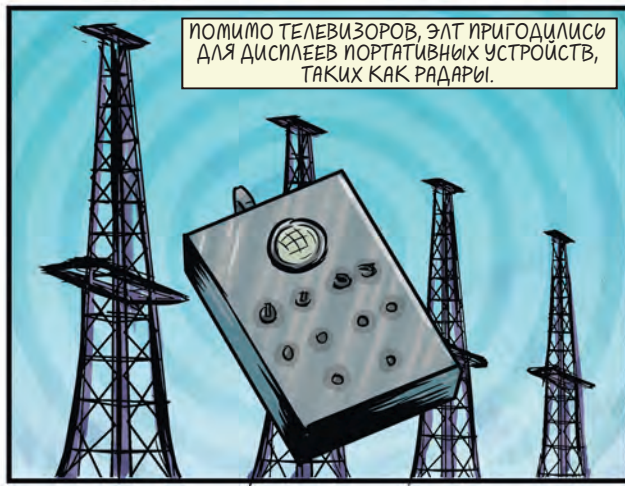


ВО ВРЕМЯ ВОЙНЫ НАУКА И ТЕХНИКА
РАЗВИВАЛИСЬ НЕВЕРОЯТНЫМИ ТЕМПАМИ...

...ТЕМ САМЫМ СТИМУЛИРУЯ
И ЭВОЛЮЦИЮ ВИДЕОИГР.



ПОМИМО ТЕЛЕВИЗОРОВ, ЭЛТ ПРИГОДИЛИСЬ
ДЛЯ ДИСПЛЕЕВ ПОРТАТИВНЫХ УСТРОЙСТВ,
ТАКИХ КАК РАДАРЫ.



ЭТОМУ ДИСПЛЕЮ — ОСЦИЛЛОГРАФУ — СУЖ-
ДЕНО БЫЛО СТАТЬ ПЕРВОЙ НАСТОЯЩЕЙ (ХОТЬ
И ПРИМИТИВНОЙ) ИГРОВОЙ ПЛАТФОРМОЙ.



НО СНАЧАЛА ОН СЫГРАЛ КЛЮЧЕВУЮ РОЛЬ
В УБИЙСТВЕ СУПЕРБОССА 20-ГО ВЕКА: НАЦИСТ-
СКОЙ ГЕРМАНИИ И ИМПЕРАТОРСКОЙ ЯПОНИИ.



К КОНЦУ 30-Х ГОДОВ — КОГДА ЕЩЕ ПРИМЕ-
НЯЛИСЬ ВЗРЫВАЧНЫЕ ВЕЩЕСТВА, СБОРСЫ-
ВАЕМЫЕ С САМОЛЕТОВ, — ВОЗНИК ТАКОЙ
СТРАХ СРЕДИ СОЛДАТ И ГРАЖДАНСКИХ...



...ЧТО ДАЖЕ
ВЕЛИКОБРИТАНИЯ ПЫ-
ТАЛАСЬ ИЗОБРЕСТИ «ЛУЧ
СМЕРТИ», ЧТОБЫ СБИ-
ВАТЬ БОМБАРДИРОВЩИ-
КИ, ПРЕЖДЕ ЧЕМ ОНИ
ДОСТИГНУТ ЦЕЛИ.



(СПОЙЛЕР: ЛУЧ СМЕРТИ
ТАК И НЕ СОЗДАЛИ.)

КОГДА В 1940 ГОДУ НАЦИСТСКИЕ ВВС, ИЛИ ЛЮФТВАФФЕ, НАЧАЛИ АТАКУ НА ВЕЛИКОБРИТАНИЮ, РАДАР ВСЕ ЕЩЕ БЫЛ НА СТАДИИ РАЗРАБОТКИ.

ГР-Р-РОМЫХ...

НО ВЕРХОВНОЕ КОМАНДОВАНИЕ ВЕЛИКОБРИТАНИИ ДЕРЖАЛО ИЗОБРЕТЕНИЕ РАДАРА В СТРОЖАЙШЕЙ СЕКРЕТНОСТИ.



ОТКРЫТ РЕЗОНАТОРНЫЙ МАГНЕТРОН!

...МИКРОВОЛНОВЫЙ РЕЗОНАТОРНЫЙ МАГНЕТРОН.

ХОТЯ ВЕЛИКОБРИТАНИЯ БЫЛА ВЫНУЖДЕНА ЗАЩИЩАТЬСЯ ОТ ПЛАНИРУЕМОГО НЕМЕЦКОГО ВТОРЖЕНИЯ, ЕЙ НЕ ХВАТАЛО РАБОЧЕЙ СИЛЫ И ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОЙ МОЩНОСТИ...



...ЧТОБЫ ПРЕВРАТИТЬ МАГНЕТРОН В СИСТЕМУ СЛЕДУЮЩЕГО ПОКОЛЕНИЯ, РАСПОЗНАЮЩУЮ ВОЕННЫЕ САМОЛЕТЫ, КОРАБЛИ И ПОДВОДНЫЕ ЛОДКИ ДО ТОГО, КАК ОНИ НАНЕСУТ УДАР.

ПРЕМЬЕР-МИНИСТР УИНСТОН ЧЕРЧИЛЛ ОТПРАВИЛ АГЕНТОВ НА СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНОЕ ЗАДАНИЕ В США.

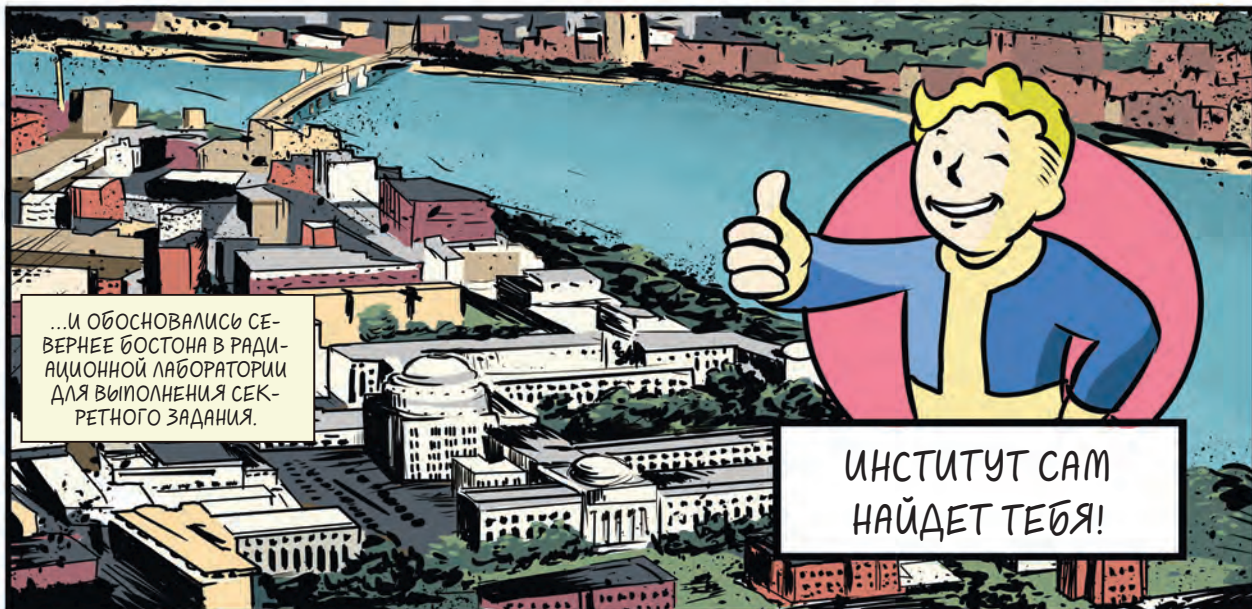


МИССИЯ ТИЗАРДА ПРЕДЛОЖИЛА АМЕРИКАНЦАМ СУНДУК С СОКРОВИЩАМИ, ПОЛНЫЙ УЛЬТРАСОВРЕМЕННЫХ БРИТАНСКИХ ТЕХНОЛОГИЙ, В ОБМЕН НА ПОМОЩЬ С РАДАРАМИ.

АМЕРИКАНЦЫ СОГЛАСИЛИСЬ...

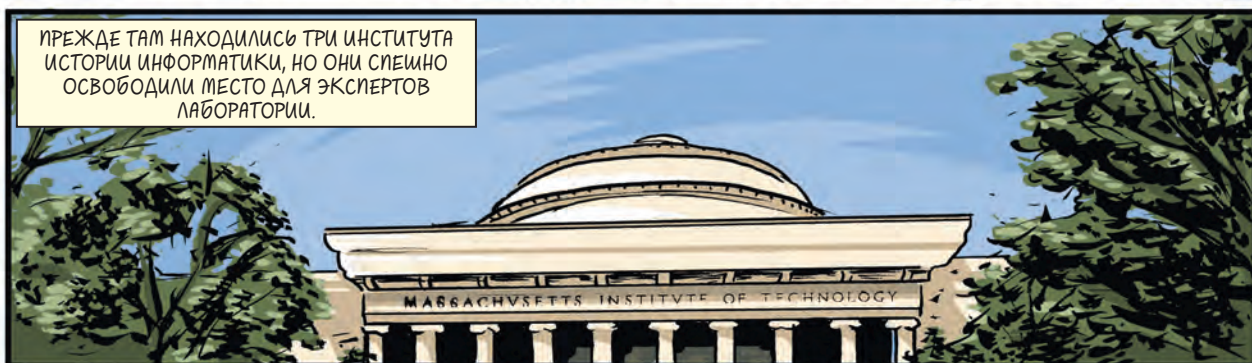


(В 1940 ГОДУ АМЕРИКА ЕЩЕ НЕ БЫЛА ВОВЛЕЧЕНА В ВОЙНУ.)

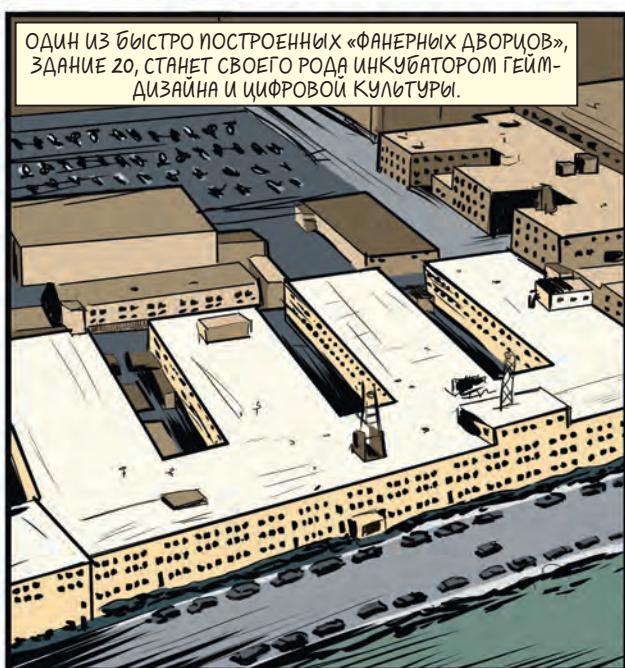


...И ОБОСНОВАЛИСЬ СЕВЕРНЕЕ БОСТОНА В РАДИАЦИОННОЙ ЛАБОРАТОРИИ ДЛЯ ВЫПОЛНЕНИЯ СЕКРЕТНОГО ЗАДАНИЯ.

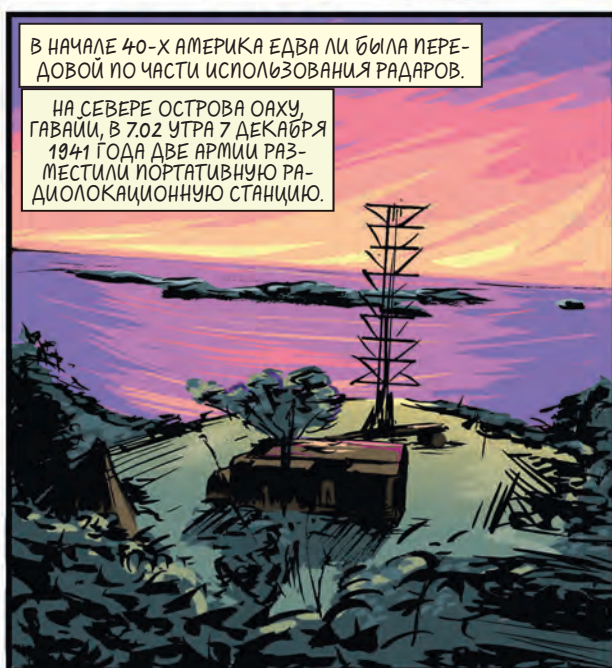
ИНСТИТУТ САМ НАЙДЕТ ТЕБЯ!



ПРЕЖДЕ ТАМ НАХОДИЛИСЬ ТРИ ИНСТИТУТА ИСТОРИИ ИНФОРМАТИКИ, НО ОНИ СПЕШНО ОСВОБОДИЛИ МЕСТО ДЛЯ ЭКСПЕРТОВ ЛАБОРАТОРИИ.



ОДИН ИЗ БЫСТРО ПОСТРОЕННЫХ «ФАНЕРНЫХ ДВОРЦОВ», ЗДАНИЕ 20, СТАНЕТ СВОЕГО РОДА ИНКУБАТОРОМ ГЕЙМ-ДИЗАЙНА И ЦИФРОВОЙ КУЛЬТУРЫ.



В НАЧАЛЕ 40-Х АМЕРИКА ЕДВА ЛИ БЫЛА ПЕРЕДОВОЙ ПО ЧАСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ РАДАРОВ.

НА СЕВЕРЕ ОСТРОВА ОАХУ, ГАВАИИ, В 7.02 УТРА 7 ДЕКАБРЯ 1941 ГОДА ДВЕ АРМИИ РАЗМЕСТИЛИ ПОРТАТИВНУЮ РАДИОЛОКАЦИОННУЮ СТАНЦИЮ.

ПРО ИСТОРИЮ КЛУБА TMRC И SPACEWAR!, КОТОРАЯ ВДОХНОВИЛА ТЫСЯЧИ ИГР, ЧИТАЙТЕ ДАЛЬШЕ.



ВНЕЗАПНО...

БОЖЕ!

НИКОГДА НЕ ВИДЕЛ ТАКОГО БОЛЬШОГО ВСТЛЕСКА НА ОСЦИЛЛОГРАФЕ!



ОНИ ПОЗВОНИЛИ В ШТАБ-КВАРТИРУ КОМАНДОВАНИЯ, ГДЕ ОТВЕТИЛИ:

ЗАБУДЬТЕ ОБ ЭТОМ.

...ПОТОМУ ЧТО РАДАР БЫЛ НОВОЙ И НЕНАДЕЖНОЙ ТЕХНОЛОГИЕЙ.

ПОДОЗРИТЕЛЬНУЮ ОТМЕТКУ ОБЪЯСНИЛИ (ОШИБОЧНО) КАК ЛЕТАЮЩИЕ ИЗ САН-ФРАНСИСКО ДРУЖЕСТВЕННЫЕ СМЯ Б-17.

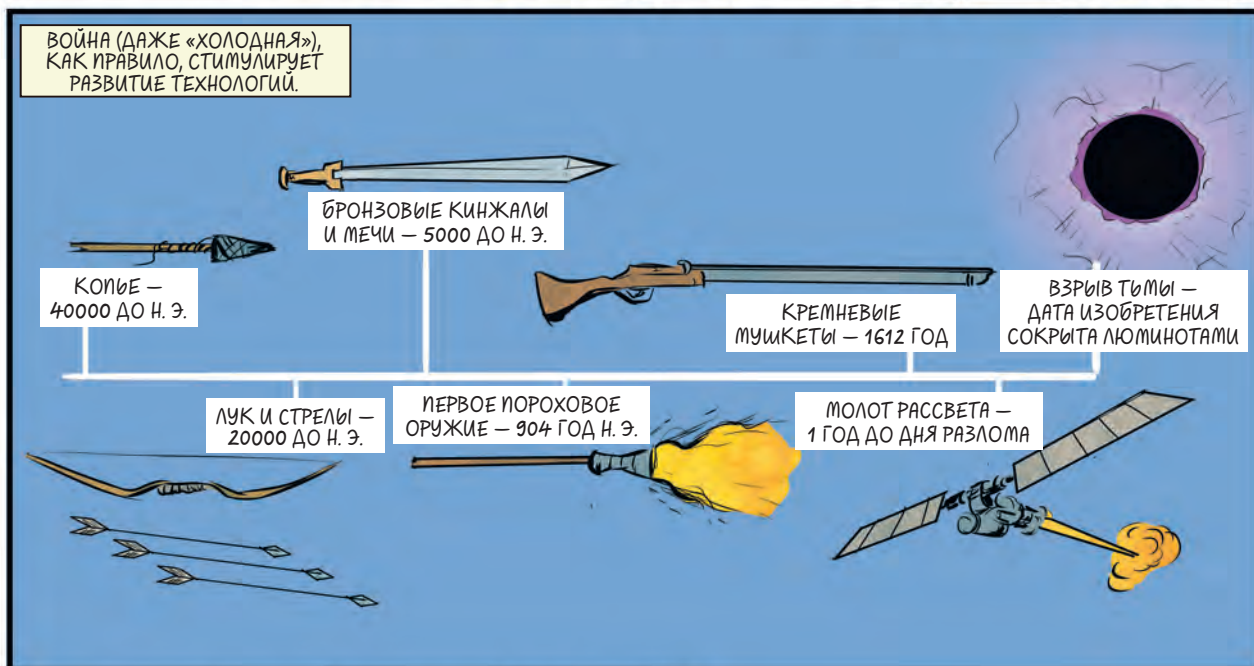


МЕНЕЕ ЧАСА СПУСТЯ, КАК ГРОМ СРЕДИ ЯСНОГО НЕБА...



...353 ЯПОНСКИХ ИСТРЕБИТЕЛЯ, ПИКИРУЮЩИХ БОМБАРДИРОВЩИКА И ТОРПЕДОНОСЦА НАНЕСЛИ СОКРУШИТЕЛЬНЫЙ УДАР ПО ВОЕННО-МОРСКОЙ БАЗЕ СМЯ В ПЕРЛ-ХАРБОР И ГОРОДУ ГОНОЛУЛУ.

«ДЕНЬ, НАВСЕГДА ОТМЕЧЕННЫЙ ПОЗОРом» ПЕЧАЛЬНО ИЗВЕСТЕН В АМЕРИКЕ И ВОДОХНОВИЛ НА СОЗДАНИЕ МНОГИХ ИГР... А ТАКЖЕ ФИЛЬМОВ И ТВ-АДАПТАЦИЙ.



СОВРЕМЕННОЕ ОРУЖИЕ 20-ГО ВЕКА И ДАЛЕЕ ТРЕБУЕТ ПЕРЕДОВЫХ ЗНАНИЙ И НАВЫКОВ. НАПРИМЕР, ЧТОБЫ ЭФФЕКТИВНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ ТЯЖЕЛОЕ ОРУЖИЕ, ТАКОЕ КАК ГАУБИЦА, НАВОДЧИК ДОЛЖЕН УЧИТЫВАТЬ СЛЕДУЮЩИЕ ПАРАМЕТРЫ: ВЫСОТА И РАССТОЯНИЕ ДО ЦЕЛИ, ТЕМПЕРАТУРА ВОЗДУХА, СКОРОСТЬ ВЕТРА, КОЭФФИЦИЕНТ СОПРОТИВЛЕНИЯ СНАРЯДА И ДАЖЕ ВРАЩЕНИЕ ЗЕМЛИ!

ПРОЖЕКТОР:

АЛАН ТЬЮРИНГ

ПОМИМО УЛУЧШЕННОГО
РАДАРА, СОЮЗНИКИ ВТОРОЙ
МИРОВОЙ ВОЙНЫ ИМЕЛИ
ЕЩЕ ОДНО СЕКРЕТНОЕ
ОРУЖИЕ...

...В ЛИЦЕ ЛЕГЕНДЫ КОМПЬЮТЕРНОГО
МИРА АЛАНА ТЬЮРИНГА.

ЕДИНЫ

ОБЪЕДИНЕННЫЕ НАЦИИ
БОРЮТСЯ ЗА СВОБОДУ

ГЕНИАЛЬНЫЙ ОДИНОЧКА ТЬЮРИНГ
ПОМОГ РАЗРАБОТАТЬ МЕТОДЫ
ДЕКОДИРОВАНИЯ СЕКРЕТНЫХ
НАЦИСТСКИХ РАДИОПЕРЕДАЧ, ЗА-
ШИФРОВАННЫХ «ЭНИГМОЙ».

ТЬЮРИНГ СИЛЬНО ОПЕРЕЖАЛ СВОЕ ВРЕМЯ.

АНГЛИЧАНИН ТЬЮРИНГ ИЗВЕСТЕН КАК АВТОР
ПЕРВОЙ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕРНОЙ ПРОГРАММЫ.

ПОЗЖЕ В ПОДТВЕРЖДЕНИЕ ТОМУ, ЧТО
МОЩНЫЙ КОМПЬЮТЕР МОЖЕТ РАЗ-
ВУТИ ИИ, ТЬЮРИНГ НАЧАЛ РАБОТУ НАД
ТУРОСНАМП.

ПРОГРАММА, РАЗРАБОТАННАЯ, ЧТО-
БЫ ПОБИТЬ ЧЕЛОВЕКА В ШАХМАТЫ,
БЫЛА НАПИСАНА НА БУМАГЕ.

ОН НИКОГДА НЕ РАБОТАЛ С КОМПЬЮТЕРОМ, ДОСТАТОЧНО
МОЩНЫМ ДЛЯ ЗАПУСКА ТУРОСНАМП.

ТЬЮРИНГ УМЕР ОТ ОТРАВЛЕНИЯ ЦИАНИДОМ
В 1954 ГОДУ. ПРЕДПОЛАГАЕТСЯ, ЧТО ОН ПОКОНЧИЛ
С СОБОЙ ПОСЛЕ ОБВИНЕНИЙ В «ГРУБОЙ
НЕПРИСТОЙНОСТИ» ИЗ-ЗА СВОЕЙ ГОМОСЕКСУАЛЬНОСТИ.

НЕКОТОРЫЕ СЧИТАЮТ, ЧТО ОТРАВЛЕНИЕ БЫЛО НЕСЧАСТНЫМ
СЛУЧАЕМ — РЕЗУЛЬТАТОМ РАБОТЫ ТЬЮРИНГА С ЯДОВИТЫМИ
ХИМИКАТАМИ ДЛЯ ГАЛЬВАНИЧЕСКОГО ЗОЛОЧЕНИЯ.

ПРОИЗВОДИТЬ МАТЕМАТИЧЕСКИЕ
ВЫЧИСЛЕНИЯ НА ЛЕТУ — ПОД ОГ-
НЕМ — БЫЛО НЕ СЛИШКОМ УДОБНО.



Артиллерийские
экипажи сверяли
свои математиче-
ские расчеты с таб-
лицами стрельбы*.

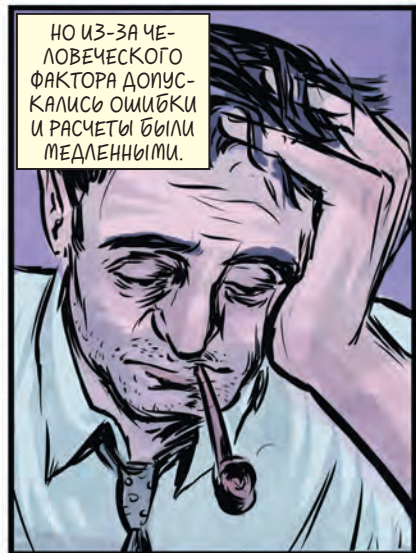


*Часто на деревянных
логарифмических ли-
нейках или карточках.

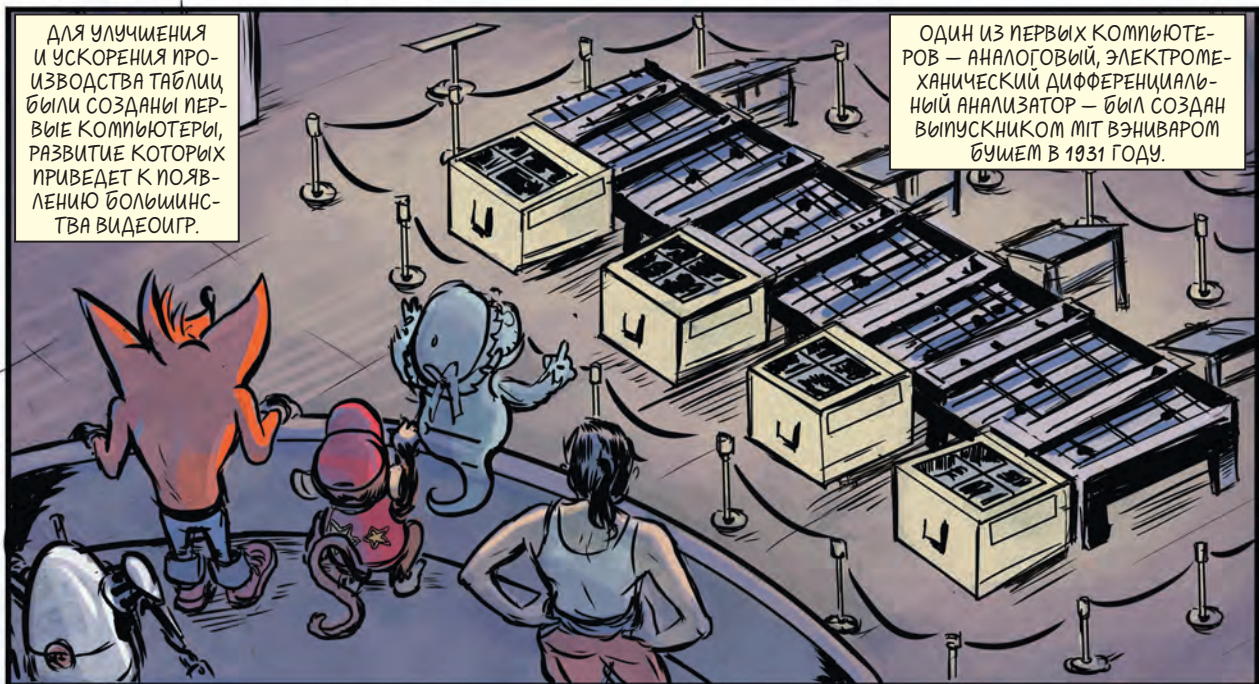
ДО цифровой революции мно-
жество «живых калькулято-
ров» — мужчин и (в основном)
женщин, которых буквально
называли «компьютерами», —
составляли такие таблицы.



НО ИЗ-ЗА ЧЕ-
ЛОВЕЧЕСКОГО
ФАКТОРА ДОПУС-
КАЛИСЬ ОШИБКИ
И РАСЧЕТЫ БЫЛИ
МЕДЛЕННЫМИ.



ДЛЯ УЛУЧШЕНИЯ
И УСКОРЕНИЯ ПРО-
ИЗВОДСТВА ТАБЛИЦ
БЫЛИ СОЗДАНЫ ПЕР-
ВЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ,
РАЗВИТИЕ КОТОРЫХ
ПРИВЕДЕТ К ПОЯВ-
ЛЕНИЮ БОЛЬШИНС-
ТВА ВИДЕОИГР.



ОДИН ИЗ ПЕРВЫХ КОМПЬЮТЕ-
РОВ — АНАЛОГОВЫЙ, ЭЛЕКТРОМЕ-
ХАНИЧЕСКИЙ ДИФФЕРЕНЦИАЛЬ-
НЫЙ АНАЛИЗАТОР — БЫЛ СОЗДАН
ВЫПУСКНИКОМ MIT ВЭННИВАРОМ
БУШЕМ В 1931 ГОДУ.

ЕЩЕ ОДИН КОМПЬЮТЕР ОБРАЗА 1945 ГОДА, ЗАНИМАВШИЙ ЦЕЛУЮ КОМНАТУ, — ЭНИАК. ОН БЫЛ ОСНАЩЕН 17 468 ВАКУУМНЫМИ ТРУБКАМИ — ПРЯМЫМИ ПОТОМКАМИ ИЗОБРЕТЕНИЙ ГЕЙСЛЕРА, КРУКСА И БРАУНА.

ЭНИАК И ДИФФЕРЕНЦИАЛЬНЫЙ АНАЛИЗАТОР В СВОЕ ВРЕМЯ БЫЛИ НОВЕЙШИМИ ДОСТИЖЕНИЯМИ.



ЕЩЕ РАЗ: В НАЧАЛЕ ВОЙНЫ ВАКУУМНЫЕ ТРУБКИ БЫЛИ ДОРОГОИМИ, РЕДКИМИ И НЕНАДЕЖНЫМИ.

ВРАГ НЕ СМОЖЕТ СПРЯТАТЬСЯ ОТ РАДАРА

no longer run the enemy, but secretly in the black shadows of night or in the darkness of a small aircraft in the hands of the enemy. Radar is an essential part of the modern war machine that leads to the victory of the Allies against the approach of hostile forces, against the use of the clouds and darkness.

As a matter of fact, Radar was a closely guarded secret. Today, it is officially revealed — and the secret of Philco's vital contribution to victory is disclosed to the world. Throughout its long years of leadership in radio, Philco's research has made important contributions to the science of ultra-high frequency

waves, upon which Radar is based. When our sea and air forces called upon the electronic industry of America to produce Radar quickly and in quantity "to turn the tide of Axis conquest," the research and production experience of Philco was ready. And, with the close cooperation of the scientific branches of the Army, the Navy and the Government, it succeeded!

That is the story of Philco at war. When Victory is won, these wartime achievements will be translated into new miracles of radio, phonograph and television entertainment under the Philco name, famous for quality in millions of homes.

КОРПОРАЦИЯ PHILCO

НО КОГДА ТАКИЕ ИЗОБРЕТЕНИЯ ОКАЗАЛИСЬ В РУКАХ АМЕРИКАНСКИХ ПРОИЗВОДИТЕЛЕЙ ЭЛЕКТРОНИКИ, РАБОТАЮЩИХ ЧТО ЕСТЬ МОЩИ СВОИГОДНЫМИ ОБОРОНЫМИ КОНТРАКТАМИ, ВСЕ ИЗМЕНИЛОСЬ.

И ОЧЕНЬ БЫСТРО.

МАССОВОЕ ПРОИЗВОДСТВО ВОЛНОВЫХ РАДАРНЫХ СИСТЕМ, ТАКИХ КАК SCR-717 ЛАБОРАТОРИИ БЕЛЛА (BELL LABS), УГРОЖАВШИХ НАЦИСТСКИМ ПОДВОДНЫМ ЛОДКАМ В АТЛАНТИКЕ, СДЕЛАЛО ЭЛЕМЕНТЫ ВРОДЕ ЭЛТ ПРОЩЕ И ДЕШЕВЛЕ.



К 1944 ГОДУ РАДАРЫ H2X «МИККИ», СОБРАННЫЕ ВРУЧНУЮ В MIT, БЫЛИ УСТАНОВЛЕНЫ В ПЕРВЫХ БОМБАРДИРОВЩИКАХ США, ЧТОБЫ СОВЕРШАТЬ ДНЕВНЫЕ НАЛЕТЫ НА БЕРЛИН, СТОЛИЦУ НАЦИЗМА.

К НАЧАЛУ
ВТОРОЙ МИ-
РОВОЙ ВОЙ-
НЫ У НЕМЦЕВ
БЫЛ СВОЙ
РАДАР.

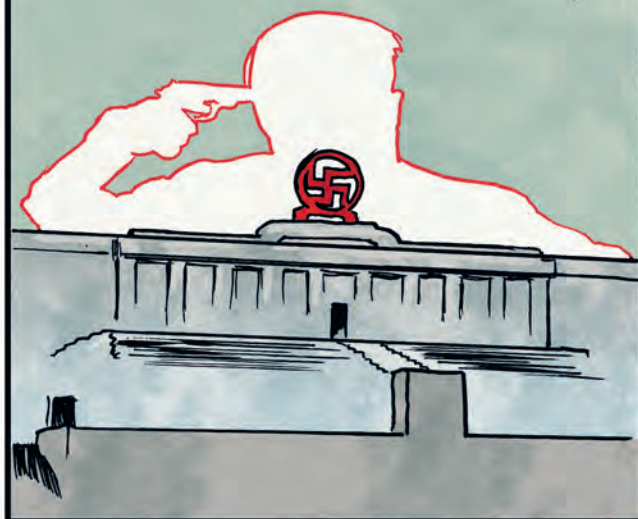
НО ОБЪЕДИНЕННЫЕ
УСИЛИЯ ПО ПРОИЗ-
ВОДСТВУ МАГНЕТ-
РОНА ПРЕВЗОШЛИ
ИХ РЕЗУЛЬТАТ.

В СОЧЕТАНИИ С ТЯЖЕЛО ДАВШИМИСЯ
ПОБЕДАМИ РУССКИХ НА ВОСТОЧНОМ
ФРОНТЕ, ВОЙСКА ТРЕТЬЕГО РЕЙХА
БЫЛИ БЛИЗКИ К КРАХУ.

30 АПРЕЛЯ 1945 ГОДА СОВЕТС-
КИЕ ВОЙСКА, КОТОРЫХ НАЦИСТС-
КАЯ ВЕРХУШКА НАЗЫВАЛА «НЕ-
ДОЧЕЛОВЕКАМИ», БЫЛИ ВСЕГО
В НЕСКОЛЬКИХ КВАРТАЛАХ ОТ
ПОДЗЕМНОГО БУНКЕРА...



...ГДЕ АДОЛЬФ
ГИТЛЕР ПРОСТРЕ-
ЛИЛ СЕБЕ ГОЛОВУ.



НЕДЕЛЮ СПУСТЯ
ГЕРМАНИЯ КАПИ-
ТУЛИРОВАЛА.

УЧЕНИЕ РАДИОЛОГИЧЕСКОЙ
ЛАБОРАТОРИИ МІТ СЧИТАЛИ,
ЧТО РАДАР ВЫИГРАЛ ВОЙНУ.



НО ДАЖЕ ОНИ
ПРИЗНАВАЛИ ВКЛАД
В ПРЕКРАЩЕНИЕ
ВОЙНЫ НОВОГО
«СУПЕРОРУЖИЯ»...

...АТОМНОЙ БОМБЫ.

САМОЕ СМЕРТОНОСНОЕ ОРУЖИЕ В ИСТОРИИ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА БЫЛО РАЗРАБОТАНО КОМАНДОЙ СВЕРХСЕКРЕТНОГО «ПРОЕКТА МАНХЭТТЕН» И ВПЕРВЫЕ ИСПЫТАНО В ПУСТЫНЕ НЬЮ-МЕКСИКО 16 ИЮЛЯ 1945 ГОДА.

БОМБА ВЫСВОБОДИЛА В 2-4 РАЗА БОЛЬШЕ ЭНЕРГИИ, ЧЕМ ПРЕДСКАЗЫВАЛО БОЛЬШИНСТВО УЧЕНЫХ ПРОЕКТА.



ЭНРИКО ФЕРМИ



ВЭННВАР БУШ



ДЖОН ФОН НЕЙМАН



РОБЕРТ ДЖ. ОППЕНГЕЙМЕР



ЭРНЕСТ ЛОУРЕНС



УИЛЬЯМ ХИГИНБОТАМ



ДАЖЕ ПОСЛЕ ПОРАЖЕНИЯ ГЕРМАНИИ ЯПОНИЯ ПРОДОЛЖАЛА ВЕСТИ ВОЙНУ, КОНЦА КОТОРОЙ НЕ ПРЕДВИДЕЛОСЬ.

ИХ ВОЕННАЯ КУЛЬТУРА, ПОДПITYВАЕМАЯ ПОНЯТИЕМ ЧЕСТИ И КОЛЛЕКТИВИЗМОМ, СТУЩАЛА ЗАПАДНЫЙ РАЗУМ.

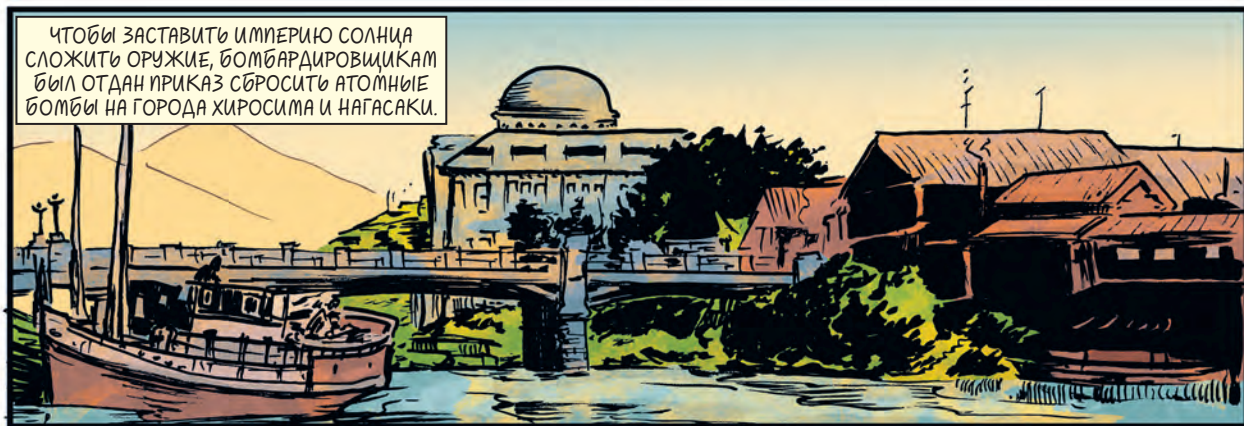
У НАС НЕТ ИНОГО ВЫБОРА, КРОМЕ КАК ИСКАТЬ ЖИЗНЬ В СМЕРТИ.

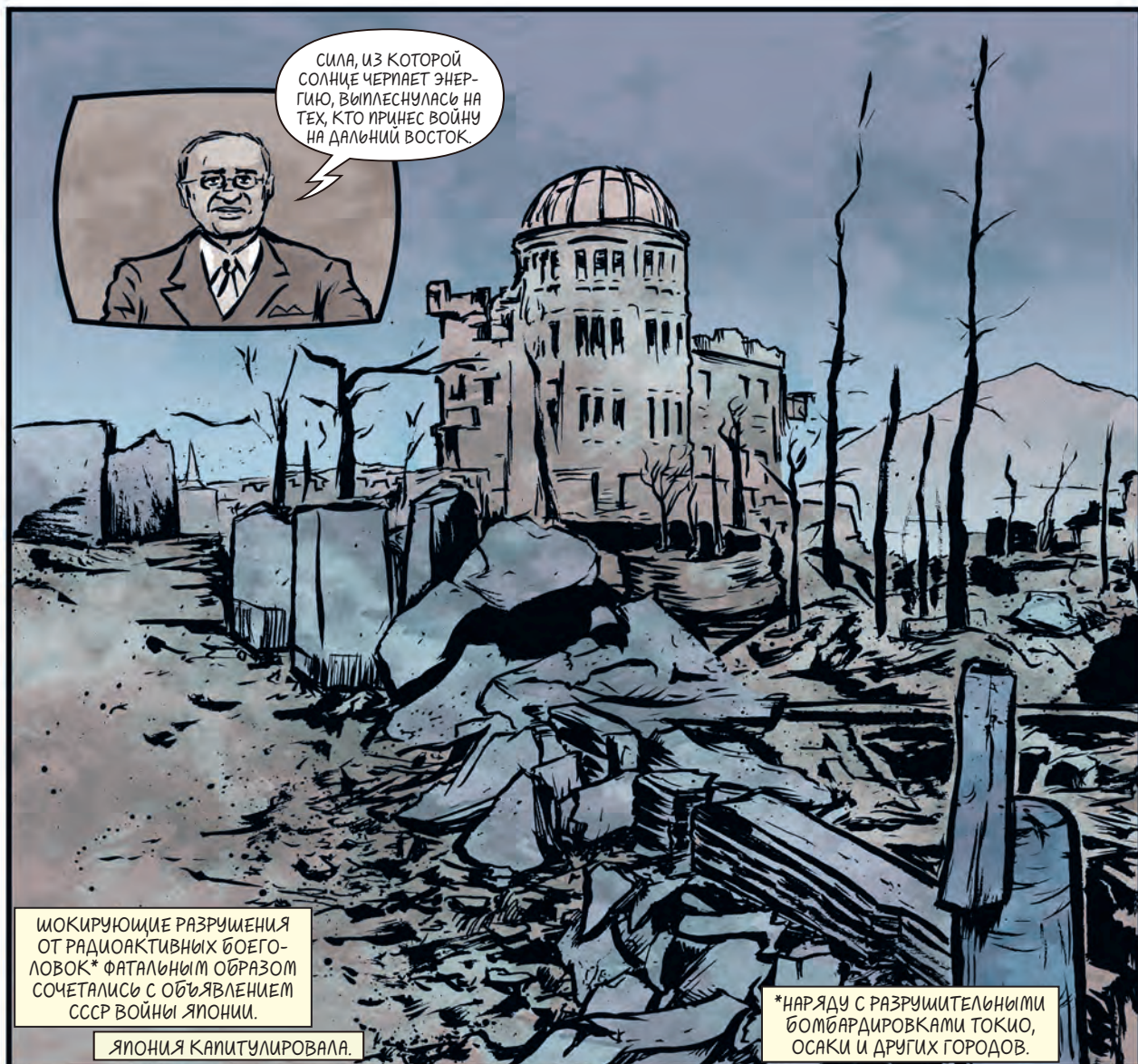
ВСЕ ЯПОНСКИЙ НАРОД (ДОЛЖЕН) ПОГИБНУТЬ ВМЕСТЕ С РОДИНОЙ... ПРОДОЛЖАЯ СРАЖАТЬСЯ, ТЕМ САМЫМ НАВСЕГДА СОХРАНИВ ГОРДОСТЬ ЯМАТО.



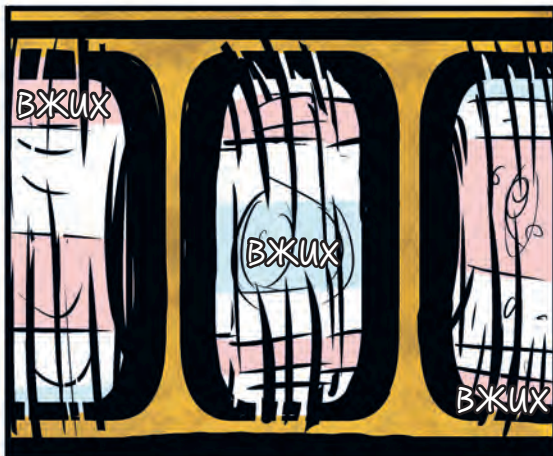
ГЕНЕРАЛ ТОРАСИРО КАБАЭ.

ЧТОБЫ ЗАСТАВИТЬ ИМПЕРИЮ СОЛНЦА СЛОЖИТЬ ОРУЖИЕ, БОМБАРДИРОВЩИКАМ БЫЛ ОТДАН ПРИКАЗ СБРОСИТЬ АТОМНЫЕ БОМБЫ НА ГОРОДА ХИРОСИМА И НАГАСАКИ.





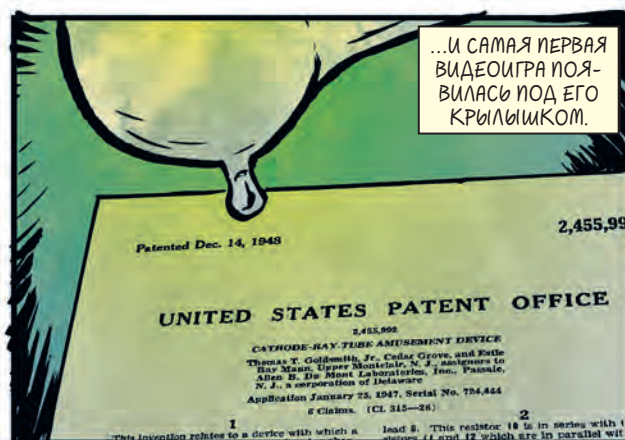
ГЕЙМДЗАЙНЕР ХИДЕО КОДЗИМА.



К КОНЦУ ВОЙНЫ В 1945 ГОДУ ЭЛТ (И ДРУГАЯ ЭЛЕКТРОНИКА) СТАЛИ ДЕШЕВЛЕ, ЧЕМ КОГДА-ЛИБО. ИХ МАССОВОЕ ПРОИЗВОДСТВО БЫЛО ГОТОВО К «ПРАЙМ-ТАЙМУ».



ТЕЛЕВИДЕНИЕ — ЕЩЕ НЕДАВНО РАЗВЛЕЧЕНИЕ ДЛЯ ОГРАНИЧЕННОГО КРУГА ЛЮБИТЕЛЕЙ — БЫЛО ГОТОВО ВЫЙТИ В МАССЫ...

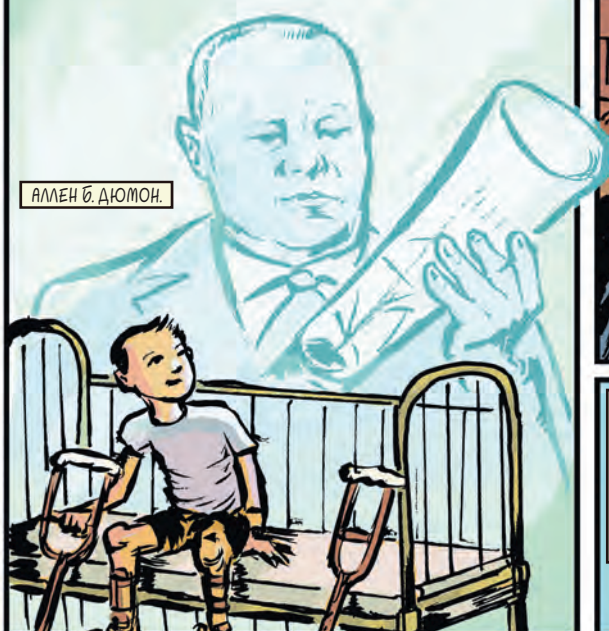


...И САМАЯ ПЕРВАЯ ВИДЕОИГРА ПОЯВИЛАСЬ ПОД ЕГО КРЫЛЫШКОМ.

ТЕЛЕВИДЕНИЕ ДЮМОНА

ЛАБОРАТОРИЯ ДЮМОНА ПОЯВИЛАСЬ В ПОДЗЕМНОМ ГАРАЖЕ ЧЕЛОВЕКА, КОТОРЫЙ ЕЩЕ С ДЕТСТВА, КОГДА ЕГО ПРИКОВАЛ К КРОВАТИ ПОЛИОМИЕЛИТ, БЫЛ ОДЕРЖИМ ЭЛЕКТРОНИКОЙ.

АЛЛЕН Б. ДЮМОН.



ВОЕННЫЕ КОНТРАКТЫ НА ПРОИЗВОДСТВО ОСЦИЛЛОГРАФОВ (И ДР.) ПРЕВРАТИЛИ КОМПАНИЮ ДЮМОНА В ПЕРВУЮ АМЕРИКАНСКУЮ ТЕЛЕВИЗИОННУЮ СЕТЬ.



ЛАМПОЧКА СВЯЗИ МЕЖДУ ТЕЛЕВИДЕНИЕМ И ИГРАМИ, КОТОРАЯ ТАК И НЕ ВСПЫХНУЛА НА ВСЕМИРНОЙ ВЫСТАВКЕ 1940 ГОДА, НАКОНЕЦ ОСВЕТИЛА ДЮМОНА.



ПРИМЕРНО В 1947 ГОДУ ПРЕДПРИИМЧИВЫЕ (НО НЕЗАРЕГИСТРИРОВАННЫЕ) КОМПАНИИ РЕШИЛИ, ЧТО ЛЮДЯМ ПОНРАВИТСЯ ИГРАТЬ НА ВЫСОКОКЛАССНЫХ ЭКРАНАХ ДЮМОНА.



ЭКСПЕРИМЕНТИРУЯ, ИНЖЕНЕРЫ ТОМАС ГОЛДСМИТ-младший и ЭСТЛ РЭЙ МАНН СОЗДАЛИ ПРОТОТИП И ОКРЕСТИЛИ ЕГО БРОСКИМ НАЗВАНИЕМ...



РАКЕТНЫЙ СИМУЛЯТОР



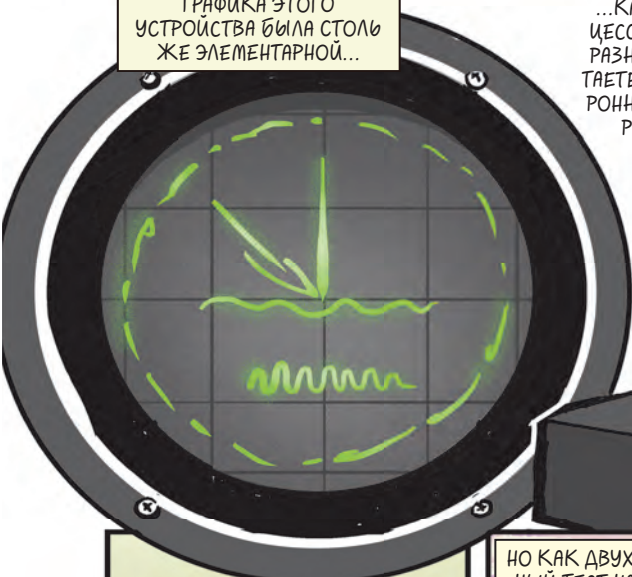
ГОД ВЫПУСКА: 1947
СТРАНА ПРОИСХОЖДЕНИЯ: США
ГРАФИКА: ОСЦИЛЛОСКОП
ПЛАТФОРМА: DUMONT MODEL 275
РАЗРАБОТЧИК: DUMONT LABORATORIES
ИЗДАТЕЛЬ: НЕ ВЫПУЩЕНА

ПО НАШЕМУ ОПРЕДЕЛЕНИЮ (СМ. С. 8), ЭТО САМАЯ ПЕРВАЯ ВИДЕОИГРА. И, КАК УЖЕ ГОВОРИЛОСЬ, ОНА ВОСПРОИЗВОДИЛАСЬ НА ОСЦИЛЛОГРАФЕ.

КАК И АРКАДНЫЕ АВТОМАТЫ БУДУЩЕГО, ГОЛДСМИТ И МАНН МЕЧТАЛИ ВСТРОИТЬ СВОИ АППАРАТЫ В КОРПУСА С КОНТРОЛЛЕРАМИ И УСТАНОВИТЬ ИХ «В ЛЮБОМ УДОБНОМ МЕСТЕ».



ГРАФИКА ЭТОГО УСТРОЙСТВА БЫЛА СТОЛЬ ЖЕ ЭЛЕМЕНТАРНОЙ...



...КАК И ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС, ГДЕ ВЫ, УПРАВЛЯЯ РАЗНЫМИ РУЧКАМИ, ПЫТАЕТЕСЬ ПОПАСТЬ ЭЛЕКТРОННЫМ ЛУЧОМ В ВОображаемую ЦЕЛЬ.

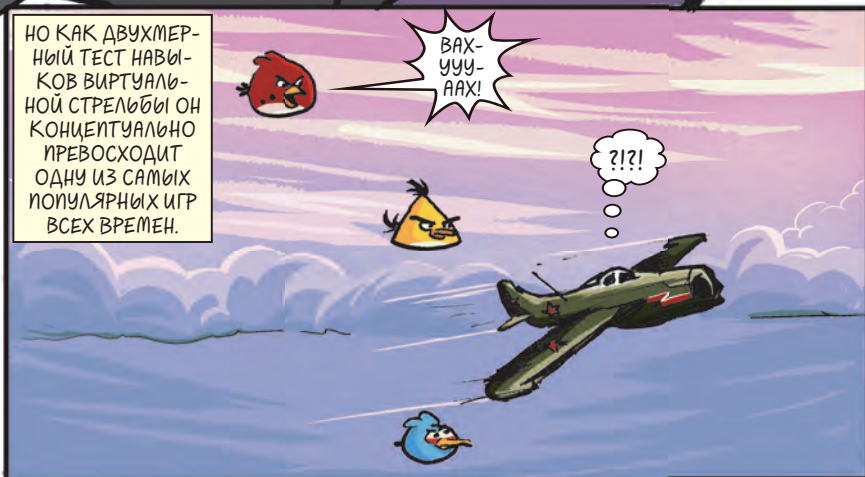


В НЕМ НЕ БЫЛО ЗВУКОВЫХ ЭФФЕКТОВ, МУЗЫКИ И ДАЖЕ ГРАФИЧЕСКИХ МОЩНОСТЕЙ, ЧТОБЫ ПОКАЗАТЬ ВАМ ЗЛОДЕЯ — НАПРИМЕР, ВРАЖЕСКИЙ САМОЛЕТ, КОТОРЫЙ ВЫ ПЫТАЕТЕСЬ УНИЧТОЖИТЬ.



ВМЕСТО ЭТОГО НА ЭКРАНЕ БЫЛА НАКЛЕЙКА ИЛИ ТРАФАРЕТ.

НО КАК ДВУХМЕРНЫЙ ТЕСТ НАВЫКОВ ВИРТУАЛЬНОЙ СРЕЛБЫ ОН КОНЦЕПТУАЛЬНО ПРЕВОСХОДИТ ОДНУ ИЗ САМЫХ ПОПУЛЯРНЫХ ИГР ВСЕХ ВРЕМЕН.





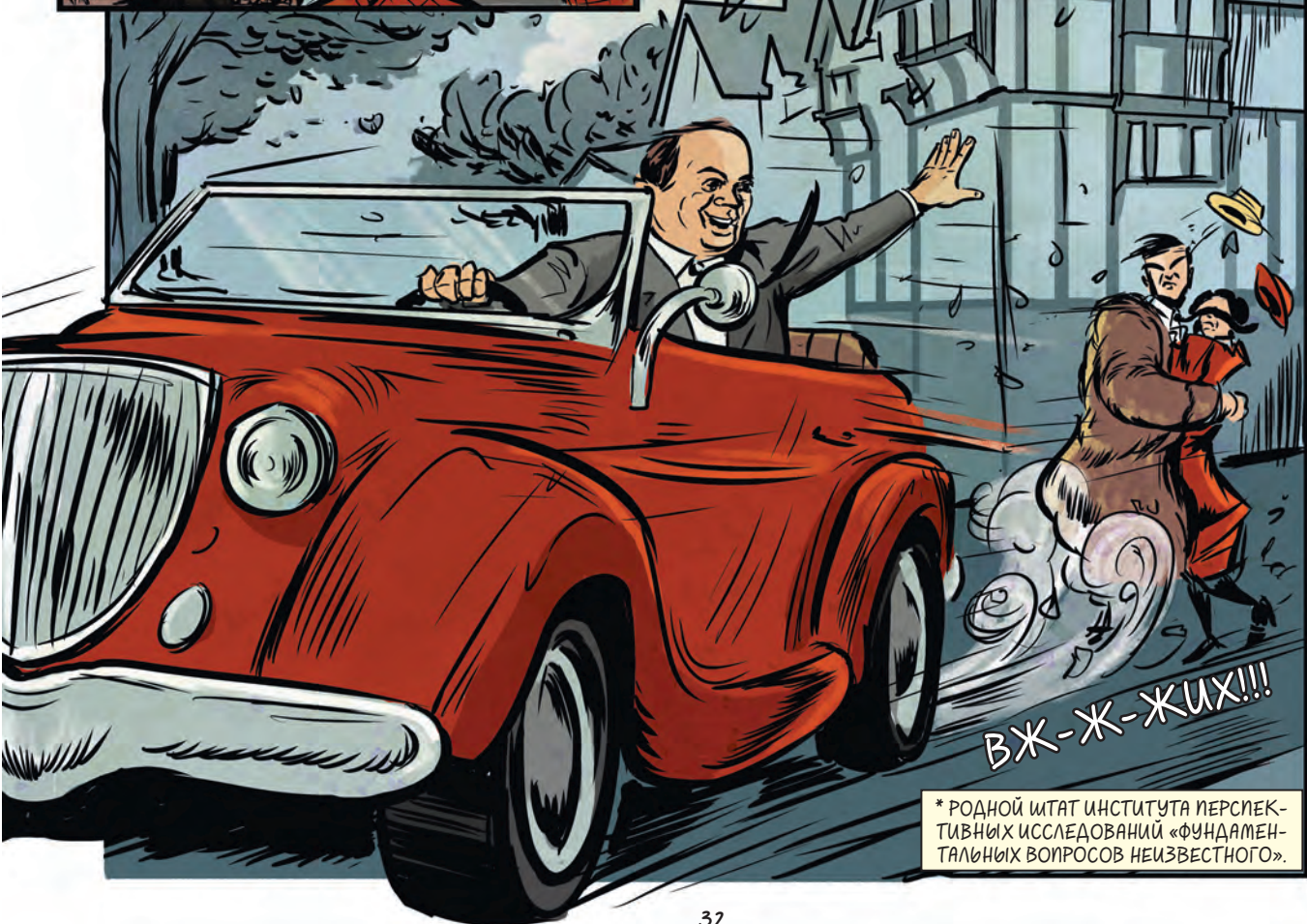
РАЛЬФ БАЕР, 1951.



...В ДЖОНЕ ФОН НЕЙМАНЕ — МАТЕМАТИКЕ,
РОДИВШЕМСЯ В БУДАПЕШТЕ И ВО ВСЕХ
ОТНОШЕНИЯХ УМНИКЕ.

НЕЙМАН БЫЛ ПРОДУКТОМ КРАТКОГО КУЛЬТУРНОГО
И ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОГО ВЗРЫВА В ПОЗДНЕЙ
АВСТРО-ВЕНГЕРСКОЙ ИМПЕРИИ.

В 1930-Е ОН БЫЛ ИЗВЕСТЕН В ПРИНСТОНЕ,
НЬЮ-ДЖЕРСИ*, БУЙНЫМИ ПЬЯНЫМИ
КОКТЕЙЛЬНЫМИ ВЕЧЕРИНКАМИ
И БЕЗРАССУДНЫМ ВОЖДЕНИЕМ.

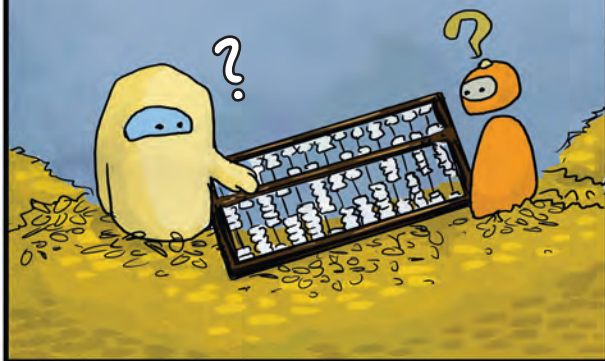


* РОДНОЙ ШТАТ ИНСТИТУТА ПЕРСПЕК-
ТИВНЫХ ИССЛЕДОВАНИЙ «ФУНДАМЕН-
ТАЛЬНЫХ ВОПРОСОВ НЕИЗВЕСТНОГО».

ОТЧАСТИ ДВИЖИМЫЙ НЕНАВИСТЬЮ К НАЦИСТСКОМУ РЕЖИМУ, ЕВРЕЙ ФОН НЕЙМАН СТАЛ КЛЮЧЕВЫМ УЧЕНЫМ АМЕРИКАНСКИХ ВОЕННЫХ ВО ВТОРОЙ МИРОВОЙ. ТАКЖЕ ОН СЫГРАЛ ВАЖНУЮ РОЛЬ В «ПРОЕКТЕ МАНХЭТТЕН». УСПЕХ ЗАВИСЕЛ ОТ ТАКИХ СЛОЖНЫХ ВЫЧИСЛЕНИЙ, ЧТО СОЗДАНИЕ ТАБЛИЦ СТРЕЛЫ...



...ПОХОДИЛО НА ПРОВЕРКУ ВАШЕГО STEAM-КОШЕЛЬКА ПОСЛЕ ВВОДА КОДА ПОДАРОЧНОЙ КАРТЫ ИЛИ НОМЕРА PAYPAL.



ТРУДНОСТИ ОТКЛАДЫВАЛИ ПОЯВЛЕНИЕ АТОМНОЙ БОМБЫ. ПОРОЙ ЭТО КАЗАЛОСЬ ВООБЩЕ НЕВОЗМОЖНЫМ.

НАШИ ПРОШЛЫЕ НАДЕЖДЫ НА ТО, ЧТО БОМБА ИМПЛОЗИВНОГО ТИПА МОЖЕТ БЫТЬ ГОТОВА К КОНЦУ ВЕСНЫ 1945 ГОДА, РАЗВЕЯНЫ НАУЧНЫМИ ПРОБЛЕМАМИ...

КЛАЦ-
КЛАЦ-
КЛАЦ



ПОЗЖЕ В 1944 ГОДУ ВО ВРЕМЯ СЛУЧАЙНОЙ ВСТРЕЧИ НА ВОКЗАЛЕ ФОН НЕЙМАН УЗНАЛ О КОМПЬЮТЕРЕ ЭНИАК...

...КОТОРЫЙ МОГ ПРОИЗВОДИТЬ ДО 333 ВЫЧИСЛЕНИЙ В СЕКУНДУ.



ОН ПРОБИЛСЯ В КОМАНДУ СОЗДАТЕЛЕЙ ПРЕЕМНИКА ЭНИАКА И ВСКОРЕ СТАЛ АВТОРОМ ОРИГИНАЛЬНОЙ СТАТЬИ ПО ИНФОРМАТИКЕ...

ПЕРВЫЙ
ОТЧЕТ
О EDVAC

ДЖОН ФОН
НЕЙМАН

...КОТОРАЯ ОПИСЫВАЛА «АРХИТЕКТУРУ», ЛЕЖАЩУЮ В ОСНОВЕ СОВРЕМЕННЫХ ПК, ИГРОВЫХ ПРИСТАВОК, МОБИЛЬНЫХ УСТРОЙСТВ И ПОЧТИ ВСЕХ СУЩЕСТВУЮЩИХ КОМПЬЮТЕРОВ.



В 1950-х в тех завидных местах, где крутились большие умы (и большие деньги), было положено начало новой серии компьютеров.



Идеи, приписываемые нейману, уходят корнями в Великобританию — к компьютерным визионерам Чарльзу Бэббиджу и Аде Лавлейс.



Машина с широким спектром возможностей, не только для простой, быстрой, точной арифметики, была изящно воплощенной мечтой Лавлейс...



...умершей в 1852 году.

Первые кандидаты на звание видеоигр появились как изучение возможностей этой неисследованной области...

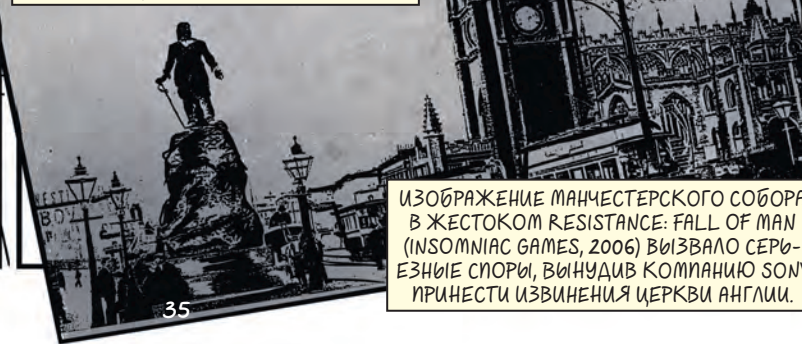


...то есть, в отличие от «ракетного симулятора», они были задуманы не для коммерческого производства.



Манчестер, собор и памятник Кромвелю.

Одним из них были шашки Draughts (Checkers в США), выпущенные в 1951 году в Манчестере, Англия.



Изображение Манчестерского собора в жестокое сопротивление: Fall of Man (Insomniac Games, 2006) вызвало серьезные споры, вынудив компанию Sony принести извинения церкви Англии.

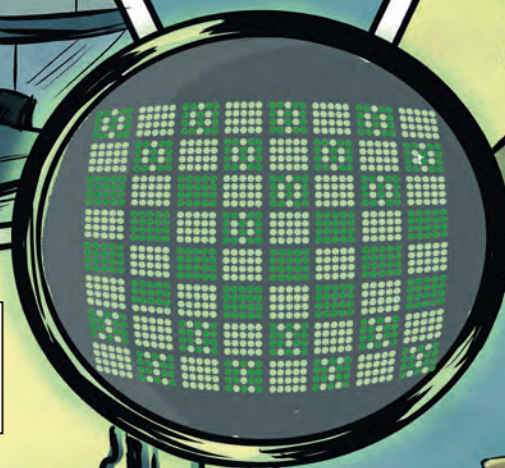
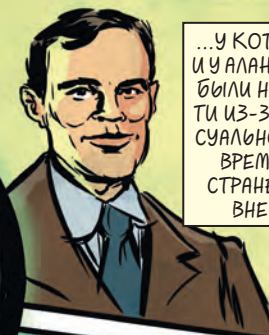
НА КОМПЬЮ-
ТЕРЕ, НА КОТО-
РОМ ЗАПУСКА-
ЛИ DRAUGHTS,
ФЕРРАНТИ
МАРК I АРХИ-
ТЕКТУРЫ ФОН
НЕЙМАНА...

...СТОЯЛИ ПРОГРАММЫ, НАПИСАН-
НЫЕ И ЗАГРУЖАЕМЫЕ ПРИ ПОМО-
ЩИ БУМАЖНОЙ ПЕРФОЛЕНТЫ.

КРИСТОФЕР
СТРЕЙЧИ, АВТОР
DRAUGHTS, БЫЛ
ЗНАТЫМ АНГ-
ЛИЧАНИНОМ...



...У КОТОРОГО, КАК
И У АЛАНА ТЬЮРИНГА,
БЫЛИ НЕПРЯТНОС-
ТИ ИЗ-ЗА ГОМОСЕК-
СУАЛЬНОСТИ — В ТО
ВРЕМЯ И В ТОЙ
СТРАНЕ ОНА БЫЛА
ВНЕ ЗАКОНА.



DRAUGHTS ВАЖНА ПО ТРЕМ ПРИ-
ЧИНАМ. ЭТО ПЕРВАЯ ПРОГРАММА,
ИСПОЛЗУЮЩАЯ ГРАФИЧЕСКИЙ
ДИСПЛЕЙ. ТАКЖЕ В НЕЕ ВСТРОЕН
САМЫЙ ПЕРВЫЙ ИИ*.



*ВЫ ИГРАЛИ ПРО-
ТИВ КОМПЬЮТЕ-
РА, А НЕ ДРУГОГО
ЧЕЛОВЕКА.

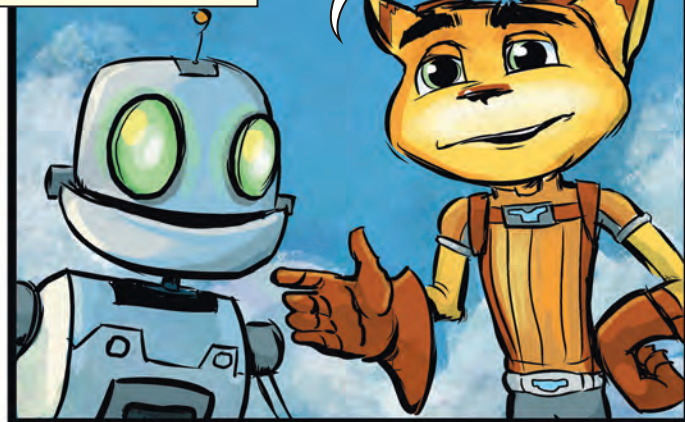


И, НАКОНЕЦ, ЭТО БЫЛА ПЕРВАЯ ВИДЕОИГРА, В КО-
ТОРОЙ БЫЛА МУЗЫКА. В КОНЦЕ ИГРЫ РАЗДАВАЛАСЬ
ЗАМЕДЛЕННАЯ ВЕРСИЯ «БОЖЕ, ХРАНИ КОРОЛЯ».



В 1952 ГОДУ МИР УВИДЕЛ ОХО, ИГРУ В КРЕСТИКИ-НОЛИКИ, НАПИСАННУЮ АЛЕКСАНДРОМ (СЭНДИ) ШАФТО ДУГЛАСОМ, ИЗУЧАВШИМ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ ЧЕЛОВЕКА И КОМПЬЮТЕРА.

САМО СУЩЕСТВОВАНИЕ ЭТИХ ИГР ШЛО ВРАЗРЕЗ С ТЕМ, ДЛЯ ЧЕГО ИЗНАЧАЛЬНО БЫЛИ ПРЕДНАЗНАЧЕНЫ КОМПЬЮТЕРЫ.



ПРОГРАММИСТЫ ПЕРВОГО ПОКОЛЕНИЯ, ВОЗМОЖНО, НАПИСАЛИ МНОЖЕСТВО ИГР, НО НИКТО НЕ ПРИНИМАЛ ИХ ВСЕРЬЕЗ.



УНИВЕРСИТЕТЫ, ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЕ ИНСТИТУТЫ, КОРПОРАЦИИ И ПРАВИТЕЛЬСТВА СТРЕМИЛИСЬ УВЕЛИЧИТЬ МОЩНОСТЬ И СКОРОСТЬ ЦИФРОВЫХ ВЫЧИСЛЕНИЙ.

ИЗ-ЗА СВОИХ УНИКАЛЬНЫХ ФУНКЦИЙ САМОПРОВЕРКИ УНИВАК НЕ МОЖЕТ ОШИБИТЬСЯ!



НИ РАЗУ СРЕДИ ЗАЯВЛЕННЫХ ЦЕЛЕЙ НЕ УПОМИНАЛИСЬ «РАЗВЛЕЧЕНИЯ».

ПОЧЕМУ Я НЕ МОГУ ПОДКЛЮЧИТЬСЯ ЧЕРЕЗ БЛЮТУС?!



ОНИ ХОТЕЛИ УСОВЕРШЕНСТВОВАТЬ ВОЗМОЖНОСТИ ЧЕЛОВЕЧЕСКОГО РАЗУМА ТАК ЖЕ, КАК ЭТО БЫЛО С ТАБЛИЦАМИ СТРЕЛБЫ...

БАЛЛИСТИЧЕСКАЯ ЛАБОРАТОРИЯ США, 1962.



...В СЛЕДУЮЩИХ ОБЛАСТЯХ: ЭКОНОМИКА, МЕТЕОРОЛОГИЯ, БИЗНЕС, ПОЛИТИКА И УПРАВЛЕНИЕ ИНФОРМАЦИЕЙ.

BENDIX

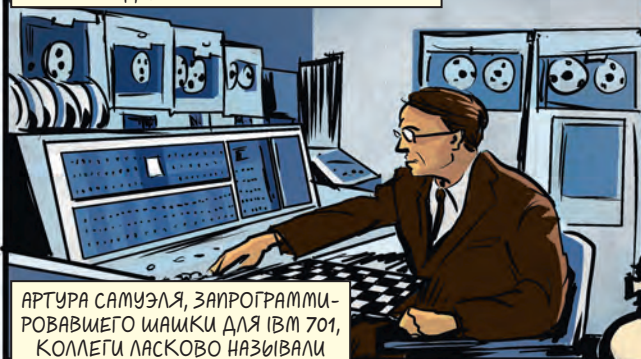
G-15

ВСЕ

ДЛЯ ЛЮБЫХ ЦЕЛЕЙ

КОМПЬЮТЕР

ВСЕ ЖЕ МНОГИЕ ПРОГРАММИСТЫ ПРОДОЛЖИЛИ СОЗДАВАТЬ ИГРЫ — И ИГРАТЬ В НИХ.



АРТУРА САМУЭЛЯ, ЗАПРОГРАММИРОВАВШЕГО ШАШКИ ДЛЯ ИВМ 701, КОЛЛЕГИ ЛАСКОВО НАЗЫВАЛИ «ГРОМАДНЫМ ВЕЛИКАНОМ».

ЗАЧАСТУЮ ЛЮБОЙ, КТО ЭТИМ ЗАНИМАЛСЯ, ОКАЗЫВАЛСЯ НА НЕВЕРНОЙ СТОРОНЕ «КУЛЬТУРНОГО РАЗРЫВА».

[ВЫ] МОГЛИ БЫ СПРОСИТЬ, ЗАЧЕМ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЭТИ ДОРОГИЕ И СЛОЖНЫЕ МАШИНЫ ДЛЯ СТОЛЬ ТРИВИАЛЬНОГО ЗАНЯТИЯ...



НО ИГРЫ ОКАЗАЛИСЬ ИЗЯЩНОЙ И УДОБНОЙ МЕТАФОРой ТЕХ АСПЕКТОВ ЖИЗНИ, НА КОТОРЫЕ ХОТЕЛИ ПОВЛИЯТЬ СТОРОННИКИ ВЫЧИСЛЕНИЙ.

МАШИНА НЕ МОЖЕТ ОХВАТИТЬ ВСЮ ДОСКУ СРАЗУ.

ОНА ДОЛЖНА ФОКУСИРОВАТЬСЯ НА ОТДЕЛЬНОМ КВАДРАТЕ ЗА ХОД.



ИССЛЕДОВАНИЯ МЕТОДОВ ПРОГРАММИРОВАНИЯ ДЛЯ РЕШЕНИЯ СЛОЖНЫХ ЗАДАЧ МОГУТ ПРИВЕСТИ К НЕВЕРОЯТНО ВАЖНЫМ ДОСТИЖЕНИЯМ.

МОЖЕШЬ ПОВТОРИТЬ.



DEEP BLUE ОТ ИВМ, КОТОРЫЙ В 1997 ГОДУ...

...ОБЫГРАЛ В ШАХМАТЫ ЧЕМПИОНА МИРА ГАРРИ КАСПАРОВА.

ИГРЫ ОКАЗАЛИСЬ НЕВЕРОЯТНЫМ ДИПЛОМАТИЧЕСКИМ ИНСТРУМЕНТОМ...

...ДЕМОНСТРИРУЮЩИМ ВОЗМОЖНОСТИ КОМПЬЮТЕРОВ НЕПОСВЯЩЕННЫМ.



ПИАР БЫЛ НЕОБХОДИМ, ВЕДЬ МНОЖЕСТВО ЛЮДЕЙ ОТНОСИЛИСЬ С ПОДОЗРЕНИЕМ И НЕПОНИМАНИЕМ К ТОМУ, КУДА МОЖЕТ ПРИВЕСТИ НОВАЯ ИНДУСТРИАЛЬНАЯ РЕВОЛЮЦИЯ.

ЛЬЮИС ЯБЛОНСКИЙ
РОБОПАТОЛОГИЯ



КЕМ БЫЛИ ТЕ НЕСУЩЕ ТАРАБАРАЩИНУ ЯЩЕГОЛОВЫЕ, ДЕЛАЮЩИЕ НЕПОНИЯТНЫЕ ШТУКИ С НЕОБЪЯСНИМЫМИ ТЕХНОЛОГИЯМИ?...

...ЧАСТО ЗА ЗАКРЫТЫМИ ДВЕРЯМИ?



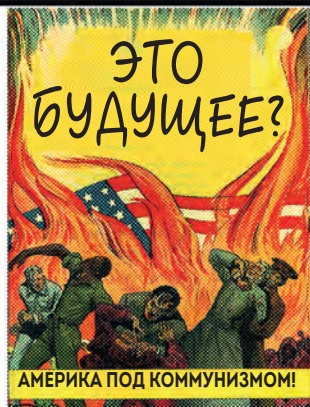
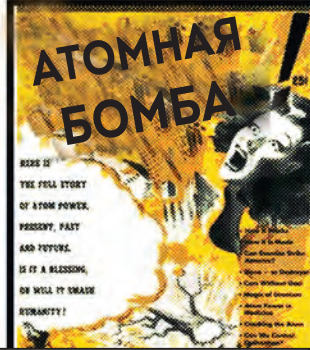
БИ-И-ИИ!!!

ЭТОГО БЫЛО ДОСТАТОЧНО, ЧТОБЫ СТАТЬ ПАРАНОУКАМИ.



ВООБЩЕ В ПОСЛЕВОЕННЫЕ ГОДЫ...

...ИЗ-ЗА АТОМНЫХ БОМБ ПАРАНОУЯ БЫЛА ПОВСЮДУ.



И ДЕЛО НЕ ТОЛЬКО В ЗАКОНЕ МУРА — ПРОГНОЗИРУЕМОМ БЫСТРОМ РОСТЕ ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТИ КОМПЬЮТЕРОВ, СТИМУЛИРУЮЩЕМ ПРОГРЕСС...

НАЧАЛО ХОЛОДНОЙ ВОЙНЫ

БАМ!!!
БАХ!!!

ВЫСТРЕЛЫ?
ХЛОПКИ?
ЧТО?



...НО И В ТОМ, ЧТО США, БРИТАНСКОЕ СОДРУЖЕСТВО И ЗАПАДНАЯ ЕВРОПА ПРОДОЛЖАЛИ ГОНКУ, ЧТОБЫ СОХРАНИТЬ ТЕХНОЛОГИЧЕСКОЕ ПРЕИМУЩЕСТВО...

...ПРОТИВ НОВОГО ГРОЗНОГО ВРАГА.

ДА ЗАРАВС-
ТВУЕТ МАО
ЦЗЭДУН!

ОКТЯБРЬ 1949

УРУМЧИ, СЕВЕРО-
ЗАПАДНЫЙ КИТАЙ

НЕ МОГУ
ПОВЕРИТЬ!

ПЕРЕВОРОТ
В СИНЬЦЗЯНЕ
БЕЗ ЕДИНОГО
ВЫСТРЕЛА...

ЧТО?
ДАГ?

ТС-С-С-С!
НЕ ПРИВЛЕКАЙ
ВНИМАНИЯ.

ПОЙДЕМ,
СТАРИНА.

НУЖНО
СЖЕЧЬ КУЧУ ДО-
КУМЕНТОВ, ПРЕЖДЕ
ЧЕМ МЫ ВЗОРВЕМ
ЭТОТ ГОРОД.

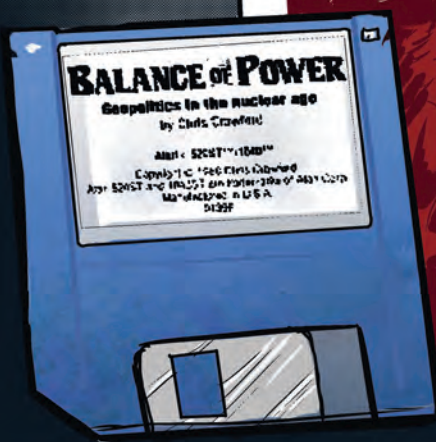
НА ЭТОТ РАЗ ГОНКА БЫЛА ПРОТИВ ГЛОБАЛЬ-
НОГО РАСПРОСТРАНЕНИЯ КОММУНИЗМА.

ИДЕОЛОГИЯ, КОТОРАЯ ПРАВИЛА РОССИЕЙ С 1917 ГОДА,
ТЕПЕРЬ РУКОВОДИЛА МАТЕРИКОВЫМ КИТАЕМ.

ПОТЕРЯВ 20 МЛН ЧЕЛОВЕК В БОРЬБЕ С НАЦИСТАМИ, СОВЕТСКИЙ СОЮЗ БЫЛ ПОЛОН РЕШИМОСТИ БОЛЬШЕ НЕ ДОПУСТИТЬ ВТОРЖЕНИЯ ГЕРМАНИИ. ЧТОБЫ СОЗДАТЬ ЗАЩИТНУЮ «БУФЕРНУЮ ЗОНУ», СССР ВЗЯЛ ПОД КОНТРОЛЬ ПОЛЬШУ, БОЛГАРИЮ, ЧЕХОСЛОВАКИЮ — ПОЧТИ ВСЮ ВОСТОЧНУЮ ЕВРОПУ — И БОЛЬШУЮ ЧАСТЬ ГЕРМАНИИ. ВЛИЯТЕЛЬНЫЕ ФИГУРЫ АМЕРИКИ ВИДЕЛИ В ЭТОМ НЕ ТОЛЬКО ОПАСНЫЙ ПОДЪЕМ, НО И ЛИШЕНИЕ КАПИТАЛИСТИЧЕСКИХ СМЯ КЛЮЧЕВЫХ ТОРГОВЫХ ПАРТНЕРОВ.

BALANCE OF POWER

ГЕОПОЛИТИКА
В ЯДЕРНУЮ ЭПОХУ
Крис Кроуфорд



BALANCE OF POWER 1985 ГОДА БЫЛА СТРАТЕГИЕЙ ДЛЯ APPLE MACINTOSH. ИГРОКИ МОГЛИ ПРИМЕРИТЬ РОЛЬ ПРЕЗИДЕНТА СМЯ ИЛИ ГЛАВЫ ПРАВИТЕЛЬСТВА СССР И ДЕРЖИТЬ ЗАВОЕВАТЬ МИРОВОЕ ГОСПОДСТВО. НЕОСТОРОЖНЫЕ ДЕЙСТВИЯ МОГЛИ ПРИВЕСТИ К ЯДЕРНОМУ КОШМАРУ.

В ИСТОРИИ ВИДЕОИГР ЕЕ НАЗОВУТ «ОДНОЙ ИЗ САМЫХ ИННОВАЦИОННЫХ ИГР ВСЕХ ВРЕМЕН».



МЕЖДУ ТЕМ МЕЧТА КОММУНИСТОВ О ПРЕКРАЩЕНИИ ГОСПОДСТВА БОГАТЫХ НАД БЕДНЫМИ БЫЛА СОБЛАЗНИТЕЛЬНОЙ ДЛЯ МНОГИХ...



...НАПРИМЕР, ДЛЯ КИТАЯ, КОТОРЫЙ ПЕРЕЖИЛ ГОДЫ ЭКСПЛУАТАЦИИ СО СТОРОНЫ ТАКИХ ВЛИЯТЕЛЬНЫХ СТРАН, КАК ВЕЛИКОБРИТАНИЯ, ЯПОНИЯ И ГЕРМАНИИ.

СОЧУВСТВУЮЩИЕ КОММУНИЗМУ БЫЛИ ДАЖЕ В «ПРОЕКТЕ МАНХЭТТЕН» В ЛИЦЕ ФИЗИКА ЭМИЛЯ ЮЛИУСА КЛАУСА ФУКСА, ХИМИКА ГАРРИ ГОЛДА, ИНЖЕНЕРА ДЭВИДА ГРИНГЛАССА...



...КОТОРЫЕ БЫЛИ В ЧИСЛЕ ТЕХ, КТО ВЫДАЛ РОССИИ СЕКРЕТЫ АТОМНЫХ РАЗРАБОТОК В НАДЕЖДЕ, ЧТО ЭТО ПОМОЖЕТ ПОБЕДИТЬ НАЦИСТОВ.



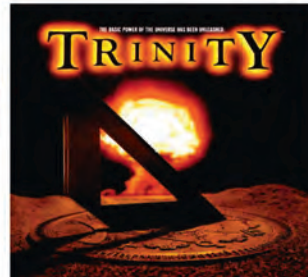
ОБЪЕМ УТЕЧКИ НЕИЗВЕСТЕН, НО СОВЕТЫ ВЗОРВАЛИ ПЕРВОЕ ЯДЕРНОЕ ОРУЖИЕ НА ПОЛИГОНЕ СОВРЕМЕННОГО КАЗАХСТАНА В АВГУСТЕ 1949 ГОДА.



С ТОГО МОМЕНТА ОТНОШЕНИЯ АМЕРИКАНЦЕВ И РУССКИХ КОЛЕБАЛИСЬ ОТ ЖАРКОЙ ГОЊКИ ВООРУЖЕНИЙ ДО РАЗУМНОЙ ДИПЛОМАТИИ.



ХОЛОДНАЯ ВОЙНА ПОВЕРНУЛА МИР ЛИЦОМ К УГРОЗЕ АПОКАЛИПСИСА, КОТОРЫЙ ЛЕГ В ОСНОВУ СЮЖЕТА МНОГИХ ИГР: ОТ САМЫХ РАНИХ ДО СОВРЕМЕННЫХ.



ВСЕ ЖЕ ТОЛЬКО ОДНА НАЦИЯ ВСЕРЬЕЗ ГОТОВИЛАСЬ К РАДИО-АКТИВНОМУ КОНЦУ СВЕТА.



ШКРЯБ

ДАЖЕ В ОККУПАЦИИ ЗНАЧИТЕЛЬНАЯ ЧАСТЬ НАСЕЛЕНИЯ ЯПОНИИ ГОВОРИЛА, ЧТО ЧУВСТВУЕТ ОБЛЕГЧЕНИЕ — ЭТО БЫЛ РЕДКИЙ ШАНС НА МИРНОЕ БУДУЩЕЕ.



ТЕМ НЕ МЕНЕЕ ЯПОНИЯ ОКАЗАЛАСЬ В ОТЧАЯННОМ ПОЛОЖЕНИИ: ГОЛОД, ИНФЛЯЦИЯ И БОЛЬШОЕ КОЛИЧЕСТВО БЕЗДОМНЫХ.



НЕ БЫЛО НИ ВРЕМЕНИ, НИ СРЕДСТВ НА РАЗВЛЕЧЕНИЯ И ОТДЫХ.

УЧИТЫВАЯ УПАДОК ЭКОНОМИКИ, НЕ ПРОИЗВОДИЛИСЬ ДАЖЕ МУЗЫКАЛЬНЫЕ АППАРАТЫ, А ИМПОРТ ПОДОБНЫХ «ПРЕДМЕТОВ РОСКОШИ» БЫЛ ВНЕ ЗАКОНА.



ЛЮБИМЫЙ АППАРАТ ЗВЕЗД

ОДИН ПРЕДПРИНИМАТЕЛЬ, ШОУЧИ МАСАМУРА, НАЧАЛ СОБИРАТЬ АППАРАТЫ ПАТИНКО ИЗ РАЗДОБИТОГО ТЕПЛИЧНОГО СТЕКЛА И СТАРЫХ ЧАЙНЫХ ЯЩИКОВ.



САЛОНЫ ПАТИНКО, ГДЕ МОЖНО ВОЙТИ В АЗАРТ ВСЕГО ЗА ОДНУ МОНЕТУ, РАСПРОСТРАНИЛИСЬ ВО ВРЕМЯ ПОСЛЕВОЕННОЙ СТРОГЕЙ ЭКОНОМИИ...



...ПОМОГАЯ ЯПОНЦАМ РАЗВИТЬ КУЛЬТУРУ ГЕСЕН, ИЛИ «ИГРОВОГО ЦЕНТРА».

В ЯПОНИИ ТОЖЕ БЫЛИ КОММУНИСТЫ. ФАШИСТЫ ДЕРЖАЛИ ИХ В ТЮРЬМАХ. НО ПОСЛЕ ВОЙНЫ ОНИ СТРЕМИЛИСЬ ДОБИТЬСЯ ВЛИЯНИЯ В ОБЩЕСТВЕ.



МЕСТНЫЕ КАПИТАЛИСТЫ И ЗАПАДНЫЕ СИЛЫ НЕ СТАЛИ ИХ ПОДДЕРЖИВАТЬ, КАК БЫЛО В КИТАЕ И СЕВЕРНОЙ КОРЕЕ.

США РЕШИЛИ ПОЗИЦИОНИРОВАТЬ ЯПОНИЮ КАК РЕГИОНАЛЬНОГО СОЮЗНИКА, ЧТОБЫ ОСТАНОВИТЬ КОММУНИЗМ.



ОПЫТ ЯПОНИИ ПОКАЗЫВАЕТ, ЧТО МЫ МОЖЕМ НА РАВНОЙ ОСНОВЕ СОТРУДНИЧАТЬ ДАЖЕ С БЫВШИМИ ВРАГАМИ.

МЫ ПОКАЖЕМ... ЧТО ЗАПАД МОЖЕТ ОБЪЕДИНИТЬ УСИЛИЯ С ВОСТОКОМ... ЧТОБЫ СОХРАНИТЬ НАМУ ОБЩУЮ СВОБОДУ.

ДЖОН ФОСТЕР ДАЛЛЕС, ГЕНЕРАЛЬНЫЙ СЕКРЕТАРЬ США, 1951.

США ИСПОЛЬЗОВАЛИ ЯПОНИЮ КАК ТЫЛОВУЮ БАЗУ ДЛЯ БОРЬБЫ В КОРЕЙСКОМ КОНФЛИКТЕ...

...С ОБЪЕДИНЕННЫМИ СИЛАМИ СЕВЕРНОЙ КОРЕИ И КИТАЯ, А ТАКЖЕ (ВТАЙНЕ) РУССКОЙ ЭЛИТНОЙ АВИАЦИЕЙ.



ОТЧАСТИ БЛАГОДАРЯ ХОЛОДНОЙ ВОЙНЕ ЯПОНИЯ СТАЛА ВОЗРОЖДАТЬСЯ.

ПРИТОК ДЕНЕГ НАЧАЛСЯ, НАПРИМЕР, КОГДА АМЕРИКАНСКИЕ ВОЕННЫЕ ЗАКАЗАЛИ У КОМПАНИИ «ТОЙОТА» ТЫСЯЧИ ГРУЗОВИКОВ И ВНЕДОРОЖНИКОВ...



...КОТОРЫМИ ОНА ТАКЖЕ СНАБЖАЛА ИМПЕРСКИЕ СИЛЫ ВО ВРЕМЯ ВТОРОЙ МИРОВОЙ ВОЙНЫ.

СРЕДИ ПОБОЧНЫХ ЭФФЕКТОВ ВОЙНЫ — ТЯГА К ПРИВЫЧНОМУ И ВОЛНУЮЩЕМУ ВО ВРЕМЯ ОЖИДАНИЯ ПРИКАЗОВ.

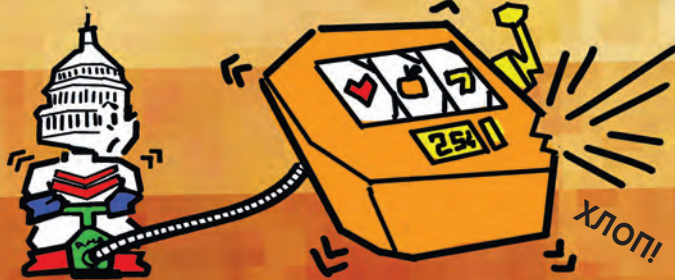
ТОГДА И ПРОЯВИЛАСЬ ИСТИННАЯ СИЛА ИНДУСТРИИ ВИДЕОИГР, СПОСОБНАЯ ИЗВЛЕЧЬ ИЗ ПРОИСХОДЯЩЕГО ВЫГОДУ.



У АМЕРИКИ ЕСТЬ СВОЙСТВО НАКИДЫВАТЬСЯ НА ТАК НАЗЫВАЕМЫЕ ПОРОКИ.

В 1951-м на повестке дня были игровые автоматы. Их ругали повсюду — от гор до прерий, до океанов, белых от пены.

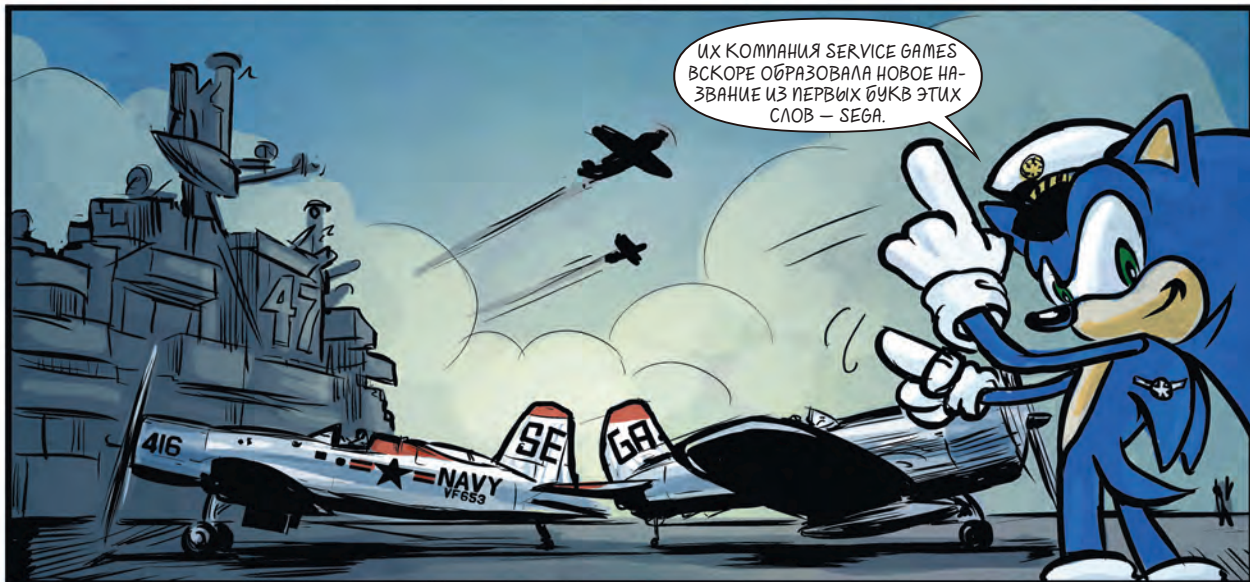
НО НЕ В НЕВАДЕ.



ХИТРЫЙ МАРТИ БРОМЛИ ЗА КОПЕЙКИ СКУПАЛ БРОШЕННЫЕ АВТОМАТЫ.

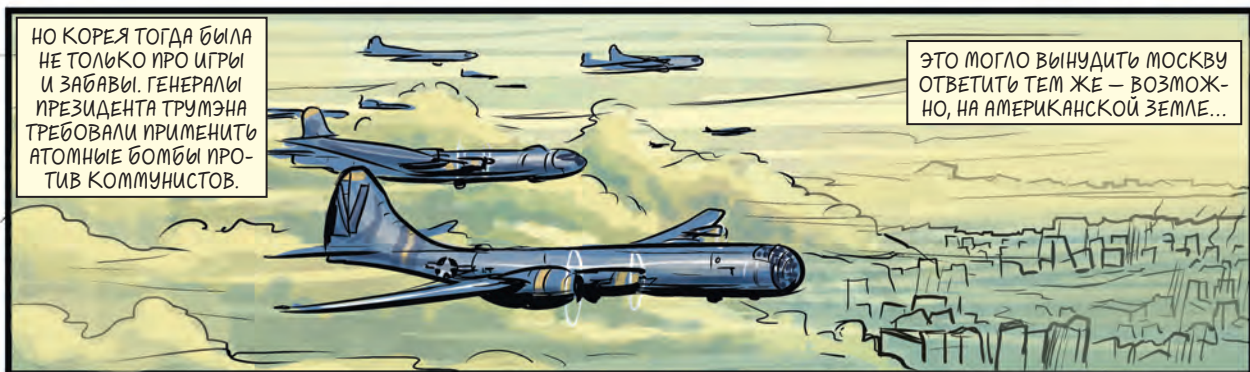
РАДУЯ ТОСКУЮЩИХ ПО ДОМУ ВОЕННЫХ (А ТАКЖЕ СВОЙ КОШЕЛЕК), ОН ПРИВЕЗ ИГРОВЫЕ АВТОМАТЫ НА БАЗЫ СМА В ЯПОНИИ.

ДАЛЬШЕ БЫЛИ МУЗЫКАЛЬНЫЕ АВТОМАТЫ И ПАРТНЕРСТВО С ДЭВИДОМ РОЗЕНОМ — АМЕРИКАНЦЕМ, ИМПОРТИРУЮЩИМ МЕХАНИЧЕСКИЕ АТТРАКЦИОНЫ В ЯПОНИЮ.



НО КОРЕЯ ТОГДА БЫЛА НЕ ТОЛЬКО ПРО ИГРЫ И ЗАБАВЫ. ГЕНЕРАЛЫ ПРЕЗИДЕНТА ТРУМЭНА ТРЕБОВАЛИ ПРИМЕНИТЬ АТОМНЫЕ БОМБЫ ПРОТИВ КОММУНИСТОВ.

ЭТО МОГЛО ВЫНУДИТЬ МОСКВУ ОТВЕТИТЬ ТЕМ ЖЕ — ВОЗМОЖНО, НА АМЕРИКАНСКОЙ ЗЕМЛЕ...

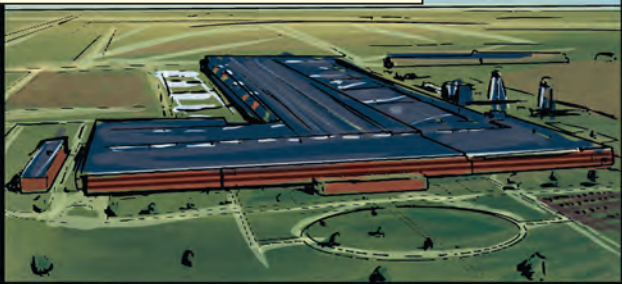


НЕКОТОРЫЕ ИЗ РАННИХ ВИДЕОИГ БЫЛИ ЗАДУМАНЫ ДЛЯ СНИЖЕНИЯ ТРЕВОГИ ЯДЕРНОЙ УГРОЗЫ...



...А ТАКЖЕ КОМПЬЮТЕРНОЙ ТЕХНОФОБИИ.

НАПРИМЕР, В 1954 ГОДУ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ ЦЕНТР УИЛЛОУ-РАН В МИЧИГАНЕ, ГДЕ ПРОВОДИЛИСЬ СВЕРХСЕКРЕТНЫЕ ИССЛЕДОВАНИЯ ВРЕМЕН ХОЛОДНОЙ ВОЙНЫ, ОТКРЫЛ СВОИ ДВЕРИ ДЛЯ НАСЕЛЕНИЯ.



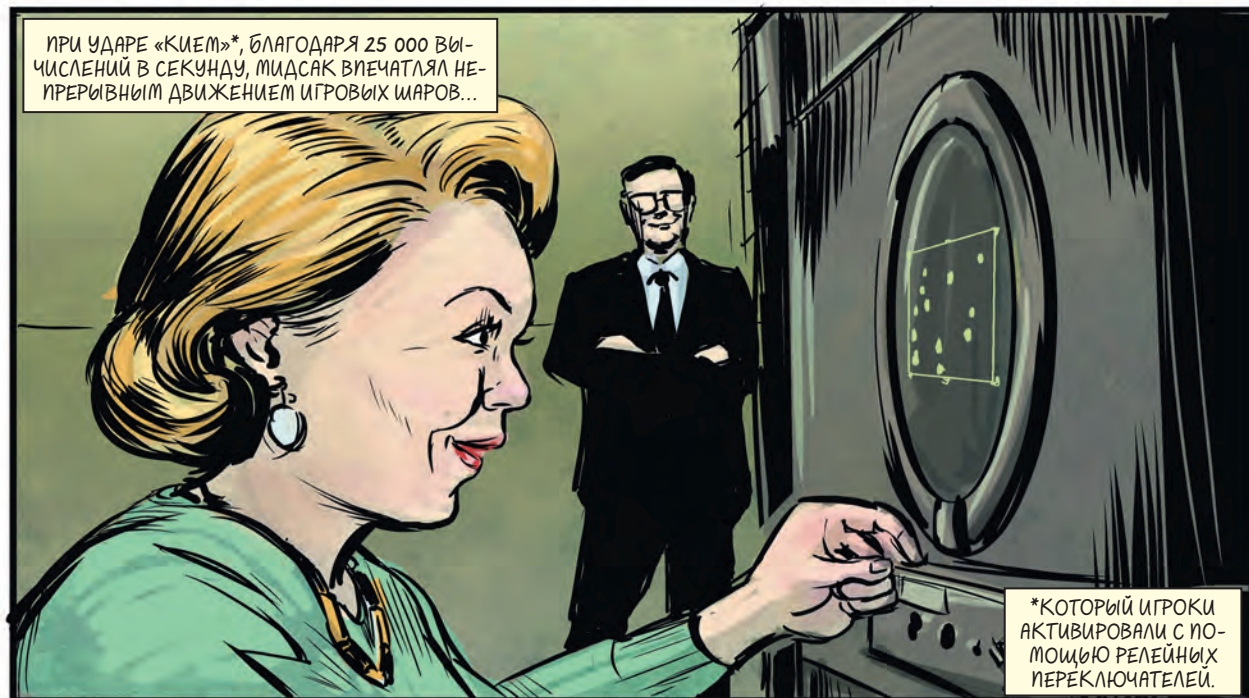
В ЛАБОРАТОРИИ НАХОДИЛСЯ МИЧИГАНСКИЙ СПЕЦИАЛЬНЫЙ ЦИФРОВОЙ КОМПЬЮТЕР МИДСАК С СУПЕРМОЩНОЙ ГРАФИКОЙ, ОБНОВЛЯЕМОЙ В РЕЖИМЕ РЕАЛЬНОГО ВРЕМЕНИ.



В ТОТ ДЕНЬ ПОСЕТИТЕЛЯМ ПРЕДЛАГАЛОСЬ СЫГРАТЬ В «СИМУЛЯТОР БИЛЬЯРДА» НА 13-ДЮЙМОВОМ ЭКРАНЕ.

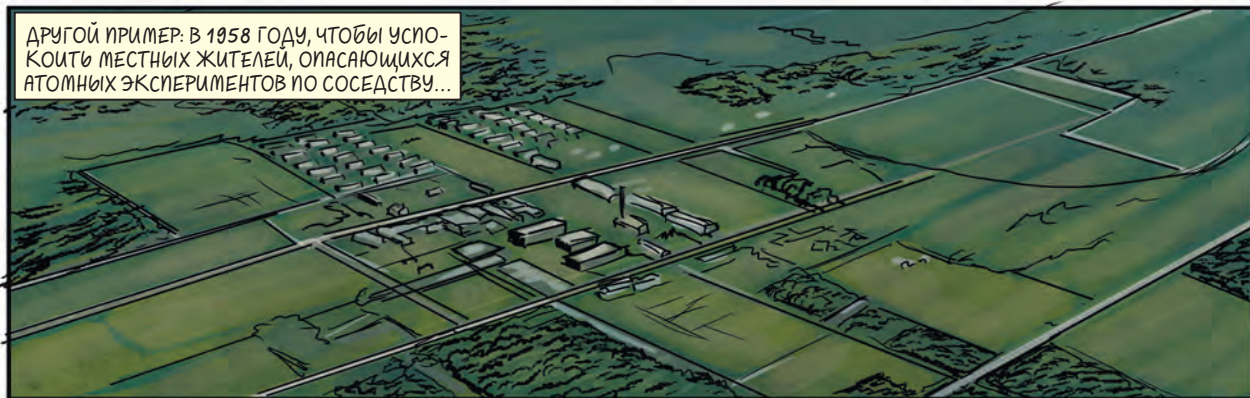


ПРИ УДАРЕ «КИЕМ»*, БЛАГОДАРЯ 25 000 ВЫЧИСЛЕНИЙ В СЕКУНДУ, МИДСАК ВПЕЧАТЛЯЛ НЕПРЕРЫВНЫМ ДВИЖЕНИЕМ ИГРОВЫХ ШАРОВ...



*КОТОРЫЙ ИГРОКИ АКТИВИРОВАЛИ С ПОМОЩЬЮ РЕЛЕЙНЫХ ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЕЙ.

ДРУГОЙ ПРИМЕР: В 1958 ГОДУ, ЧТОБЫ УСПОКОИТЬ МЕСТНЫХ ЖИТЕЛЕЙ, ОПАСАЮЩИХСЯ АТОМНЫХ ЭКСПЕРИМЕНТОВ ПО СОСЕДСТВУ...



...БРУКХЕЙВЕНСКАЯ НАЦИОНАЛЬНАЯ ЛАБОРАТОРИЯ (BNL) ТАКЖЕ ПРИВЕТСТВОВАЛА ПУБЛИКУ.



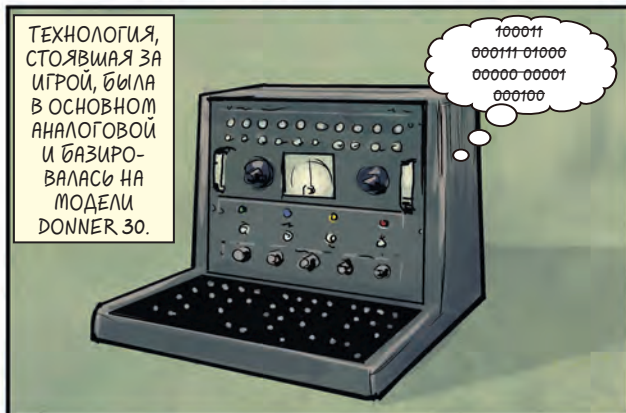
БЫВШИЙ СПЕЦИАЛИСТ РАДИАЦИОННОЙ ЛАБОРАТОРИИ И «ПРОЕКТА МАНХЭТТЕН» ФИЗИК УИЛЬЯМ ХИГИНБОТАМ ИСКАЛ МИРНОЕ ПРИМЕНЕНИЕ ЯДЕРНОЙ ЭНЕРГИИ.



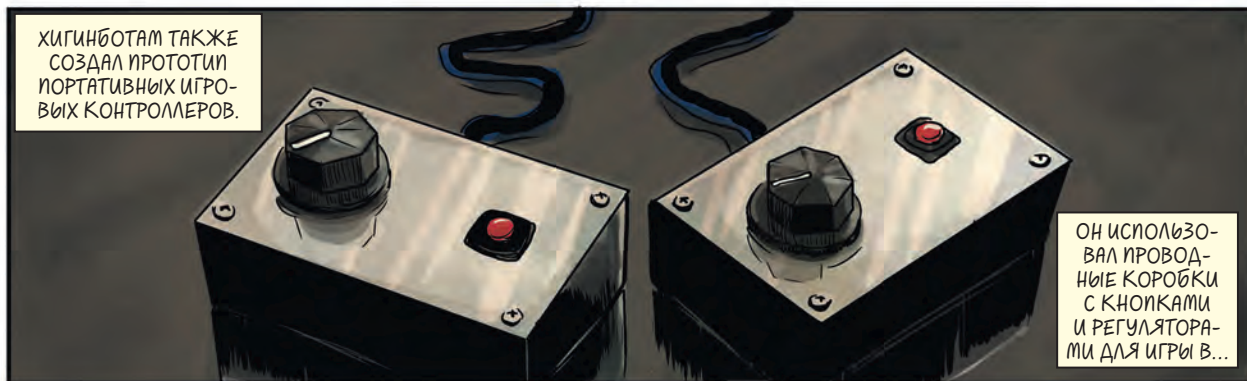
ХИГИНБОТАМ РАЗРАБОТАЛ ИНТЕРАКТИВНЫЙ СПОРТИВНЫЙ СИМУЛЯТОР, ЧТОБЫ ПОСЕТИТЕЛИ МОГЛИ ПОЛУЧИТЬ, СКОРЕЕ ВСЕГО, СВОЙ ПЕРВЫЙ ОПЫТ РАБОТЫ С КОМПЬЮТЕРОМ.



ТЕХНОЛОГИЯ, СТОЯВШАЯ ЗА ИГРОЙ, БЫЛА В ОСНОВНОМ АНАЛОГОВОЙ И БАЗИРОВАЛАСЬ НА МОДЕЛИ DONNER 30.



ХИГИНБОТАМ ТАКЖЕ СОЗДАЛ ПРОТОТИП ПОРТАТИВНЫХ ИГРОВЫХ КОНТРОЛЛЕРОВ.



ОН ИСПОЛЪЗОВАЛ ПРОВОДНЫЕ КОРОБКИ С КНОПКАМИ И РЕГУЛЯТОРАМИ ДЛЯ ИГРЫ В...

...COMPUTER TENNIS*

В ТВОРЕНИИ ХИГГИБОТАМА (ТАКЖЕ ВЫ-
ВОДИМОГО НА ОСЦИЛЛОГРАФЕ ДЮМОНА),
ПОХОЖЕ, БЫЛ НАПРЯЖЕННЫЙ ГЕЙМПЛЕЙ
И ПРИВЛЕКАТЕЛЬНАЯ ГРАФИКА.

ОНО НЕ МОГЛО ВОСПРОИЗВОДИТЬ МУЗЫКУ ИЛИ
ЗВУКОВЫЕ ЭФФЕКТЫ, НО НАЖАТИЯ КОНТРОЛ-
ЛЕРА СОПРОВОЖДАЛИСЬ ПРИЯТНЫМИ ЩЕЛЧКА-
МИ СИСТЕМЫ ЭЛЕКТРОМЕХАНИЧЕСКИХ РЕЛЕ.

*ЧАСТО ОШИБОЧНО ЗА-
ВЕТСЯ TENNIS FOR TWO, НО
ХИГГИБОТАМ ИЛИ BNL НИ
РАЗУ ЕЕ ТАК НЕ НАЗЫВАЛИ.

ПРЕДРЕКАЯ БУДУЩИЙ ГЛОБАЛЬНЫЙ
УСПЕХ, РЕАКЦИЯ НА COMPUTER TENNIS
БЫЛА «ОШЕЛОМЛЯЮЩЕЙ».

ВСЕ БЫЛО
СУПЕР, ПОКА МЫ
НЕ УЗНАЛИ, ЧТО ТЫ
НЕ УМЕР!

ЛЮДИ ВЫСТРА-
ИВАЛИСЬ В ОЧЕ-
РЕДИ ПО ВСЕМУ
ЗАЛУ И ВОКРУГ
ЗДАНИЯ РАДИ
30 СЕКУНД
В ИГРЕ.

НО ИМЕЙТЕ В ВИДУ: ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО
ЛЮДЕЙ, КОТОРЫЕ СЫГРАЛИ В ЭТУ ИЛИ БО-
ЛЕЕ РАННИЕ ИГРЫ, ПРОСТО МИЗЕРНОЕ.

ОДНОМУ МЕСТ-
НОМУ МАЛЫШУ
ПОВЕЗЛО. ЕГО ОТЕЦ
БЫЛ ОДНИМ ИЗ
РАЗРАБОТЧИКОВ
COMPUTER TENNIS.



СОГЛАСЕН. Я ДОЛ-
ЖЕН БЫЛ ПОДАТЬ
ЗАЯВКУ НА ПАТЕНТ,
НО Я БЫ НЕ СТАЛ
БОГАЧЕ.

САМ ХИГГИНС ХОТЕЛ, ЧТОБЫ
ЕГО ПОМНИЛИ ЗА УСИЛИЯ ПО ПРЕ-
КРАЩЕНИЮ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
ЯДЕРНОГО ОРУЖИЯ.

HEBEZYXA

МАЛЫША

ТРЯПКА

НЕЖЕЦКА

БАМЦ!

РАЗМАЗЫ

ПЕЧАЛЬНО

...ТАК И НЕ БЫЛО
ЗАПУЩЕНО...

ВЖУХ!

НЕВЕЗУХА

...ЧЕГО НЕЛЬЗЯ СКАЗАТЬ ОБ
УНИЗИТЕЛЬНОМ УДАРЕ, НАНЕ-
СЕННОМ ТЕХНОЛОГИЧЕСКОЙ
УВЕРЕННОСТИ АМЕРИКИ.

Φ-Ψ-Χ-Υ!!!

W-W-W-

В 1957 ГОДУ СССР УДИВИЛ МИР, УСПЕШНО ЗАПУСТИВ НА ОРБИТУ «ИСКУССТВЕННУЮ ЛУНУ».

ВЫ ШОКИРОВАЛИ НАС ТАК ЖЕ, КАК И ПЕРЛ-ХАРБОР.

ВНЕЗАПНО ВЫ ДАЛИ НАМ ПОНЯТЬ, ЧТО МЫ ЛУЧШИЕ НЕ ВО ВСЕМ.

РАДИОКОММЕНТАТОР
ГЭБРИЭЛ ХИТТЕР, 1957.

САТЕЛИТ — «СПУТНИК» — ИЗЛУЧАЛ ЗАГАДОЧНЫЕ РАДИОСИГНАЛЫ. В США ТО И ДЕЛО ОТКРЫВАЛИСЬ АВТОМАТИЧЕСКИЕ ГАРАЖНЫЕ ВОРОТА, КОГДА ОН ПРОЛЕТАЛ НАД НИМИ ПО 4-6 РАЗ НА ДНЮ.

БЗ-БЗ-БЗ-БЗ-БЗ... ЩЕЛК!

«СПУТНИК» И КОСМИЧЕСКАЯ ГОНКА ТАКЖЕ ПОМОГЛИ ОБРАТИТЬ ВНИМАНИЕ НА КОСМОС И БУДУЩЕЕ...

...ПРИБЛИЖАЯ НАУЧНУЮ ФАНТАСТИКУ К ПРИЗНАНИЮ МЕЙНСТРИМОМ.

ПИСАТЕЛЬ-ФАНАСТ
Э. Э. «ДОК» СМИТ.

С ПЕРЕСМОТРОМ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПОЛИТИКИ И ВЛИВАНИЕМ ИНВЕСТИЦИЙ В ИССЛЕДОВАНИЯ США УДВОИЛИ РЕШИМОСТЬ ПРИВЛЕЧЬ НА СВОЮ СТОРОНУ ОПЫТНЫХ «БОТАНИКОВ».

...ОДНИМ ИЗ САМЫХ БОЛЬШИХ И ВОПИЮЩИХ НАШИХ НЕДОСТАТКОВ ЯВЛЯЕТСЯ ТО, ЧТО В ЭТОЙ СТРАНЕ НЕ УДЕЛЯЕТСЯ ДОЛЖНОГО ВНИМАНИЯ НАУЧНОМУ ОБРАЗОВАНИЮ И МЕСТУ НАУКИ В ЖИЗНИ НАЦИИ.

ПРЕЗИДЕНТ ДУАЙТ ЭЙЗЕНХАУЭР, 1957.

ОДНАКО РЕПУТАЦИЯ АМЕРИКИ БЫЛА ГОТОВА К РЕАНИМАЦИИ...

...ГРЯДУЩИМ ПРОРЫВОМ В ОБЛАСТИ ВЫЧИСЛИТЕЛЬНОЙ ТЕХНИКИ И ЭЛЕКТРОНИКИ.

ЭНИАК, ФЕРРАНТИ
МАРК I, ИВМ 701,
УНИВАК И МИДСАК —
ВСЕ ОНИ БЫЛИ СО-
ЗДАНЫ НА ОСНОВЕ
ВАКУУМНЫХ ТРУБОК.

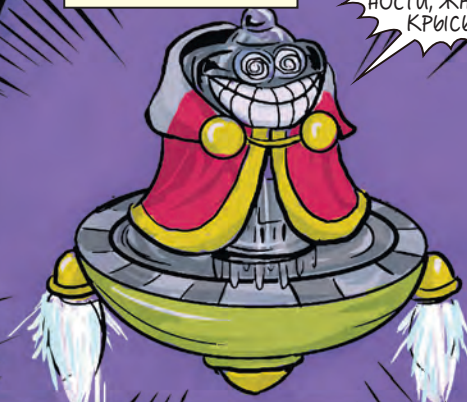
ОНИ ТАКЖЕ БЫЛИ
ВАЖНЫ ДЛЯ ТЕЛЕ-
ВИЗИОННОЙ, ТЕЛЕ-
ФОННОЙ И РАДИО-
ИНДУСТРИИ.

В ТО ВРЕМЯ КАК
ТЕХНОЛОГИИ
ПРОДОЛЖАЛИ
СТРЕМИТЕЛЬНО
РАЗВИВАТЬСЯ...



...КОГДА ДЕЛО КАСА-
ЛОСЬ КОМПЬЮТЕРОВ,
ВАКУУМНЫЕ ТРУБКИ
ПО-ПРЕЖНЕМУ ПРА-
ВИЛИ БАЛ.

УЛИВАЙТЕСЬ
МЕРЗКОЙ ГОРЕ-
ЧЬЮ МОЕЙ ТЕХ-
НОЛОГИЧЕСКОЙ
НЕДОСТАТОЧ-
НОСТИ, ЖАЛКИЕ
КРЫСЫ!

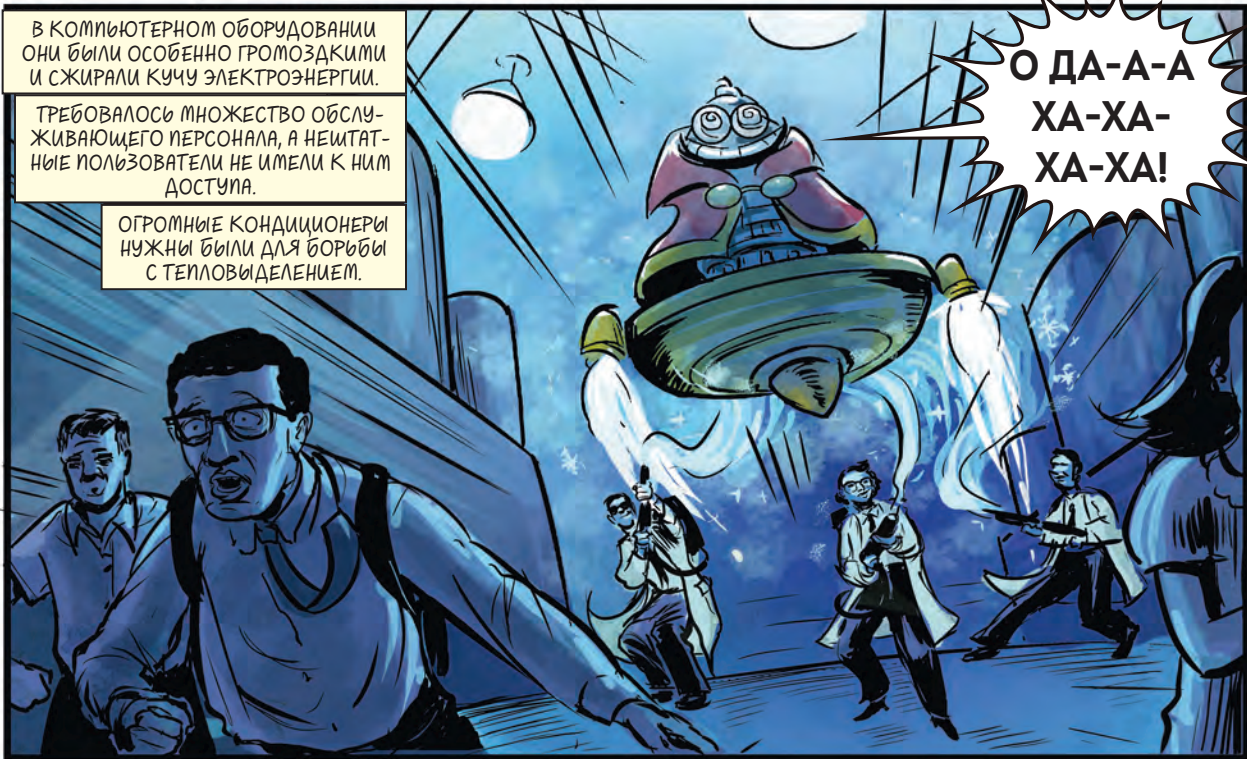


В КОМПЬЮТЕРНОМ ОБОРУДОВАНИИ
ОНИ БЫЛИ ОСОБЕННО ПРОМОЗДКИМИ
И СЖИРАЛИ Кучу ЭЛЕКТРОЭНЕРГИИ.

ТРЕБОВАЛОСЬ МНОЖЕСТВО ОБСЛУ-
ЖИВАЮЩЕГО ПЕРСОНАЛА, А НЕИШТАТ-
НЫЕ ПОЛЬЗОВАТЕЛИ НЕ ИМЕЛИ К НИМ
ДОСТУПА.

ОГРОМНЫЕ КОНДИЦИОНЕРЫ
НУЖНЫ БЫЛИ ДЛЯ БОРЬБЫ
С ТЕПЛОМ.

О ДА-А-А
ХА-ХА-
ХА-ХА!



УЧЕНЫЕ И БИЗНЕСМЕНЫ МЕЧТАЛИ
ОБ ИЗОБРЕТЕНИИ, КОТОРОЕ ЗА-
МЕНИЛО БЫ ВАКУУМНЫЕ ТРУБКИ.

НУЖНО ЧТО-ТО
СДЕЛАТЬ, БОСС.

МЕРВИН КЕЛЛИ,
ДИРЕКТОР BELL LABS

УОЛТЕР ШЕРМАН ГИФФОРД,
ПРЕЗИДЕНТ AT&T

НОВШЕСТВО, КОТОРОЕ
В ИТОГЕ ОТПРАВИЛО ВАКУ-
УМНУЮ ТРУБКУ В УТИЛЬ,
РОДИЛОСЬ В BELL LABS
В НЬЮ-ДЖЕРСИ.

ИГРЫ И ТЕХНОЛОГИИ В ОСНОВНОМ БЫЛИ ВОТЧИНОЙ ГЕНИЕВ,
ОПЕРЕЖАЮЩИХ ВРЕМЯ, КОТОРЫЕ ПРОДВИГАЛИ ИДЕИ СВОЕЙ ХАРИЗМОЙ.

ЛАРРИ ЭЛЛИСОН

НОЛАН БУШНЕЛЛ

СИГЭРУ МИЯМОТО

МАЙКЛ ДЕЛЛ

ТРИП ХОКИНС

СТИВ АЖОБС

СЛОЖНЫЙ, ЧРЕЗВЫЧАЙНО АМБИЦИОЗ-
НЫЙ, ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНО ОДАРЕННЫЙ
(И, ВОЗМОЖНО, РАСИСТ) ГЛАВА ГРУППЫ
ПО ИССЛЕДОВАНИЮ ПОЛУПРОВОД-
НИКОВ В BELL LABS УИЛЬЯМ ШОКЛИ
К ТАКИМ ЛЮДЯМ НЕ ОТНОСИЛСЯ.

ХММ.

НУ... Я НА-
ЧЕС НА КАРТУ
КРЕМНИЕВУЮ
ДОЛИНУ!

ШОКЛИ ПОРУЧИЛ ФИЗИКАМ УОЛТЕРУ БРАТТЕЙНУ И ДЖОНУ
БАРДИНУ РАЗРАБОТАТЬ ЕГО ИДЕИ О ЗАМЕНЕ ВАКУУМНЫХ ТРУБОК.

В ПОТЕ ЛИЦА ОНИ СТАВИЛИ
ЭКСПЕРИМЕНТЫ.



ГЛАВА 3 ТРАНЗИСТОРЫ А ЭТО ЗНАЧИТ SPACEWAR!



USS AKRON, ОКОЛО 1933 ГОДА.



НО В 50-Х СИТУАЦИЯ ИЗМЕНИЛАСЬ.



ТРАНЗИСТОРЫ НЕ ОСТАЛИСЬ
НЕЗАМЕЧЕННЫМИ И ПО ЭТУ СТОРОНУ
ТИХОГО ОКЕАНА.



В ЯПОНИИ ДВА ДОБРОДУШНЫХ
ИЗОБРЕТАТЕЛЯ, МАСАРУ ИБУКА
И АКИО МОРИТА, ОБЪЕДИНИЛИ
СВОИ СИЛЫ.

ИХ БИЗНЕС НАЧАЛСЯ В РУ-
ИНАХ РАЗБОМБЛЕННОГО
ТОКИЙСКОГО УНИВЕРМАГА.



НАЧАВ С ИЗГОТОВЛЕНИЯ РИСОВАРОК И ВОЛЬТМЕТРОВ
ИЗ СТАРЫХ ЗАПЧАСТЕЙ, ВСКОРЕ ОНИ ПОЛУЧИЛИ ЛИЦЕН-
ЗИЮ BELL LABS НА ПРОИЗВОДСТВО ТРАНЗИСТОРОВ.



ТАК ОНИ НАЧАЛИ ПРОИЗВОДСТВО
НЕБОЛЬШИХ И ДЕШЕВЫХ
ТРАНЗИСТОРНЫХ РАДИОПРИЕМНИКОВ.



КОМПАНИЯ
ИБУКА И МОРИТЫ
ПОЗЖЕ СТАЛА
SONY...

...И В 1994 ГОДУ
НАЧАЛА ВЫПУС-
КАТЬ ИГРОВЫЕ
ПРИСТАВКИ
PLAYSTATION.

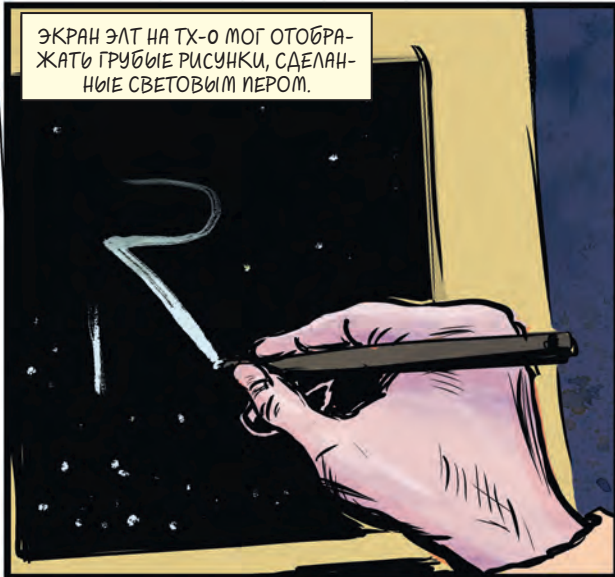


БЛАГОДАРЯ ШОКЛИ И ОСТАЛЬНЫМ НА СЦЕНУ
ВЫШЛИ СБОРНЫЕ И (СРАВНИТЕЛЬНО) КОМПАКТ-
НЫЕ ТРАНЗИСТОРНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ...

НАПРИМЕР, ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНЫЙ ТХ-0,
КОТОРЫЙ ВСТУПИЛ В СТРОЙ В 1956 ГОДУ
В ЛАБОРАТОРИИ ЛИНКОЛЬНА.



ЭКРАН ЭЛТ НА ТХ-0 МОГ ОТОБРА-
ЖАТЬ ГРУБЫЕ РИСУНКИ, СДЕЛАН-
НЫЕ СВЕТОВЫМ ПЕРОМ.



ИГРА ПОЗВО-
ЛЯЛА ИГРОКАМ
СОЗДАВАТЬ ЛА-
БИРИНТ СВЕТО-
ВЫМ ПЕРОМ...

...И СКРЫВАТЬ КУСОЧКИ «СЫРА»,
ПРЕДСТАВЛЕННЫЕ ТОЧКАМИ.
ЗАТЕМ ТХ-0 ПЫТАЛСЯ ПРОВЕСТИ
МЫШЬ К СЫРУ.



В ОТЛИЧИЕ ОТ ВСЕХ СВОИХ
ПРЕДШЕСТВЕННИКОВ, ТХ-0
БЫЛ РАЗРАБОТАН ДЛЯ ПЕРСО-
НАЛЬНОГО ПОЛЬЗОВАНИЯ.

ВАУ! КАК НАСЧЕТ
ТЕХ, КТО ПРЕВОСХО-
ДИТ ВАС, ЖАЛКИЕ
НАСЕКОМЫЕ?

МОЖЕШЬ
ЗАПУСТИТЬ
CRYSIS?



ДАГ РОСС ИЗ ОТДЕЛА ПРИКЛАДНЫХ КОМПЬЮ-
ТЕРНЫХ СИСТЕМ ЛАБОРАТОРИИ ЛИНКОЛЬНА
НАПИСАЛ ВИДЕОИГРУ MOUSE IN THE MAZE
С УЧЕТОМ ЭТОЙ ОСОБЕННОСТИ.



ИГРА ТАКЖЕ БЫЛА ЗАДУМАНА КАК КОМПЬЮ-
ТЕРНЫЙ ЭКСПЕРИМЕНТ ДЛЯ ДЕМОНСТРАЦИИ.

ТАКЖЕ ТАМ БЫЛ ГРАФИЧЕСКИ ПОЛНО-
ЦЕННЫЙ АНАЛОГ КРЕСТИКАМ-НОЛИКАМ,
ГДЕ ИГРОК СРАЖАЛСЯ С КОМПЬЮТЕРОМ.

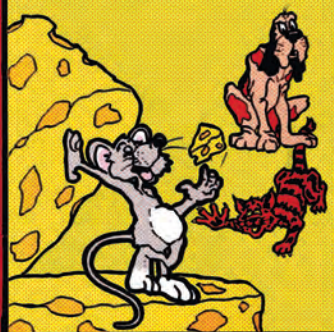


КОМАНДЫ ВВО-
ДИЛИСЬ ЧЕРЕЗ
ФЛЕКСОРАЙТЕР,
У КОТОРОГО БЫЛА
САМАЯ СОВРЕМЕН-
НАЯ НА ТО ВРЕМЯ
КЛАВИАТУРА.

СВЯЗЬ ТХ-О С ГРЫЗУНАМИ
ЦИФРОВОГО ВЕКА
НЕ ОГРАНИЧИЛАСЬ
MOUSE IN THE MAZE.

ATARI 2600™ VIDEO GAME CARTRIDGE

MOUSE TRAP™
by Exidy



ТОТ ЖЕ ИНТЕРФЕЙС СВЕТОВОГО ПЕРА
(НА ПОТОМКЕ ТХ-0 — ТХ-2) ВДОХНОВИЛ
ИНЖЕНЕРА ДУГЛАСА ЭНГЕЛЬБАРТА...



ВЕЧЕР ПОНЕДЕЛЬНИКА
9 декабря
15:45/арена
Председатель
Др. Д. К. Энгельбарт
Стэнфордский
Исследовательский институт
Менло-Парк, Калифорния

ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ ЦЕНТР
УСИЛЕНИЯ ЧЕЛОВЕЧЕСКОГО
ИНТЕЛЛЕКТА

...НА СОЗДАНИЕ (ПО-
МИМО ПРОЧЕГО) КОМ-
ПЬЮТЕРНОЙ МЫШИ,
ВПЕРВЫЕ ПРЕДСТАВ-
ЛЕННОЙ НА ПРЕЗЕН-
ТАЦИИ 1986 ГОДА,
НАЗВАННОЙ «МАТЕРЬЮ
ВСЕХ ДЕМОНСТРАЦИЙ».



ДЕНЬ ОТКРЫТЫХ ДВЕРЕЙ 1959; ОЖИДАЕТСЯ 25000 ПОСЕТИТЕЛЕЙ

Open House 1959 swings into action tomorrow at noon as the expected crowds of 20 to 30 thousand visitors begin to arrive. On hand to greet the visitors will be more than 1000 MIT students, faculty, and administration, all of whom have been preparing for Open House day for more than three months.

Under the direction of a joint student-faculty administration committee, all of the Institute's departments and many of its activities will be on show to the public what goes on at MIT that makes it a famed institution that it is.

Visitors are expected from all over New England, and parents of Tech students will be here for the day.

Although many special displays are planned, most of the "exhibits" are simply a showing of what goes on within the Institute's walls every day of the year. There will be open machines and equipment running, and in general, MIT will be as busy as it usually is.

several months ago when the Institute Committee appointed Co-Chairmen for the event, and an Open House Committee of students was formed. A faculty-administration committee was added and...

Most of the work of the Open House Committee itself consisted of coordinating the efforts of the departments, and acting as a clearing house for such problems as two departments wanting the same space at the same time.

With thousands of visitors arriving and hundreds of displays to be...

ТХ-0 ДОЛЖЕН БЫЛ
МГНОВЕННО ЗАВОЕВАТЬ
СТАТУС ЛЕГЕНДЫ СРЕ-
ДИ НЫНЕ ЛЕГЕНДАРНОЙ
ГРУППЫ УЧЕНЫХ...



Visitors are expected from all over New England, and parents of Tech students will be here for the day.

Although many special displays are planned, most of the "exhibits" are simply a showing of what goes on within the Institute's walls every day of the year. There will be open machines and equipment running, and in general, MIT will be as busy as it usually is.

...ИЗБРАННЫХ ЧЛЕНОВ КЛУБА ТЕХНИЧЕСКОГО МОДЕЛИРОВАНИЯ ЖЕЛЕЗНЫХ ДОРОГ (ТМРС) — И ТЕХ, КТО ИХ ОКРУЖАЛ.

ПОСЛЕ 1945 ГОДА МНОГОЛЮДНЫЕ ВОЕННЫЕ ПРЕДПРИЯТИЯ ОСВОБОДИЛИ «ФАНЕРНЫЕ ДВОРЦЫ» MIT, В ТОМ ЧИСЛЕ ЗДАНИЕ 20...



...КАК РАЗ
ДЛЯ TMRC.



ОНИ СОЗДАЛИ СЛОЖНЫЙ ИНТЕР-АКТИВНЫЙ МАКЕТ ТРАНСПОРТА — С РЕЛЕ И ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЯМИ ИЗ ПРОМЫШЛЕННОГО ТЕЛЕКОММУНИКАЦИОННОГО ОБОРУДОВАНИЯ.

НЕУДИВИТЕЛЬНО, ЧТО САМЫЕ БЛЕСТЯЩИЕ АМЕРИКАНСКИЕ ИНЖЕНЕРЫ ВОЗИЛИСЬ С ИГРУШЕЧНЫМИ ПОЕЗДАМИ.



КОНСТРУИРОВАНИЕ ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНЫХ ЛАНДШАФТОВ — КАК И ПРОЕКТИРОВАНИЕ ИГР — ЭТО СПОСОБ ПОНЯТЬ, КАК РАБОТАЕТ РЕАЛЬНЫЙ МИР, А ЗАТЕМ СИМУЛИРОВАТЬ, СМОДЕЛИРОВАТЬ ЕГО.

ВОЗМОЖНО,
ДАЖЕ ИЗМЕНИТЬ.



СИД МЕЙЕР, ГЕЙМДЗАЙНЕР ИГР CIVILIZATION И RAILROAD TYCOON.

ОБА ЗАНЯТИЯ ДЕМОНСТРИРУЮТ УМЕНИЕ РАСПОРЯЖАТЬСЯ РЕСУРСАМИ И СОЗДАВАТЬ ИНТЕРЕСНЫЕ ВЕЩИ...



...ПО СУТИ,
ИГРАЯ
В БОГА.

СЛИШКОМ МОЛОДАЯ, ЧТОБЫ УЧАСТВОВАТЬ В ВОЙНЕ, КОМАНДА ТМРС БЫЛА ПЕРВЫМ ПОКОЛЕНИЕМ, ВЫРОСШИМ НА КОМПЬЮТЕРАХ.

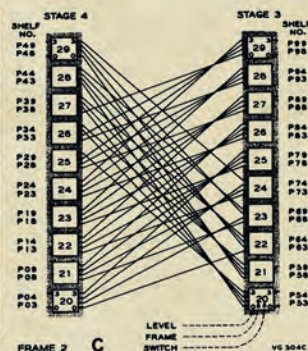
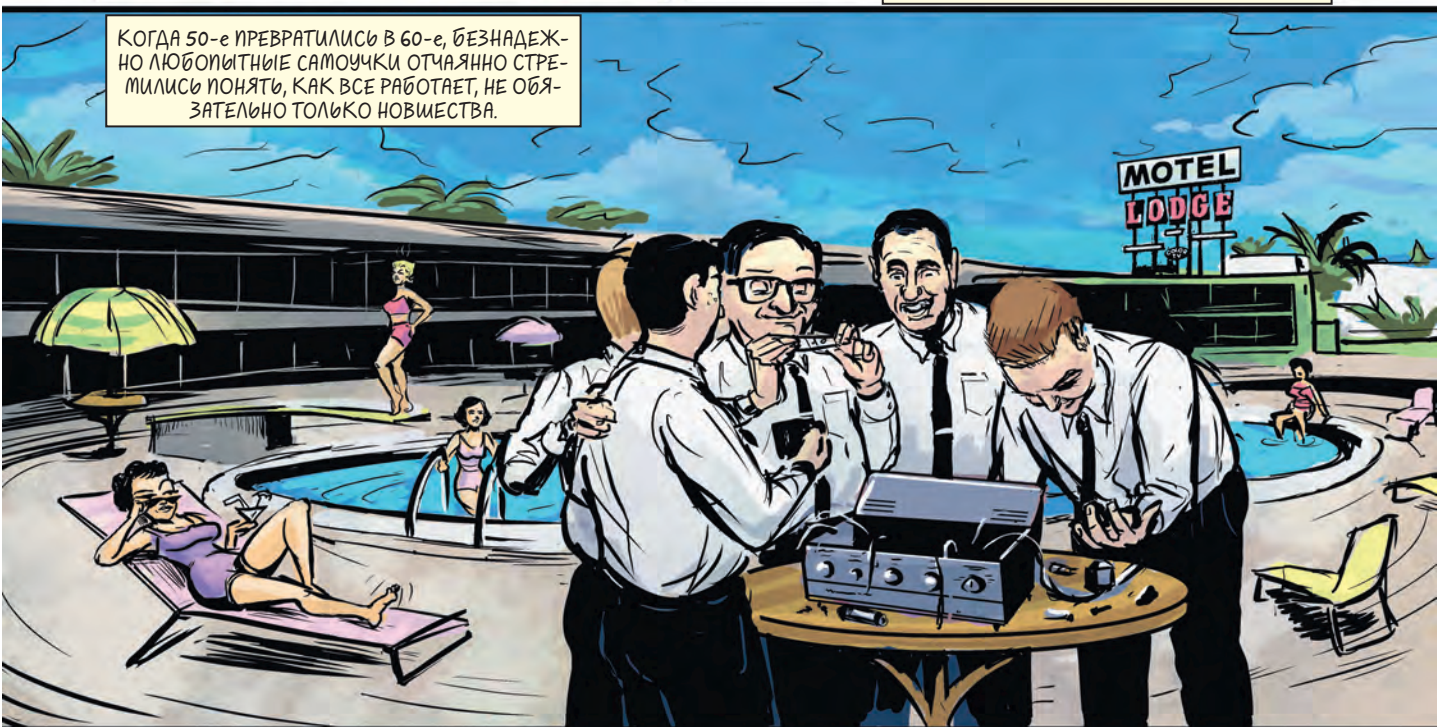


ОНИ БЫЛИ ОДЕРЖИМЫ ФАНТАЗИЯМИ И ОЖИДАНИЯМИ, КОТОРЫЕ ШЛИ В НОГУ С РАЗВИТИЕМ КОМПЬЮТЕРНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ.



АЛАН КОТОК ПОЗНАКОМИЛСЯ СО СВОЕЙ ПЕРВОЙ «ДУМАЮЩЕЙ МАШИНОЙ» В СТАРШЕЙ ШКОЛЕ НЬЮ-ДЖЕРСИ В СЕРЕДИНЕ 50-Х.

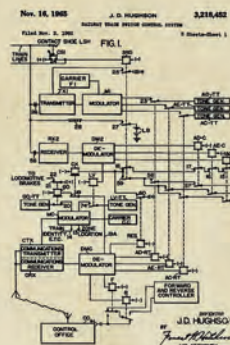
КОГДА 50-е ПРЕВРАТИЛИСЬ В 60-е, БЕЗНАДЕЖНО ЛЮБОпытНЫЕ САМОУЧКИ ОТЧАЯННО СТРЕМИЛИСЬ ПОНЯТЬ, КАК ВСЕ РАБОТАЕТ, НЕ ОБЯЗАТЕЛЬНО ТОЛЬКО НОВИШЕСТВА.



ТЕМ НЕ МЕНЕЕ, ПОМИМО КОМПЬЮТЕРОВ, НОВИНКОЙ ТЕХ ВРЕМЕН БЫЛИ ПОЧТИ ГЛОБАЛЬНЫЙ ОХВАТ И НЕВЕРОЯТНАЯ ИСКУСНОСТЬ ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНЫХ И ТЕЛЕФОННЫХ СООРУЖЕНИЙ.

ЗАДОЛГО ДО ИНТЕРНЕТА И «ОБЛАКА» КОМАНДА ТМРС СТРЕМИЛАСЬ ПОСТИЧЬ, ИСПЫТАТЬ И ИСПОЛЬЗОВАТЬ ВСЮ МОЩЬ ЭТИХ ЧУДЕС ИНЖЕНЕРИИ.

НО ЧТО ГОРАЗДО ВАЖНЕЕ, ОНИ УЗНАЛИ СВОИ ВОЗМОЖНОСТИ.



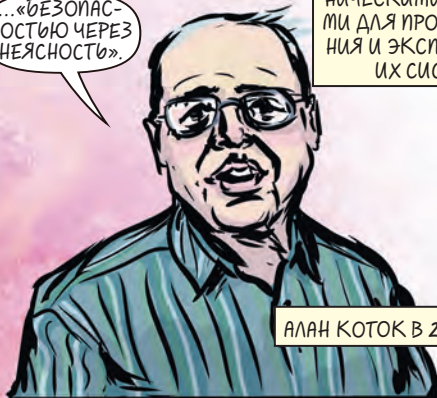


ИМЕЙТЕ В ВИДУ: ЭТО БЫЛА ЭРА НЕВИННОСТИ ДО УГРОЗ ВИРУСОВ, ВРЕДОНОСНЫХ ПРОГРАММ, КИБЕРТЕРРОРИЗМА И КОМПЬЮТЕРНОГО МОШЕННИЧЕСТВА.

ТЕЛЕФОННАЯ СИСТЕМА БЫЛА ЗАЩИЩЕНА ТОЛЬКО ТЕМ, ЧТО АЛАН КОТОК НАЗЫВАЛ...

...«БЕЗОПАСНОСТЬЮ ЧЕРЕЗ НЕЯСНОСТЬ».

ЭТО ОЗНАЧАЕТ, ЧТО РАЗРАБОТЧИКИ ПОЛАГАЮТ, БУДТО ПОСТОРОННИЕ НЕ ОБЛАДАЮТ ДОСТАТОЧНЫМИ ТЕХНИЧЕСКИМИ НАВЫКАМИ ДЛЯ ПРОНИКНОВЕНИЯ И ЭКСПЛУАТАЦИИ ИХ СИСТЕМ.



АЛАН КОТОК В 2000 ГОДУ



НО СТУДЕНТЫ-ИНЖЕНЕРЫ — ТЕ, КТО МОДИФИЦИРОВАЛ ТЕЛЕФОННУЮ АППАРАТУРУ ДЛЯ УПРАВЛЕНИЯ ИГРУШЕЧНЫМИ ПОЕЗДАМИ, — ОБЛАДАЛИ ТАКИМ ОПЫТОМ!



И ОНИ МОГЛИ ДЕЛАТЬ РАЗНЫЕ ЗАБАВНЫЕ ШТУКИ.

ЭТО ПЕНТАГОН!

КАКОВ ВАШ УРОВЕНЬ ДОПУСКА?

бу-бу-ун
ну-ну-ун

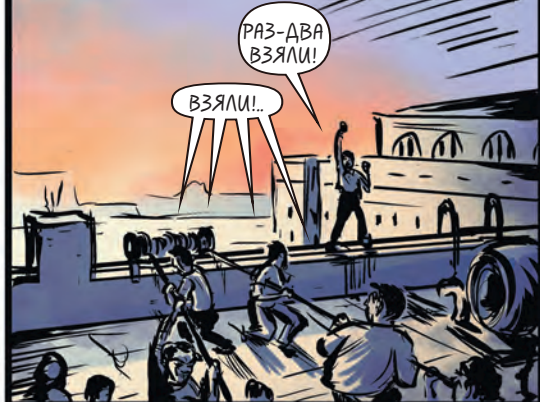


ТАК ЧТО ТМРС БЫЛИ ПЕРВЫМИ В МИРЕ ХАКЕРАМИ.

«ХАКЕРСТВО», РАЗУМЕЕТСЯ, В ОСНОВНОМ ОЗНАЧАЕТ
НЕСАНКЦИОНИРОВАННЫЙ ДОСТУП К СЕРВЕРУ ИЛИ СЕТИ
В КОРЫСТНЫХ ИЛИ НЕДОБОРОСОВЕСТНЫХ ЦЕЛЯХ.



НО СНАЧАЛА ЭТО СЛОВО ОБОЗНАЧАЛО ВИР-
ТУОЗНУЮ ДЕМОНСТРАЦИЮ МАСТЕРСТВА,
ОСУЩЕСТВЛЯЕМУЮ КАК САМОЦЕЛЬ...



...ЧТОБЫ НАМЕРЕННО ИСПОЛЬ-
ЗОВАТЬ ЧТО-ТО В НЕ ПРЕДНА-
ЗНАЧЕННЫХ ДЛЯ ЭТОГО ЦЕЛЯХ.



РАННЯЯ ВЕРСИЯ «ХАКА» 1926 ГОДА.
ШУТНИК ИЗ «ОБЩЕЖИТИЯ ГОБЛИНОВ»
МИТ ПОДНИМАЕТ МАШИНУ НА КРЫШУ.

С ТАКИМИ ПРОШИТЫМИ ДО МОЗ-
ГА КОСТЕЙ ХАКЕРАМИ, КАК ТМРС,
СТРЕМЛЕНИЕ ПОНЯТЬ МИР ИДЕТ
РУКА ОБ РУКУ С ЖЕЛАНИЕМ ПРЕОБ-
РАЗОВАТЬ И УЛУЧШИТЬ ЕГО...



...ОСОБЕННО КОГДА ЧТО-ТО
НЕ РАБОТАЕТ.





ДЛЯ СТУДЕНТОВ, КОТОРЫЕ ФАНАТЕЛИ ОТ ВАКУУМНЫХ ТРУБОК И ПЕРФОКАРТ — НИКАКИХ ГРАФИЧЕСКИХ ДИСПЛЕЕВ, — «ТИКСО» БЫЛ ГОЛОВОКРУЖИТЕЛЬНОМ ПРОРЫВОМ.

ХАКЕРЫ ПРИНЯЛИСЬ АТАКОВАТЬ ЕГО ПО ВСЕМ ФРОНТАМ, ВЛАТЫВАЯСЬ В ТЕ ЧАСЫ, КОГДА АДМИНИСТРАЦИЯ И ПРОФЕССОРА СПАЛИ.



ТХ-О ВОЗНЕС ВОООБРАЖЕНИЕ ХАКЕРОВ НА НЕВОООБРАЗИМУЮ ВЫСОТУ.



ТУ САМУЮ, КУДА В АПРЕЛЕ 1961 ГОДА СССР ОТПРАВИЛ КОСМОНАВТА ЮРИЯ АЛЕКСЕЕВИЧА ГАГАРИНА.



И ЭТА ОТВЕТСТВЕННОСТЬ НЕ ПЕРЕД ОДНИМ ЧЕЛОВЕКОМ, НЕ ПЕРЕД ДЕСЯТКОМ ЛЮДЕЙ, НЕ ПЕРЕД КОЛЛЕКТИВОМ.

ЭТО ОТВЕТСТВЕННОСТЬ ПЕРЕД ВСЕМ ЧЕЛОВЕЧЕСТВОМ, ПЕРЕД ЕГО НАСТОЯЩИМ И БУДУЩИМ.

ГАГАРИН СТАЛ ПЕРВЫМ ЧЕЛОВЕКОМ В КОСМОСЕ.

И СНОВА «КРАСНЫЕ КОММУНЯКИ» ПОБЕДИЛИ АМЕРИКУ.





ДУХ ВРЕМЕНИ, ВЕТЕР ХОЛОДНОЙ ВОЙНЫ, ДОНЕС ИХ ДО ЧУДАКОВ МИТ — «ОБЛАКА ХАКЕРОВ», СВЯЗАННОГО С ТМРС.

В 1961 ГОДУ РАССЕЛ УЖЕ МАРИНОВАЛСЯ В ФИЛЬМАХ ПРО ГОДЗИЛЛУ И КНИГАХ Э. Э. «ДОКА» СМИТА.



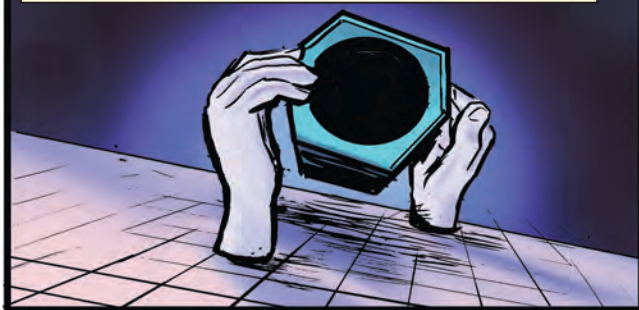
ЗАТЕМ ВЫЧИСЛИТЕЛЬНАЯ МОЩНОСТЬ МИТ ПОДСКОЧИЛА ЕЩЕ БОЛЬШЕ.



ЭТО ТРАНЗИСТОРНАЯ ЧУДО-МАШИНА С ВЫЧИСЛИТЕЛЬНОЙ МОЩНОСТЬЮ 9 КБ БЫЛА РАЗМЕРОМ ВСЕГО С НЕСКОЛЬКО ХОЛОДИЛЬНИКОВ!



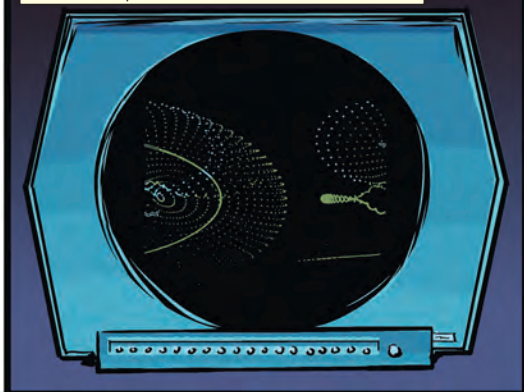
ДЛЯ ХАКЕРОВ С ИХ СТРАСТНЫМ СТРЕМЛЕНИЕМ ПРОНИК-
НУТЬ В ЦИФРОВУЮ ПУСТОТУ И СОЗДАТЬ ЧТО-ТО ИЗ НИЧЕ-
ГО НЕ БЫЛО ЛУЧШЕГО ИНСТРУМЕНТА ДЛЯ ИГРЫ В БОГА.



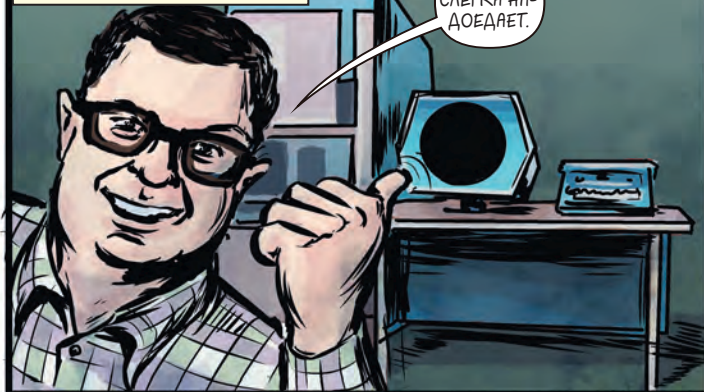
МЫ ГОВОРИМ «ЦИФРОВАЯ ПУСТОТА»...

...ПОТОМУ ЧТО, КАК И РАНЕЕ УПОМЯНУ-
ТЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ, PDP-1 ИЗНАЧАЛЬНО
НЕ ИМЕЛ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ
И ОПЕРАЦИОННОЙ СИСТЕМЫ.

ПАРА ИНТЕРЕСНЫХ ПРОГРАММ БЫЛА
НАПИСАНА ДЛЯ ДЕМОНСТРАЦИИ
МОЩНОСТИ И ГРАФИКИ PDP-1.



НО СТИВ РАССЕЛ СЧИТАЛ, ЧТО
МОЖНО ПРИДУМАТЬ НЕЧТО
ПОЛУЧШЕ.

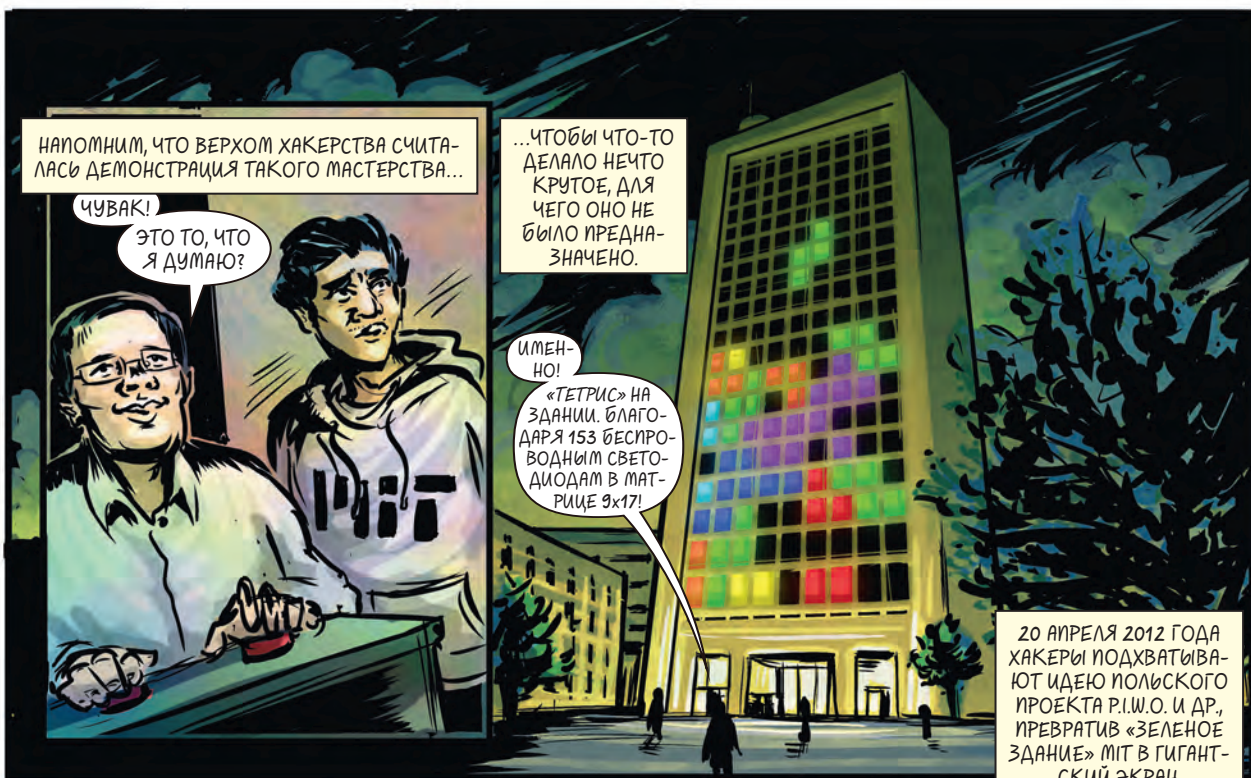


И, ВОЗМОЖНО, КАКАЯ-
ТО ИГРА МОГЛА С ЭТИМ
ПОМОЧЬ.



РАССЕЛ ГОВОРИЛ ОЧЕНЬ МНОГО ОБ ЭТОМ, ДО
ТЕХ ПОР, ПОКА ДРУЗЬЯ НЕ НАЧАЛИ УГОВАРИ-
ВАТЬ ЕГО, ЧТОБЫ ОН СДЕЛАЛ ИГРУ.





НАПОМНИМ, ЧТО ВЕРХОМ ХАКЕРСТВА СЧИТАЛАСЬ ДЕМОНСТРАЦИЯ ТАКОГО МАСТЕРСТВА...

ЧУВАК!

ЭТО ТО, ЧТО Я ДУМАЮ?

...ЧТОБЫ ЧТО-ТО ДЕЛАЛО НЕЧТО КРУТОЕ, ДЛЯ ЧЕГО ОНО НЕ БЫЛО ПРЕДНАЗНАЧЕНО.

ИМЕННО!

«ТЕТРИС» НА ЗДАНИИ. БЛАГОДАРЯ 153 БЕСПРОВОДНЫМ СВЕТОДИОДАМ В МАТРИЦЕ 9x17!

20 АПРЕЛЯ 2012 ГОДА ХАКЕРЫ ПОДХВАТЫВАЮТ ИДЕЮ ПОЛЬСКОГО ПРОЕКТА P.I.W.O. И ДР., ПРЕВРАТИВ «ЗЕЛЕНОЕ ЗДАНИЕ» MIT В ГИГАНТСКИЙ ЭКРАН.

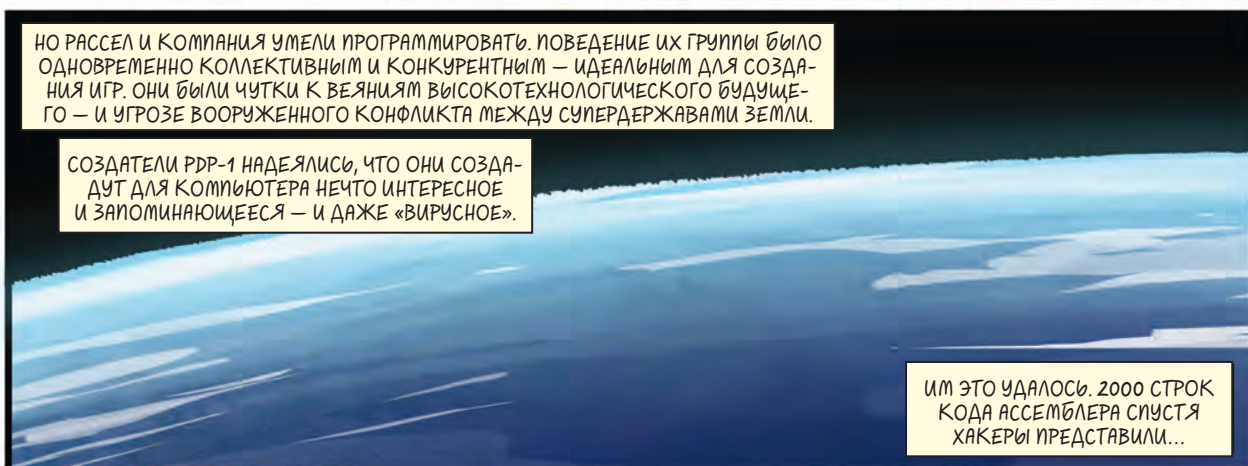


НЕ ЗАБЫВАЙТЕ: ВО ВРЕМЕНА АЛАНА ТЬЮРИНГА ИДЕЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ КОМПЬЮТЕРОВ ДЛЯ ИГР СЧИТАЛАСЬ ПОЧТИ ЕРЕТИЧЕСКОЙ.

ТЕХНОЛОГИЯ ИЗНАЧАЛЬНО ЗАДУМЫВАЛАСЬ ДЛЯ ВОЕННОГО, НАУЧНОГО, ГОСУДАРСТВЕННОГО И ПРОМЫШЛЕННОГО ИСПОЛЬЗОВАНИЯ.



ТАК ЧТО ВИДЕОИГРЫ САМИ ПО СЕБЕ «ХАК»!



НО РАССЕЛ И КОМПАНИЯ УМЕЛИ ПРОГРАММИРОВАТЬ. ПОВЕДЕНИЕ ИХ ГРУППЫ БЫЛО ОДНОВРЕМЕННО КОЛЛЕКТИВНЫМ И КОНКУРЕНТНЫМ — ИДЕАЛЬНЫМ ДЛЯ СОЗДАНИЯ ИГР. ОНИ БЫЛИ ЧУТКИ К ВЕЯНИЯМ ВЫСОКОТЕХНОЛОГИЧЕСКОГО БУДУЩЕГО — И УГРОЗЕ ВООРУЖЕННОГО КОНФЛИКТА МЕЖДУ СУПЕРДЕРЖАВАМИ ЗЕМЛИ.

СОЗДАТЕЛИ RDP-1 НАДЕЯЛИСЬ, ЧТО ОНИ СОЗДАДУТ ДЛЯ КОМПЬЮТЕРА НЕЧТО ИНТЕРЕСНОЕ И ЗАПОМИНАЮЩЕЕСЯ — И ДАЖЕ «ВИРУСНОЕ».

ИМ ЭТО УДАЛОСЬ. 2000 СТРОК КОДА АССЕМБЛЕРА СПУСТЯ ХАКЕРЫ ПРЕДСТАВИЛИ...

SPACEWAR!

SPACEWAR!
 Год выпуска: 1962
 Страна происхождения: США
 Графика: векторный дисплей 20 кГц
 Платформа: изначально PDP-1, портирована на многие другие
 Разработчик: Стив Рассел и др.
 Издатель: самиздат

ДО СУБЕРPUNK 2077 ДАЛЕКОВАТО, ДА И ВРЯД ЛИ ЭТОТ АРЕНА-ШУТЕР МОГ ПОЛОЖИТЬ КОНЕЦ ВИДЕОИГРАМ.

Год выпуска: 1962

Графика: векторный дисплей 20 кГц

Разработчик: Стив Рассел и др.

Издатель: самиздат



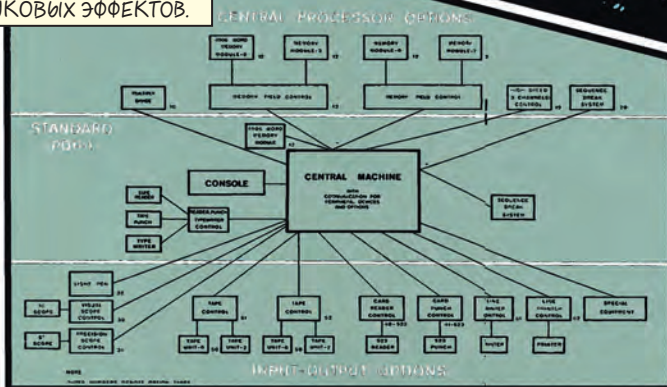
НО В ПОЛБЫЗУ SPACEWAR!
ЕСТЬ ОДИН ВЕСКИЙ АРГУМЕНТ
ОН БЫЛ ИХ НАЧАЛОМ!

РАССЕЛ И ОСТАЛЬНЫЕ СПРАВИ-
ЛИСЬ С НЕХВАТКОЙ ПАМЯТИ
В RDP-1 ПРИ ПОМОЩИ «СХЕМА-
ТИЧЕСКОГО КОМПЬЮТЕРА».

ГЕЙМПЛЕЙ СОСТОЯЛ ИЗ ДУЭЛИ КОСМИЧЕСКИХ КОРАБЛЕЙ НА СМЕРТОНОСНЫХ ФОТОННЫХ ТОРПЕДАХ. РЯДОМ МЕРЦАЕТ ЗВЕЗДА, ГОТОВЯ СИЛОЙ ГРАВИТАЦИИ ВТЯНУТЬ КОРАБЛИ В ТЕРМОЯДЕРНЫЕ МОГИЛЫ.

ГЕЙМПЛЕЙ СОСТОЯЛ
ИЗ ДУЭЛИ КОСТИ-
ЧЕСКИХ КОРАБЛЕЙ
НА СМЕРТОНОСНЫХ
ФОТОННЫХ ТОРПЕ-
ДАХ. РЯДОМ МЕРЦА-
ЕТ ЗВЕЗДА, ГОТОВАЯ
СИЛОЙ ГРАВИТАЦИИ
ВТЯНУТЬ КОРАБЛИ
В ТЕРМОЯДЕРНЫЕ
МОГИЛЫ.

ОДНАКО ОГРАНИЧЕНИЯ ИСКЛЮЧАЛИ ВОЗМОЖНОСТЬ ЦВЕТОВЫХ, МУЗЫКАЛЬНЫХ ИЛИ ЗВУКОВЫХ ЭФФЕКТОВ.



С МОМЕНТА, КАК
SPACEWAR! БЫЛА ПРЕД-
СТАВЛЕНА ПУБЛИКЕ
В МАЕ 1962 ГОДА НА ДНЕ
ОТКРЫТЫХ ДВЕРЕЙ MIT...



...ОНА СТАЛА НАСТОЯЩИМ
ХИТОМ СРЕДИ ТЕХ, КТО В НЕЕ
СЫГРАЛ. ДО МАЛЕНЬКИХ
И ДОСТАТОЧНО ДЕШЕВЫХ
КОМПЬЮТЕРОВ ВНЕ УЧРЕЖ-
ДЕНИЙ БЫЛО ЕЩЕ ДАЛЕКО.

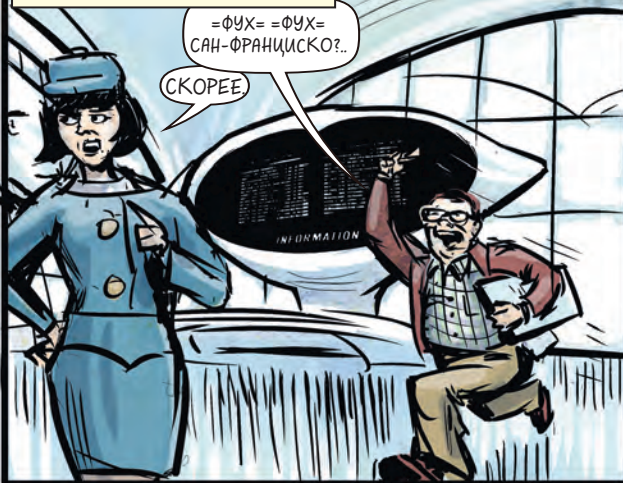
НО, КАК МЫ УВИДИМ, ТЕ, КТО ОТКРЫЛ ДЛЯ
СЕБЯ SPACEWAR! (И ОТДЕЛЬНО ЕЕ КЛОНЫ),
СТАЛИ СЧИТАТЬСЯ НАСТОЯЩИМИ ИГРОВЫМИ
ТЯЖЕЛОВЕСАМИ.



ПРОШЛО ВРЕМЯ. ХАКЕРЫ ЗАНЯ-
ЛИСЬ ДРУГИМИ ИССЛЕДОВАНИ-
ЯМИ И РАБОТОЙ.

=ФУХ= =ФУХ=
САН-ФРАНСИСКО?..

СКОРЕЕ



НО ДАЖЕ В 1966 ГОДУ ИХ ИГРА БЫЛА СТОЛЬ
ЗАХВАТЫВАЮЩЕЙ И КРАЛА СТОЛЬКО ДРА-
ГОЦЕННОГО КОМПЬЮТЕРНОГО ВРЕМЕНИ,
ЧТО MIT БЫЛ ВЫНУЖДЕН «КОНФИСКО-
ВАТЬ» ПАНЕЛИ УПРАВЛЕНИЯ.



УЧИТЫВАЯ, ЧТО В 1962 ГОДУ
ВИДЕОИГРЫ — И ПО В ЦЕЛОМ —
ДЕЛАЛИ ПЕРВЫЕ ШАГИ, НА НИХ
ЕЩЕ НЕ ВВЕЛИ АВТОРСКОЕ ПРАВО.

КОМПАНИЯ DEC ПРОДАВАЛА PDP-1
ВМЕСТЕ С КОПИЕЙ SPACEWAR!,
ЧТО ПРАКТИЧЕСКИ БЫЛО
ЭКСКЛЮЗИВОМ ДЛЯ УНИВЕРСИТЕТОВ
И АНАЛИТИЧЕСКИХ ЦЕНТРОВ.
СТУДЕНТЫ И СОТРУДНИКИ ОЧЕНЬ
БЫСТРО ПРИСТРАСТИЛИ К ИГРЕ
СВОИХ ДРУЗЕЙ.

НЕОДНОКРАТНО ИГРА ПЕРЕНОСИЛАСЬ НА НОВЫЕ ПЛАТФОРМЫ, ОБРАСТАЛА МОДАМИ И ОБРЕТАЛА КЛОНОВ.



ПОБЕДИТЕЛЬ
«ПЕРВОЙ МЕЖГАЛАКТИЧЕСКОЙ ОЛИМПИАДЫ ПО SPACEWAR!»,
СТЭНФОРДСКИЙ
УНИВЕРСИТЕТ, 1972.

SPACEWAR! РАСПРОСТРАНИЛА РЕВОЛЮЦИОННУЮ МЫСЛЬ, ЧТО КОМПЬЮТЕРЫ МОГУТ БЫТЬ РАЗВЛЕЧЕНИЕМ.



БОЛЕЕ ТОГО, ОНА ПООШРЯЛА ЛЮДЕЙ СОЗДАВАТЬ СОБСТВЕННОЕ ПО — ИЛИ ОСТАВЛЯТЬ ПЕЧАТЬ СВОЕЙ ЛИЧНОСТИ НА ЧУЖОМ.



КОМПЬЮТЕРЫ ЧАСТО ИСПОЛЗУЮТСЯ ПРОТИВ ЛЮДЕЙ И ДЛЯ КОНТРОЛЯ ЛЮДЕЙ, А ДОЛЖНЫ СЛУЖИТЬ НАМ НА БЛАГО И ДАРИТЬ СВОБОДУ. ПРИШЛО ВРЕМЯ ЭТО ИЗМЕНИТЬ.

МОЖЕТ, ЭТО И НЕ ВХОДИЛО В НАМЕРЕНИЯ ХАКЕРОВ, НО БЕСПЛАТНАЯ SPACEWAR! ПОЯВИЛАСЬ В СВОБОДНОМ ДОСТУПЕ В ТО ВРЕМЯ...



МЫ ВЫСТУПАЕМ
ПРОТИВ ВОЕННОГО
ПРОМЫШЛЕННОГО
КОМПЛЕКСА!

НАРОДНЫЙ ПАРК
ПРОТИВ ВОЙНЫ
ВО ВЬЕТНАМЕ

ПОЧЕМУ МЫ ВОЮЕМ
ПРОТИВ ВЬЕТНАМА?

...КОГДА СТАВИМ В ВИДИМЫМ И ОТКРЫТО ВЫРАЖАЮЩЕЕ СВОЕ МНЕНИЕ МЕНЬШИНСТВО БЫЛО НАСТРОЕНО ПЕРЕСМОТРЕТЬ ИСХОДНЫЙ КОД САМОЙ ЦИВИЛИЗАЦИИ.

ГЛАВА 4 СТУЖА ХОЛОДНОЙ ВОЙНЫ ИГРЫ НАКАЛЯЮТСЯ!

ЧТОБЫ ПОДОРВАТЬ МЕЖДУНАРОДНЫХ КОНКУРЕНТОВ, ЗАПАДНЫЕ ЛИДЕРЫ НАМЕРЕВАЛИСЬ ДОКАЗАТЬ, ЧТО ОНИ СОЗДАЛИ ЛУЧШЕЕ, СВОБОДНОЕ ОБЩЕСТВО.



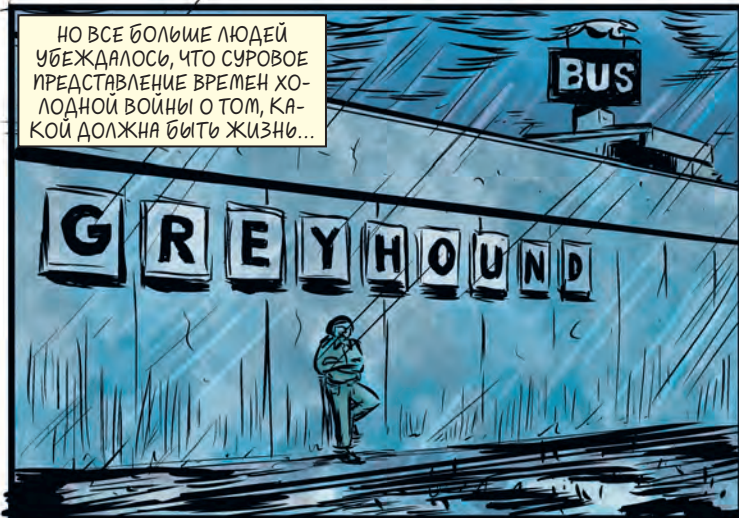
ДЛЯ ЭТОГО ОНИ СТРЕМИЛИСЬ, С ОДНОЙ СТОРОНЫ, ДОСТИЧЬ МАКСИМАЛЬНОЙ ВОЕННОЙ МОЩИ...



...А С ДРУГОЙ, ПРОДЕМОНСТРИРОВАТЬ ЗАМЕТНОЕ МАТЕРИАЛЬНОЕ ПРОЦВЕТАНИЕ.



НО ВСЕ БОЛЬШЕ ЛЮДЕЙ УБЕЖДАЛОСЬ, ЧТО СУРОВОЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЕ ВРЕМЕН ХОЛОДНОЙ ВОЙНЫ О ТОМ, КАКОЙ ДОЛЖНА БЫТЬ ЖИЗНЬ...



...ИМЕЛО ОЧЕВИДНЫЕ ИЗЪЯНЫ.



ДОВОДЫ БЫЛИ ТАКИМИ:

СИСТЕМА НЕ ПОДДЕРЖИВАЛА ИНДИВИДУАЛИЗМ, ЧТО РАСЧЕЛОВЕЧИВАЛО ЖЕНЩИН И ЦВЕТНОЕ НАСЕЛЕНИЕ. ЭТО ПРИВЕЛО К ВОЗНИКНОВЕНИЮ МАТЕРИАЛЬНОЙ, ОДНОБОКОЙ КУЛЬТУРЫ.



ПОЭТОМУ ВСЬ МИР НАХОДИЛСЯ
В ПОДВЕШЕННОМ СОСТОЯНИИ,
КОГДА ЛЮБОЙ КОНФЛИКТ МОГ
ПРИВЕСТИ К ЯДЕРНОЙ КАТАСТРОФЕ.

НА ПРАКТИКЕ ЭТО ЗНАЧИЛО ЖИТЬ В ГОСУДАРСТВЕ
ПРЕДВКУШАЮЩЕМ ВООРУЖЕННЫЙ КОНФЛИКТ...

ФУ-И-И-И-И-И-У-У-У!!!

КАБ
ЗДЫЩ-Щ-Щ!

...НАПРИМЕР, ВО
ВЬЕТНАМЕ ИЛИ ЮГО-
ВОСТОЧНОЙ АЗИИ, КОГДА
ТАМ ОТКРЫЛСЯ ФРОНТ
ХОЛОДНОЙ ВОЙНЫ.

ФУ-У-У-У-У-У-У-У!!!

ЧИСЛО АМЕРИКАНСКИХ МУЖЧИН, ПРИЗВАННЫХ В АРМИЮ, ВОЗРОСЛО.
ПО ВСЕЙ СТРАНЕ РАЗРАЗИЛИСЬ УНИВЕРСИТЕТСКИЕ ПРОТЕСТЫ.

4 МЕРТВЫ. 10 РАНЕНЫХ В КГУ



Уильям Н. Шредер
Эллисон Краузе
Джеффри Г. Миллер
Сандра Ли Шойер

БОЙНЯ В КЕНТСКОМ УНИВЕРСИТЕТЕ, 4 МАЯ 1970 ГОДА.

ЛЮДЕЙ (ОСОБЕННО МОЛОДЫХ), ОСПАРИВАВШИХ ТРАДИЦИОННЫЕ ВЗГЛЯДЫ, БЫЛО НЕОБЫЧАЙНО МНОГО. НЕКОТОРЫЕ ЗАХОТЕЛИ ВЕРНУТЬСЯ К ПРИРОДЕ.



НЕКОТОРЫЕ СЧИТАЛИ, ЧТО РЕАЛЬНОСТЬ НЕПОЛНОЦЕННА...

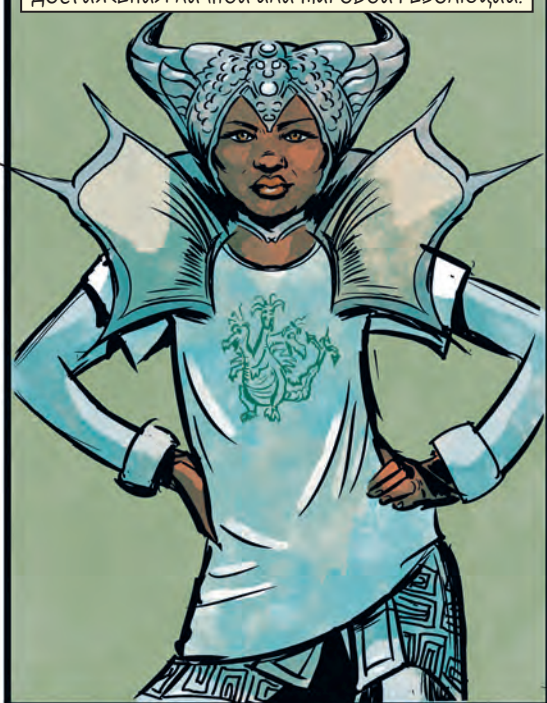
...И РАСШИРЯЛИ СОЗНАНИЕ ПРИ ПОМОЩИ ПСИХОТРОПНЫХ ВЕЩЕСТВ.



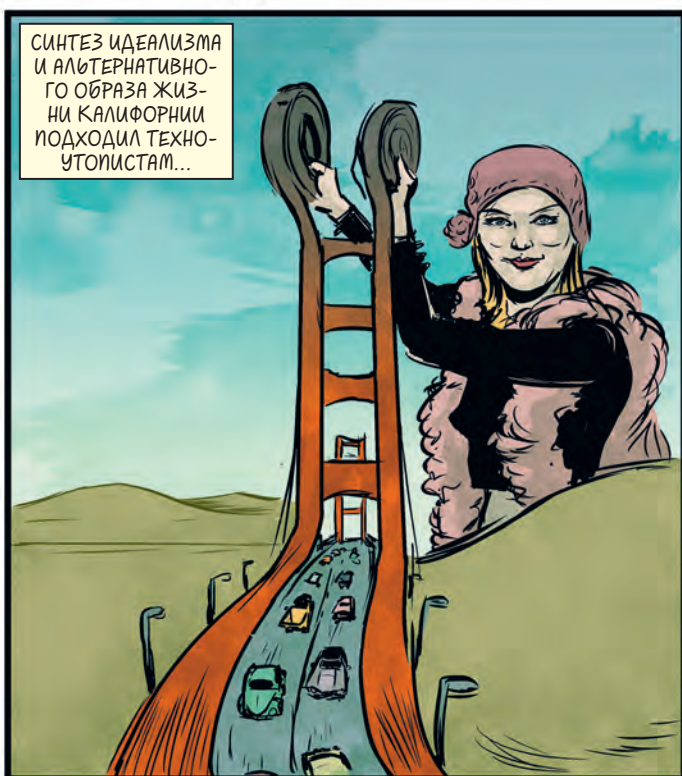
САМОЕ ГЛАВНОЕ, ЧТО МНОГИЕ ЗАХОТЕЛИ ИЗМЕНИТЬ МИР.

И ЕЩЕ БОЛЕЕ ВАЖНО, МНОГИЕ ПОВЕРИЛИ, ЧТО ОНИ СМОГУТ.

ОДНОЙ ИЗ ФОРМ КОНТРКУЛЬТУРЫ БЫЛИ КОМПЬЮТЕРЫ — ПРЕВОСХОДНЫЙ ИНСТРУМЕНТ ДЛЯ ДОСТИЖЕНИЯ ЛИЧНОЙ ИЛИ МИРОВОЙ РЕВОЛЮЦИИ.



СИНТЕЗ ИДЕАЛИЗМА И АЛЬТЕРНАТИВНОГО ОБРАЗА ЖИЗНИ КАЛИФОРНИИ ПОДХОДИЛ ТЕХНОУТОПИСТАМ...



...КОТОРЫЕ ПОЛЬЗОВАЛИСЬ БЛИЗОСТЬЮ КРЕМНИЕВОЙ ДОЛИНЫ, НАПРЯМУЮ ВПУТЫВАЯ ПОСЛЕДНИЕ ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЕ НОВИНКИ.



ИЗОБРЕТАТЕЛЬ ТРАНЗИСТОРА УИЛЬЯМ ШОКЛИ ПОПАЛ В СКАНДАЛ В 1958 ГОДУ, КОГДА ГРУППА ЕГО ПРОТЕЖЕ УШЛА ИЗ КОМПАНИИ И ОСНОВАЛА СОБСТВЕННУЮ.

ВЕРЛОМНАЯ 8 [БИТ]



ОДИН ИЗ НИХ, РОБЕРТ НОЙС, ИЗОБРЕЛ МИКРОСХЕМУ, ГДЕ НА ОДНОМ КУСОЧКЕ КРЕМНИЯ ПОМЕЩАЕТСЯ МНОЖЕСТВО ЭЛЕКТРОННЫХ КОМПОНЕНТОВ. ЭТО УЛУЧШЕНИЕ ТРАНЗИСТОРА СДЕЛАЛО КОМПЬЮТЕРЫ ЕЩЕ МЕНЬШЕ И МОЩНЕЕ.



ПОЗЖЕ НОЙС ОСНОВАЛ КОМПАНИЮ INTEL, КОТОРАЯ ИЗОБРЕЛА МИКРОПРОЦЕССОР — ПО СУТИ, КОМПЬЮТЕР НА ЕДИНСТВЕННОМ ЧИПЕ.



НАКОНЕЦ ВСЕ БЫЛО ПОДГОТОВЛЕНО ДЛЯ ПЕРЕХОДА КОМПЬЮТЕРОВ — И ВИДЕОИГР — ИЗ БОЛЬШИХ УЧРЕЖДЕНИЙ «ВЕРХОВ» В БЫТ ПРОСТЫХ ЛЮДЕЙ.

РАЗВЕЕМ
МИФЫ!

КОМПЬЮТЕРЫ
ВСЕМУ ЧЕЛОВЕЧЕСТВУ!



ВРЕМЯ, КОТОРОЕ МЫ ЗОВЕМ «ШЕСТИДЕСЯТЫМИ», БЫЛО СЛОЖНЫМ. НУЖНО ИЗБЕГАТЬ ПОПЫТОК ЕГО УПРОСТИТЬ ИЛИ СВЕСТИ К КРАТКОМУ ОПИСАНИЮ.



НА ФОНЕ АНТИВОЕННЫХ ДВИЖЕНИЙ, ГНЕВА НА ПРАВИТЕЛЬСТВО ЗА ТО, ЧТО ОНО ГОДАМИ ДУРАЧИЛО ЛЮДЕЙ, И ПОСТЕПЕННОГО ОСОЗНАНИЯ НЕВОЗМОЖНОСТИ «ПОБЕДЫ» В ЮГО-ВОСТОЧНОЙ АЗИИ...

КАЖДЫЙ ДЕНЬ КТО-ТО УМИРАЕТ, ЧТОБЫ ПРЕЗИДЕНТ НИКСОН НЕ СТАЛ — И ЭТО ЕГО СЛОВА — ПЕРВЫМ ПРЕЗИДЕНТОМ, ПРОИГРАВШИМ ВОЙНУ.

КАК ВЫ МОЖЕТЕ ПРОСИТЬ ЧЕЛОВЕКА УМЕРЕТЬ ЗА НЕПРАВОЕ ДЕЛО?



...КОНФЛИКТ ВО ВЬЕТНАМЕ ЗАКОНЧИЛСЯ СОКРУШИТЕЛЬНОМ ПОРАЖЕНИЕМ.



ЭТО УДАРИЛО ПО БОЛЬШИНСТВУ ВОЕННО-ПРОМЫШЛЕННЫХ КОМПЛЕКСОВ. ПРОИЗВОДИТЕЛИ ЭЛЕКТРОНИКИ, ОЖИДАВШИЕ БЕСПРЕКОПНОГО ПОТОКА КОНТРАКТОВ, УШЛИ НЕСОЛОНО ЛЕБАВШИ...

КРАХ НА ШОССЕ 128

БЕРКЛИ РАЙС

Как и массовые увольнения в аэрокосмической отрасли на Западном побережье в этих областях произошли из-за сокращения федеральных расходов на ролу и космос. Но, в отлич



...И ЭТО МОЖЕТ ПРОЛИТЬ СВЕТ НА ТО, ПОЧЕМУ ОДИН ИЗ НИХ РИСКНУЛ ПРОВЕРИТЬ ИДЕЮ РУКОВОДИТЕЛЯ ФИЛИАЛА СВОЕЙ КОМПАНИИ...



...ЧТО ОНИ МОГУТ СКОЛОТИТЬ ЦЕЛОЕ СОСТОЯНИЕ, ПОМОГАЯ ЛЮДЯМ ИГРАТЬ В ИГРЫ НА ИХ ТВ.



ПРОЖЕКТОР: РАЛЬФ БАЕР



В 14 ЛЕТ РАЛЬФ БАЕР БЫЛ ОТЧИСЛЕН ИЗ ШКОЛЫ В КЕЛЬНЕ, ГЕРМАНИЯ, — ЗА ТО, ЧТО БЫЛ ЕВРЕЕМ.

ОПАСЯСЯ ХУДШЕГО, В 1938 ГОДУ ЕГО СЕМЬЯ СБЕЖАЛА В АМЕРИКУ. ОН НАУЧИЛСЯ ЧИНИТЬ РАДИО.

ПОСЛЕ ПРИЗЫВА В АРМИЮ США В 1943 ГОДУ ОН СТАЛ ЭКСПЕРТОМ ПО РАЗВЕДКЕ В МАЛЕНЬКОМ ПОДРАЗДЕЛЕНИИ ЗА РУБЕЖОМ.

БОЛЬШАЯ ЧАСТЬ МОЕЙ СЕМЬИ ПО ОТЦОВСКОЙ ЛИНИИ... ПОГИБЛА В КОНЦЛАГЕРЯХ.

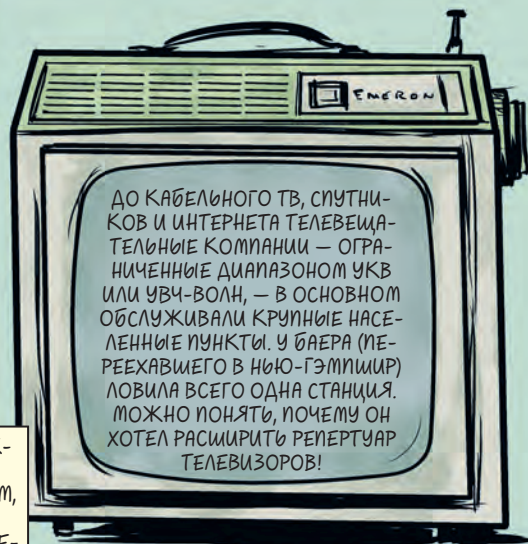


ПОСЛЕ ВОЙНЫ ОН С РОДИТЕЛЯМИ ЖИЛ В РАБОЧЕМ КВАРТАЛЕ НЬЮ-ЙОРКА ВАШИНГТОН-ХАЙТС И КАЖДЫЙ ДЕНЬ ПРОВОДИЛ В БИБЛИОТЕКЕ, ИЗУЧАЯ ЭЛЕКТРОНИКУ.

С МНОГОЛЕТНИМ ОПЫТОМ И ИНЖЕНЕРНЫМ ИНСТИНКТОМ «ВСЕ ПОЧИНИТЬ», ОДНА ВЕЩЬ НАСЧЕТ ТВ ВСЕ НЕ ДАВАЛА ПОКОЯ БАЕРУ.



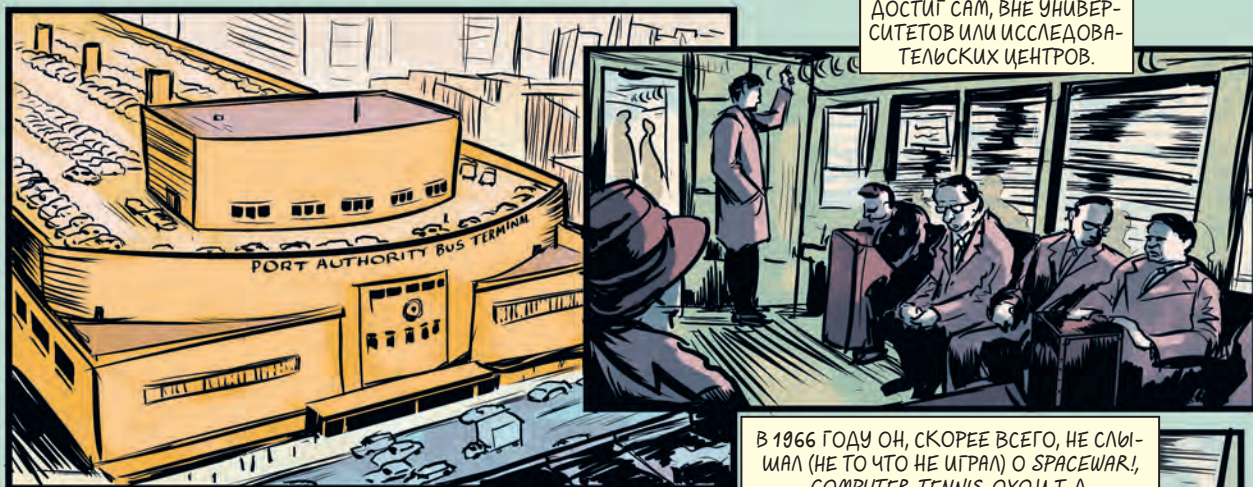
ЧТО ЕЩЕ МОЖНО ДЕЛАТЬ С ТЕЛЕВИЗОРОМ, КРОМЕ КАК ВКЛЮЧАТЬ И МЕНЯТЬ КАНАЛЫ?



ДО КАБЕЛЬНОГО ТВ, СПУТНИКОВ И ИНТЕРНЕТА ТЕЛЕВИДЕТЕЛЬНЫЕ КОМПАНИИ — ОГРАНИЧЕННЫЕ ДИАПАЗОНОМ УКВ ИЛИ УВЧ-ВОЛН, — В ОСНОВНОМ ОБСЛУЖИВАЛИ КРУПНЫЕ НАСЕЛЕННЫЕ ПУНКТЫ. У БАЕРА (ПЕРЕЕХАВШЕГО В НЬЮ-ГЭМПШИР) ЛОВИЛА ВСЕГО ОДНА СТАНЦИЯ. МОЖНО ПОНЯТЬ, ПОЧЕМУ ОН ХОТЕЛ РАСШИРИТЬ РЕПЕРТУАР ТЕЛЕВИЗОРОВ!

СЧИТАЕТСЯ, ЧТО ИДЕЯ СДЕЛАТЬ ИЗ ТВ ПЛАТФОРМУ ДЛЯ ИГР УЖЕ К НЕМУ ПРИХОДИЛА. НО В 1966 ГОДУ, КОГДА ОН БЫЛ НА АВТОБУСНОМ ТЕРМИНАЛЕ МАНХЭТТЕНА, НА НЕГО СНИЗОШЛО ВДОХНОВЕНИЕ.

ПРИМЕЧАНИЕ: БАЕР ВСЕГО ДОСТИГ САМ, ВНЕ УНИВЕРСИТЕТОВ ИЛИ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИХ ЦЕНТРОВ.



В 1966 ГОДУ ОН, СКОРЕЕ ВСЕГО, НЕ СЛЫШАЛ (НЕ ТО ЧТО НЕ ИГРАЛ) О SPACEWAR!, COMPUTER TENNIS, ОХО И Т. Д.

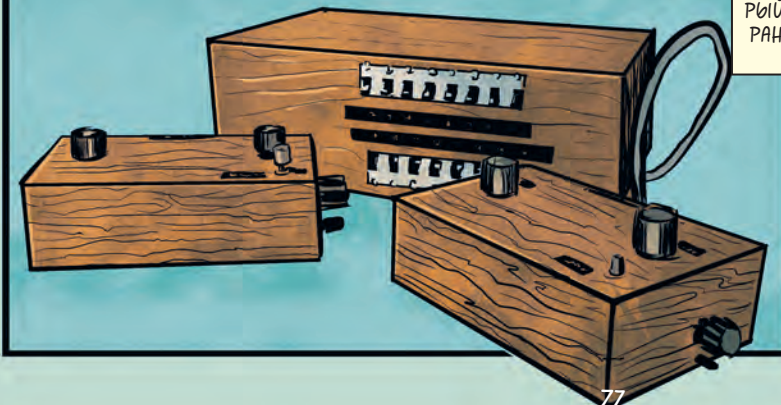


ЭТО БЫЛА ЭПОХА ДО ИНТЕРНЕТА. НОВОСТИ С ТЕХНОКУЛЬТУРНОЙ ПЕРИФЕРИИ ДОХОДИЛИ МЕДЛЕННО — И КРУПНЕЙШИЕ УМЫ БЫЛИ ИМ ОТКРЫТЫ.

С ТЕХ ПОР КАК ТЕХНИЧЕСКИЕ СРЕДСТВА СТАЛИ ДОСТУПНЫ, КТО-ТО РАНО ИЛИ ПОЗДНО ДОЛЖЕН БЫЛ ДОЗРЕТЬ ДО ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ТВ ДЛЯ ИНТЕРАКТИВНОЙ ИГРЫ.

В РЕЗУЛЬТАТЕ В 1966 ГОДУ БАЕР ИЗОБРЕЛ ПЕРВУЮ В МИРЕ ДОМАШНЮЮ ИГРОВУЮ КОНСОЛЬ.

ВТЯЖЕ ВНУТРИ SANDERS ASSOCIATES БАЕРУ УДАЛОСЬ СОЗДАТЬ МОДУЛЬ, КОТОРЫЙ МОГ ВЫВОДИТЬ НА ЭКРАН ДВЕ ТОЧКИ, ПОДКОНТРОЛЬНЫЕ ИГРОКАМ.



СОБСТВЕННО, И ВСЕ.



ИНЖЕНЕР КОМПАНИИ БИЛЛ РАЙМ, ВЫПУСКНИК MIT И НОНКОНФОРМИСТ, КОТОРЫЙ В МЕТЕЛЬ ДОЕЗЖАЛ К ЦЕРКВИ НА ЛЫЖАХ, ДОБАВИЛ ТРЕТЬЮ ТОЧКУ, УПРАВЛЯЕМУЮ МАШИНОЙ.



ЭТА ИННОВАЦИЯ ВВЕЛА БАЕРА В БИЗНЕС. ЕГО МОДУЛЬ МОГ ЗАПУСКАТЬ ИЗЯЩНУЮ ВЕРСИЮ НАСТОЛЬНОГО ТЕННИСА НА ДВОИХ...

Я В НЕЕ СТОЛЬКО ИГРАЛ, ЧТО МНЕ ДРУГОЙ ИГРЫ И НЕ НАДО!

...И ДРУГИХ СХОДНЫХ ПО ДИНАМИКЕ ИГР, ТАКИХ КАК ВОЛЕЙБОЛ И ГАНДБОЛ.



БАЕР ОКЛЕИЛ УСТРОЙСТВО БУМАГОЙ ПОД ДЕРЕВО, ЧТОБЫ ПРИДАТЬ ЕМУ «КЛАССИЧЕСКИЙ» ВИД, — ОТСЮДА НАЗВАНИЕ «КОРИЧНЕВАЯ КОРОБКА».

ИДЕЯ «КОРИЧНЕВОЙ КОРОБКИ» ОПЕРЕЖАЛА СВОЕ ВРЕМЯ.

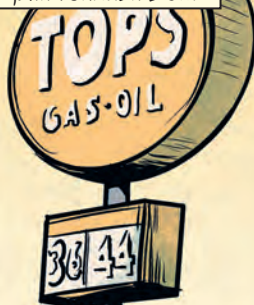


1972 ГОД: МУЗЫКАЛЬНЫЕ КАССЕТЫ STEREO 8



1972 ГОД: ТЕЛЕФОН

1972 ГОД: СРЕДНЯЯ ЦЕНА ТОПЛИВА В США

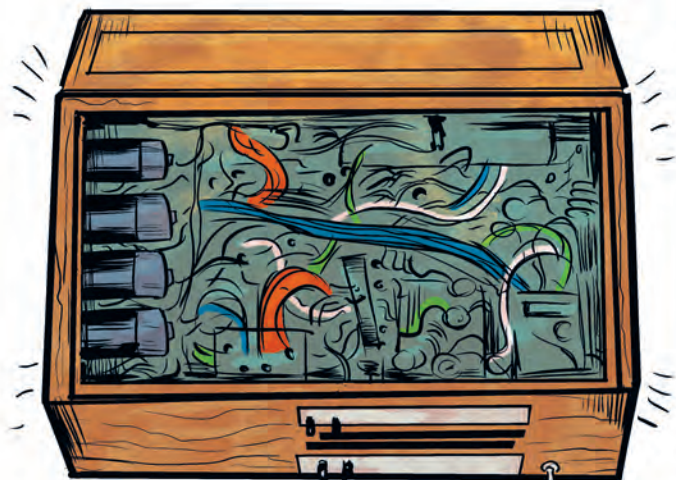


В США ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РЕМНЕЙ БЕЗОПАСНОСТИ НЕ ОБЯЗАТЕЛЬНО



9 АФРИКАНСКИХ СТРАН — ЭТО КОЛОНИИ ПОРТУГАЛИИ, ФРАНЦИИ ИЛИ БРИТАНИИ

...НО ЕЕ ТЕХНОЛОГИЯ, КАК НИ СТРАННО, СИЛЬНО ОТСТАВАЛА.



ИЗОБРЕТЕНИЕ — КАК ПРОТОТИП, ТАК И КОНЕЧНЫЙ ПРОДУКТ — ПОЛНОСТЬЮ ОБХОДИЛОСЬ БЕЗ МИКРОЧИПОВ ИЛИ КОМПЬЮТЕРА. ВМЕСТО ЭТОГО ОНО СОСТОЯЛО ИЗ ДИСКРЕТНЫХ ЭЛЕМЕНТОВ: ПО СУТИ, ФРАГМЕНТОВ ГЕНЕРИРУЮЩЕГО СИГНАЛЫ ТЕЛЕВИЗИОННОГО ОБОРУДОВАНИЯ. ЭТО СНИЖАЛО ТРАТЫ НА ПРОИЗВОДСТВО И РОЗНИЧНУЮ ЦЕНУ.

РАБОТАЛО ОНО НА БАТАРЕЯХ. ПОЧЕМУ-ТО В КОНЦЕ 1960-Х — НАЧАЛЕ 1970-Х ИДЕЯ ПИТАНИЯ АУДИОВИЗУАЛЬНОГО ПРИБОРА БЕЗ РОЗЕТКИ БЫЛА ПОЧТИ НЕСЛЫХАННОЙ.



КОМПАНИЯ НЕ СТАЛА ПРОИЗВОДИТЬ ТОВАРЫ, НАДЕЯСЬ, ЧТО ИНТЕРАКТИВНОСТЬ ТВ ПРИГОДИТСЯ В ВОЕННОЙ ПОДГОТОВКЕ.

НО ОНИ МОГЛИ БЫ ЗАРАБОТАТЬ НА ЛИЦЕНЗИЯХ ДЛЯ ДОМАШНЕГО ИСПОЛЬЗОВАНИЯ.



РСА ЗАИНТЕРЕСОВАЛИСЬ, НО ЗАТЕМ ПОПЫТАЛИСЬ НАВЯЗАТЬ БАЕРУ НЕВЫГОДНЫЙ КОНТРАКТ.

КАКОЙ ПРОЦЕНТ ОТ СТОИМОСТИ ПРОИЗВОДСТВА?!



БАЕР ОТНЕС УСТРОЙСТВО В ОТДЕЛ ПРОДАЖ КОМПАНИИ SEARS, НО ЕМУ ОТКАЗАЛИ.

Я БЫ НИКОГДА НЕ ПОСТАВИЛ ЭТО В НАШИХ МАГАЗИНАХ.



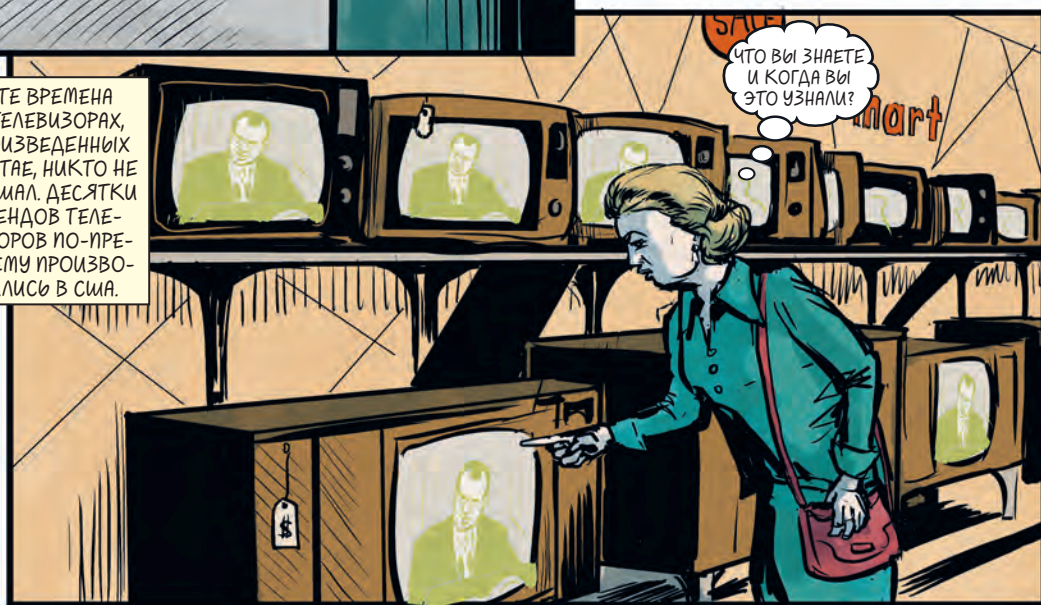
МАТЕРИ ПОДВОЗИЛИ БЫ ДЕТЕЙ В СУББОТУ УТРОМ И ЗАСТАВИЛИ БЫ НАС НЯНИЧЬСЯ ВСЕ ДЕНЬ.



НО СУДЬБА ПОМОГАЕТ СТОЙКИМ...

В ТЕ ВРЕМЕНА О ТЕЛЕВИЗОРАХ, ПРОИЗВЕДЕННЫХ В КИТАЕ, НИКТО НЕ СЛЫШАЛ. ДЕСЯТКИ БРЕНДОВ ТЕЛЕВИЗОРОВ ПО-ПРЕЖНЕМУ ПРОИЗВОДИЛИСЬ В США.

ЧТО ВЫ ЗНАЕТЕ И КОГДА ВЫ ЭТО УЗНАЛИ?





В ФОРТ-УЭЙНЕ, ИНДИАНА, «КОРИЧНЕВАЯ КОРОБКА» НАШЛА ПОКУПАТЕЛЯ В MAGNAVOX.

Мы готовы взятбся!



НАКОНЕЦ, ПОСЛЕ ДОЛГИХ ПЕРЕГОВОРОВ И СО МНОЖЕСТВОМ УРЕЗАННЫХ ФУНКЦИЙ, В 1972 ГОДУ ДЕТИЩЕ БАЕРА ПОСТУПИЛО В ПРОДАЖУ.

ПРИСТАВКА SKILL-O-VISION ВСКОРЕ БЫЛА ПЕРЕИМЕНОВАНА В MAGNAVOX ODYSSEY И ПОСТАВЛЯЛАСЬ С TABLE TENNIS И 11 ДРУГИМИ ВСТРОЕННЫМИ ИГРАМИ.

(ЧТОБЫ ИМИ НАСЛАЖДАТЬСЯ, ИНОГДА ТРЕБОВАЛОСЬ ИЗЯЩНОЕ ВООБРАЖЕНИЕ. В ЧАСТИ ИГР НУЖНО БЫЛО КРЕПИТЬ НА ЧЕРНО-БЕЛЫЙ ЭКРАН ПЛАСТИКОВЫЕ НАКЛАДКИ.)

В MAGNAVOX ODYSSEY ВООБЩЕ НЕ БЫЛО ЗВУКОВ.

ЧТОБЫ ДОБАВЛЯТЬ ИГРЫ, НУЖНО БЫЛО УСТАНАВЛИВАТЬ НЕ ПРОГРАММЫ, А ОБОРУДОВАНИЕ.

MAGNAVOX ODYSSEY

Год выпуска: 1972

Страна происхождения: США

Процессор: нет

Оперативная память: нет

Частота процессора: нет

Макс. разрешение экрана: мог генерировать 4 точки или линии

Цвета: 1

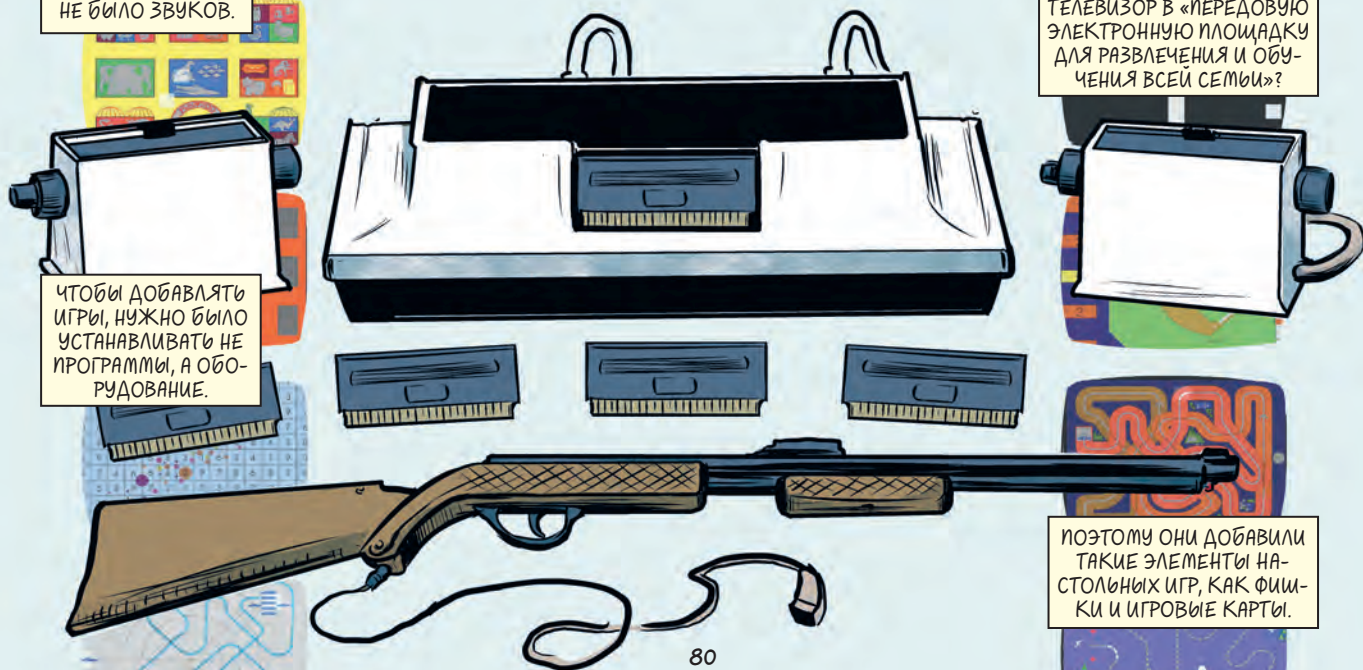
Аудио: нет

Носители: нет. «Игровые карты» служили переключками для переключения между играми.

В ТО ВРЕМЯ ПУБЛИКА БЫЛА ПОЧТИ НЕЗНАКОМА С КОНЦЕПЦИЕЙ ВИДЕОИГР.

В MAGNAVOX БЕСПОКОИЛИСЬ — ВДРУГ ПОКУПАТЕЛИ НЕ ПОЙМУТ, ЧТО ЭТОТ ИНТЕРАКТИВНЫЙ АКСЕССУАР ПРЕВРАЩАЕТ ТЕЛЕВИЗОР В «ПЕРЕДОВУЮ ЭЛЕКТРОННУЮ ПЛОЩАДКУ ДЛЯ РАЗВЛЕЧЕНИЯ И ОБУЧЕНИЯ ВСЕЙ СЕМЬИ»?

ПОЭТОМУ ОНИ ДОБАВИЛИ ТАКИЕ ЭЛЕМЕНТЫ НАСТОЛЬНЫХ ИГР, КАК ФИШКИ И ИГРОВЫЕ КАРТЫ.



MAGNAVOX ODYSSEY ПРОДАЕТСЯ ДОВОЛЬНО ХОРОШО — ПО ОДНОЙ ИЗ ОЦЕНОК, ОКОЛО 200 000 ПРИСТАВОК НА ОСЕНЬ 1974 ГОДА.



НО ЕЙ НЕ СУЖДЕНО БЫЛО ПРОИЗВЕСТИ СДВИГ В ИНДУСТРИИ.

А ТАК КАК ПРАВА ПРИНАДЛЕЖАЛИ SANDERS, БАЕР НЕ СТАЛ МИЛЛИОНЕРОМ.

К ТОМУ ЖЕ MAGNAVOX СНАЧАЛА ПРОДАВАЛИ ПРИСТАВКУ ТОЛЬКО В СВОИХ МАГАЗИНАХ — И НЕ СООБЩИЛИ, ЧТО ОНА СОВМЕСТИМА С ТЕЛЕВИЗОРАМИ ДРУГИХ БРЕНДОВ!



ОДНАКО В ТЫСЯЧАХ КМ ОТТУДА БЫЛ КТО-ТО...

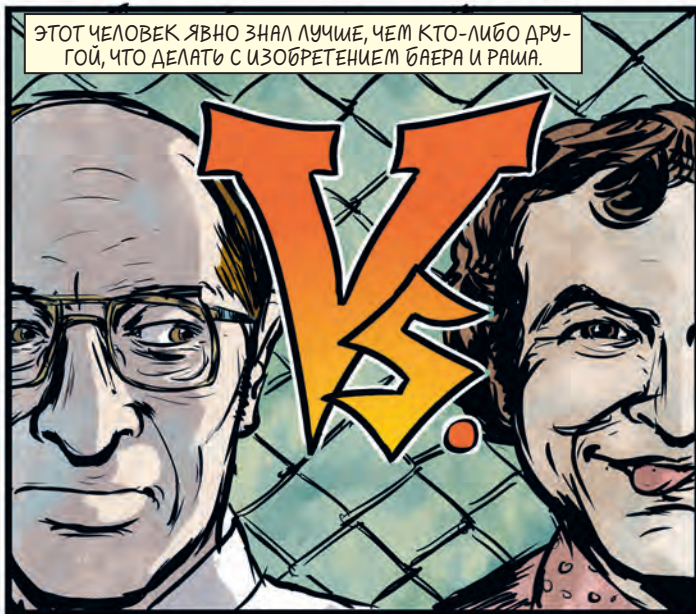
...КОМУ ХВАТИЛО ПРЕДПРИИМЧИВОСТИ И АМБИЦИЙ, ЧТОБЫ СДЕЛАТЬ ВИДЕОИГРЫ СЕНСАЦИЕЙ...



...И СТАТЬ ПЕРВЫМ МУЛЬТИМИЛЛИОНЕРОМ В ЭТОЙ СФЕРЕ.



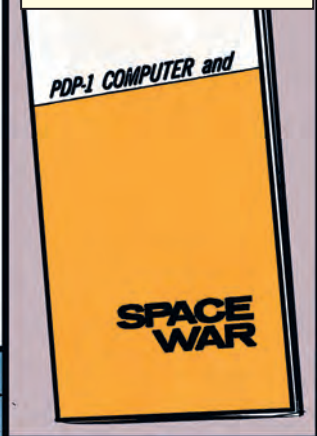
ЭТОТ ЧЕЛОВЕК ЯВНО ЗНАЛ ЛУЧШЕ, ЧЕМ КТО-ЛИБО ДРУГОЙ, ЧТО ДЕЛАТЬ С ИЗОБРЕТЕНИЕМ БАЕРА И РАША.



КРАЖА ЕГО ДЕТИЩА ПРИЧИНИЛА ТАКУЮ МОРАЛЬНУЮ БОЛЬ БАЕРУ, ЧТО ОН ТАК И НЕ СМОГ ЭТОГО ЗАБЫТЬ... ИЛИ ПРОСТИТЬ.



НО МЫ НЕ МОЖЕМ ПРОДОЛЖАТЬ БЕЗ КРАТКОГО ВОЗВРАЩЕНИЯ К SPACEWAR!



МНОГИЕ БЫЛИ ДОВОЛЬНЫ ТЕМ, ЧТО ЛУЧШИЕ ТВОРЕНИЯ ХАКЕРОВ ИЗ МИТ РАСПРОСТРАНИЛИСЬ В ОТКРЫТОМ ДОСТУПЕ.

В SPACEWAR! ИГРАЛИ ВЕЗДЕ, ГДЕ ГРАФИЧЕСКИЙ ДИСПЛЕЙ ПОДСОЕДИНЯЛСЯ К КОМПЬЮТЕРУ.



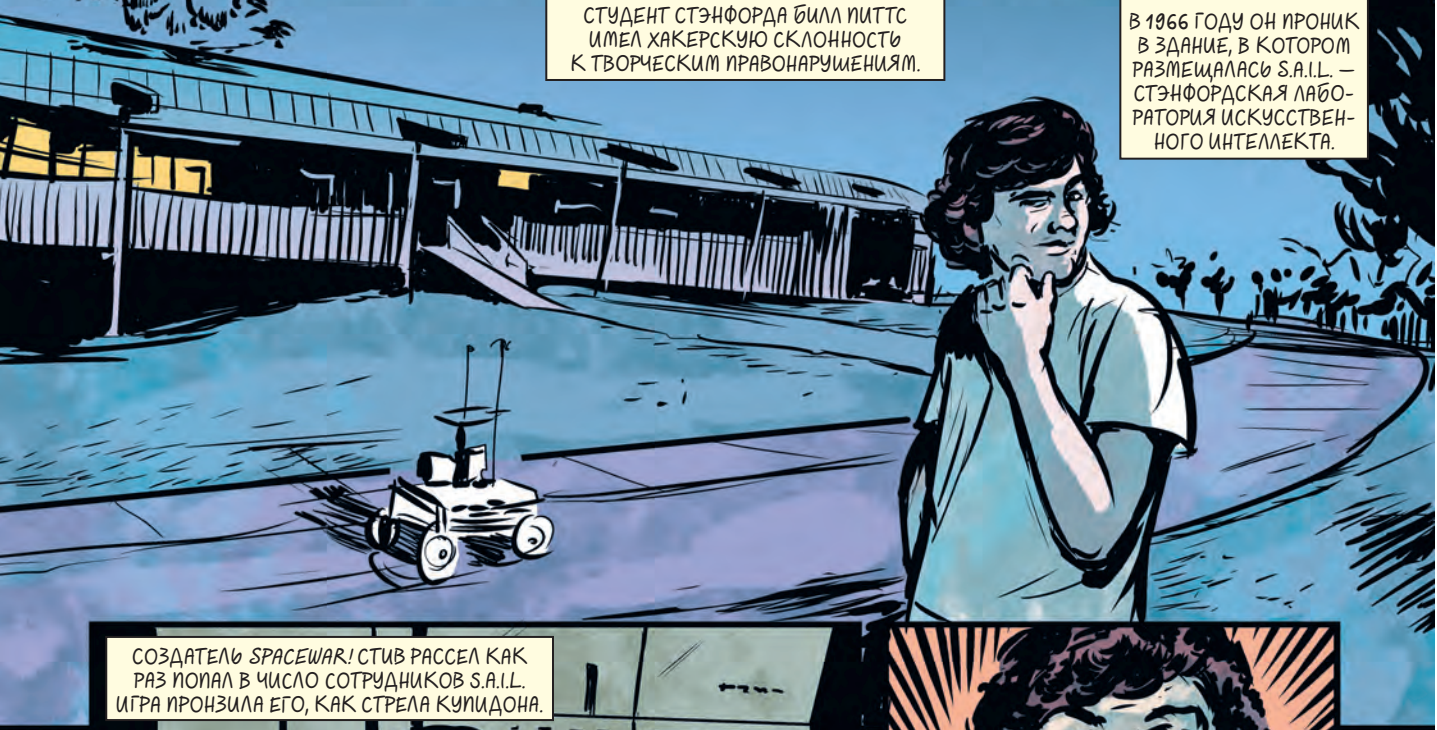
АЛАН КЭЙ, ИНФОРМАТИК

НО БЫЛИ И ПРЕДПРИНИМАТЕЛИ, ЖАЖДУЩИЕ НАЖИВЫ.



СТУДЕНТ СТЭНФОРДА БИЛЛ ПИТТС ИМЕЛ ХАКЕРСКУЮ СКЛОННОСТЬ К ТВОРЧЕСКИМ ПРАВОНАРУШЕНИЯМ.

В 1966 ГОДУ ОН ПРОНИК В ЗДАНИЕ, В КОТОРОМ РАЗМЕЩАЛАСЬ S.A.I.L. — СТЭНФОРДСКАЯ ЛАБОРАТОРИЯ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА.



СОЗДАТЕЛЮ SPACEWAR! СТУВ РАССЕЛ КАК РАЗ ПОПАЛ В ЧИСЛО СОТРУДНИКОВ S.A.I.L. ИГРА ПРОИЗУЛА ЕГО, КАК СТРЕЛА КУПИДОНА.



ПИТТС СТАЛ ПРИВЕРЖЕНЦЕМ ИГРЫ И ХОТЕЛ НЕСТИ SPACEWAR! В МАССЫ.



ИНДУСТРИЯ АРКАДНЫХ РАЗВЛЕЧЕНИЙ УХОДИТ КОРНЯМИ В 19-й ВЕК, КОГДА ПРЕДСТАВЛЕНИЯ ПРЕИМУЩЕСТВЕННО БЫЛИ ЖИВЫМИ.



С НАЧАЛОМ 20-ГО ВЕКА ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ ПРОГРЕСС СДЕЛАЛ ВОЗМОЖНЫМИ ТАКИЕ НОВОМОДНЫЕ УСТРОЙСТВА, КАК ФОНОГРАФЫ...



...И ПОКАЗЫВАЮЩИЕ ФИЛЬМЫ КИНЕТОСКОПЫ И МУТОСКОПЫ.



В ТУ ПОРУ БЕДНЯКИ МОГЛИ ПОПРОБОВАТЬ ЭТИ ДОРОГОСТОЯЩИЕ МАШИНЫ ЗА МОНЕТЫ В ОДИН ИЛИ ПЯТЬ ЦЕНТОВ.



НО ЛЮДИ С СОСТОЯНИЕМ — В ОСНОВНОМ ИММИГРАНТЫ ИЗ СФЕРЫ ШОУ-БИЗНЕСА В ТАКИХ ГОРОДАХ, КАК НЬЮ-ЙОРК И ЦИНЦИННАТИ, — МОГЛИ ЗАКУПАТЬ ИХ ОПТОМ И ПОЛУЧАТЬ ВЫСОКУЮ ПРИБЫЛЬ...



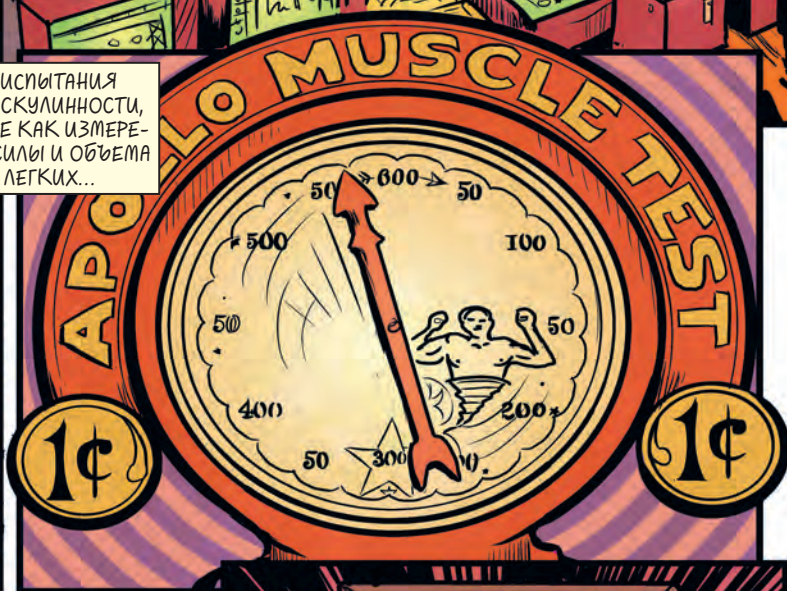
АРКАДНЫЕ МАГНАТЫ МАРКУС ЛОУ, АДОЛЬФ ЦУКОР И КАРЛ ЛЕММЛЕ ПОЗДНЕЕ СТАЛИ ВЛАДЕЛЬЦАМИ КИНОСТУДИЙ — ЕЩЕ ОДНА РАННЯЯ СВЯЗЬ МЕЖДУ ВИДЕОГРАФИЕЙ И ГОЛЛИВУДОМ.

...ПРЕДЛАГАЯ МЕХАНИЧЕСКУЮ ЗАМЕНУ
ДЕШЕВЫМ РАЗВЛЕЧЕНИЯМ НА КОНЦЕРТАХ
И СПОРТИВНЫХ МЕРОПРИЯТИЯХ.

РОДИЛАСЬ САМА
ИДЕЯ РАЗВЛЕКА-
ТЕЛЬНЫХ АРКАД-
НЫХ АВТОМАТОВ.

ШОУМЕНЫ ДЕРЖА-
ЛИ ТАКИЕ РАРИТЕ-
ТЫ, КАК ПРЕДСКА-
ЗЫВАЮЩИЕ СУДЬ-
БУ АВТОМАТЫ...

...ИСПЫТАНИЯ
В МАСКУЛИННОСТИ,
ТАКИЕ КАК ИЗМЕРЕ-
НИЕ СИЛЫ И ОБЪЕМА
ЛЕГКИХ...



...И ИГРЫ НА ЛОВКОСТЬ, ТАКИЕ
КАК ТИРЫ С ИГРУШКАМИ.

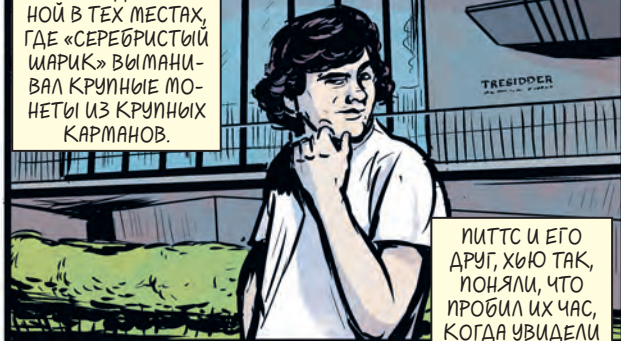
НИНБОЛ КАК
РАЗ УСПЕЛ ИЗ-
ВЛЕЧЬ ВЫГОДУ
ИЗ УПАДКА
СФЕРЫ РАЗВЛЕ-
ЧЕНИЙ ВРЕМЕН
ВЕЛИКОЙ ДЕ-
ПРЕССИИ.

(ПРЕДВЕСТНИКИ ШУТЕ-
РОВ ОТ ПЕРВОГО ЛИЦА)

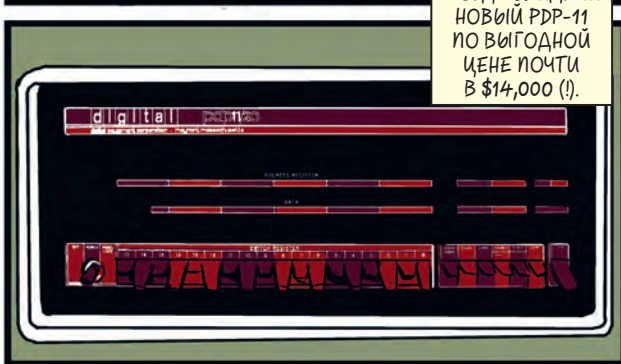
В ШТАТАХ ПИНБОЛ ПЕРЕЖИЛ ВЗЛЕТЫ И ПАДЕНИЯ. НО В 1970-Е ГОДЫ — ПЕРИОД РАСЦВЕТА ЭЛЕКТРОННОГО ОБОРУДОВАНИЯ — НАСТУПИЛ «ЗОЛОТОЙ ВЕК» ЕГО ПРИБЫЛЬНОСТИ И ПОПУЛЯРНОСТИ.



БИЛЛ ПИТТС БЫЛ УБЕЖДЕН: SPACEWAR! СТАНЕТ БОЛЬШИМ ХИТОМ, ЕСЛИ СДЕЛАТЬ ЕЕ ДОСТУПНОЙ В ТЕХ МЕСТАХ, ГДЕ «СЕРЕБРИСТЫЙ ШАРИК» ВЫМАНИВАЛ КРУПНЫЕ МОШЕТОНЫ ИЗ КРУПНЫХ КАРМАНОВ.



ПИТТС И ЕГО ДРУГ, ХЬЮ ТАК, ПОНЯЛИ, ЧТО ПРОБИЛ ИХ ЧАС, КОГДА УВИДЕЛИ НОВЫЙ PDP-11 ПО ВЫГОДНОЙ ЦЕНЕ ПОЧТИ В \$14,000 (!).



В РЕЗУЛЬТАТЕ В НОЯБРЕ 1971 ГОДА САМАЯ ПЕРВАЯ АРКАДНАЯ ВИДЕОИГРА ПОЯВИЛАСЬ В СТЭНФОРДСКОМ СТУДЕНЧЕСКОМ СОЮЗЕ. ОНИ НАЗВАЛИ СВОЙ КЛОН SPACEWAR!...

GALAXY GAME

Год выпуска: 1971

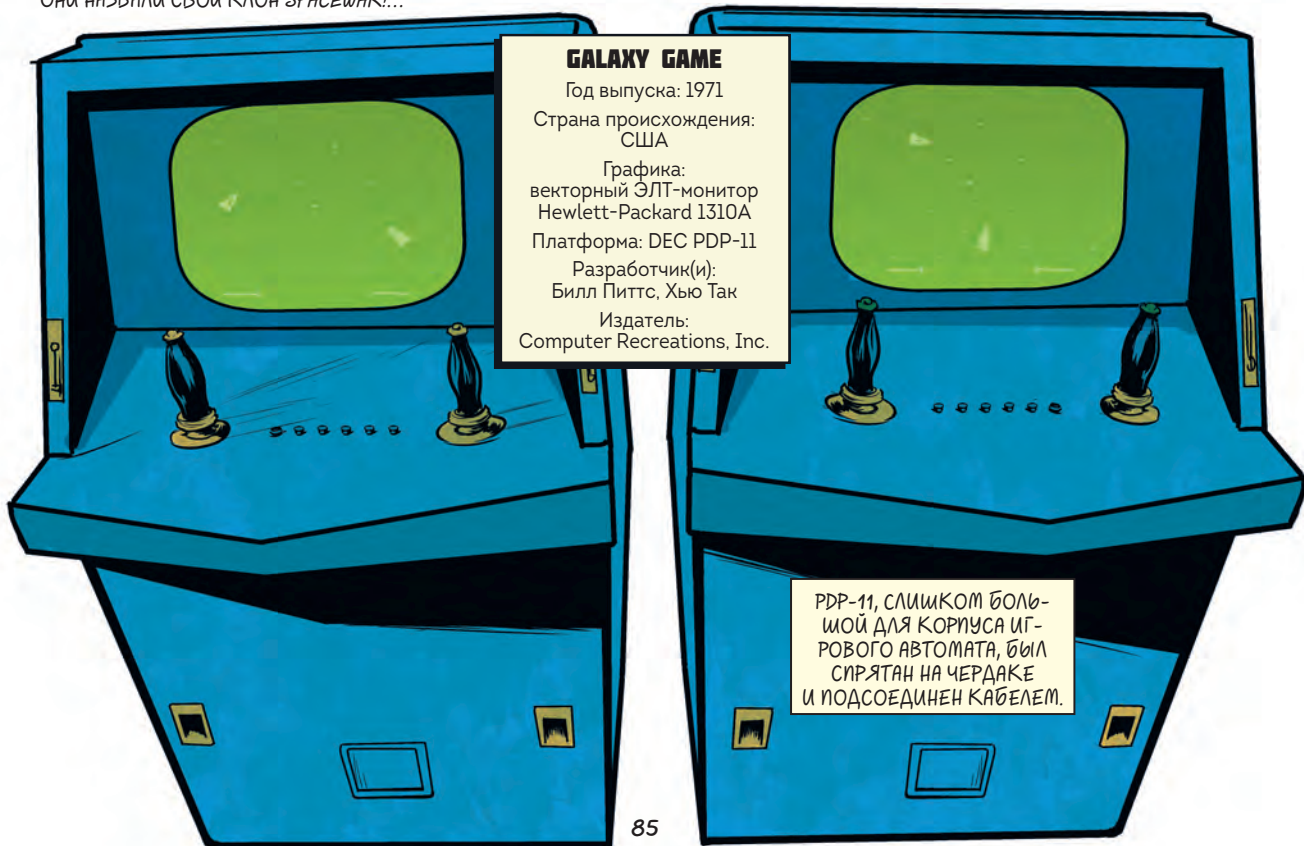
Страна происхождения:
США

Графика:
векторный ЭЛТ-монитор
Hewlett-Packard 1310A

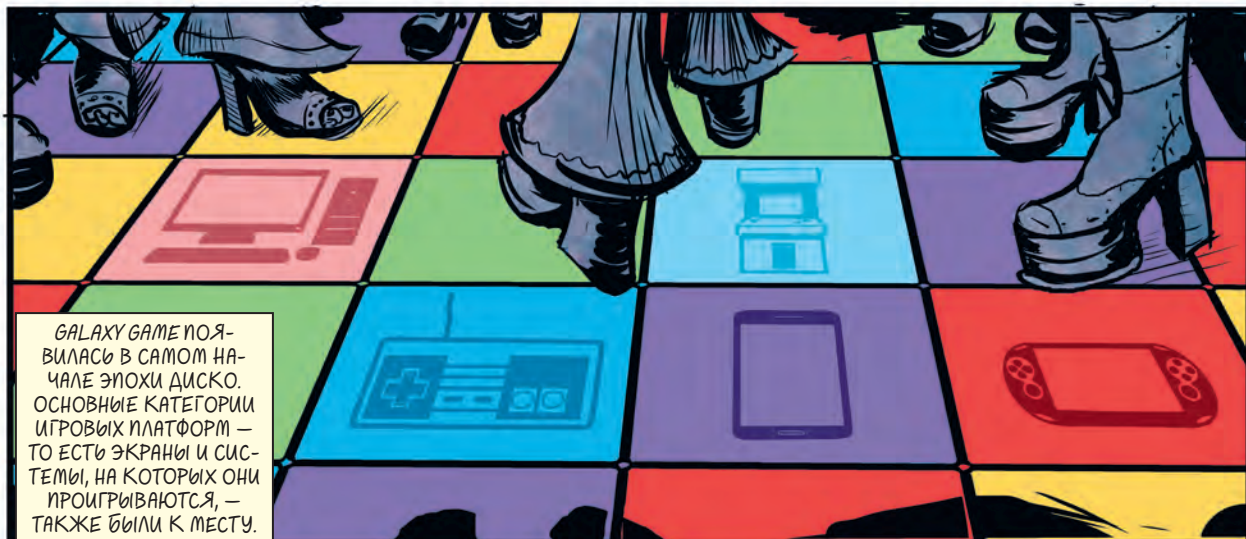
Платформа: DEC PDP-11

Разработчик(и):
Билл Питтс, Хью Так

Издатель:
Computer Recreations, Inc.



PDP-11, СЛИШКОМ БОЛЬШОЙ ДЛЯ КОРПУСА ИГРОВОГО АВТОМАТА, БЫЛ СПРЯТАН НА ЧЕРДАКЕ И ПОДСОЕДИНЕН КАБЕЛЕМ.



GALAXY GAME ПОЯВИЛАСЬ В САМОМ НАЧАЛЕ ЭПОХИ ДИСКО. ОСНОВНЫЕ КАТЕГОРИИ ИГРОВЫХ ПЛАТФОРМ — ТО ЕСТЬ ЭКРАНЫ И СИСТЕМЫ, НА КОТОРЫХ ОНИ ПРОИГРЫВАЮТСЯ, — ТАКЖЕ БЫЛИ К МЕСТУ.

И ЮДЖИН ДЖАРВИС (ДИЗАЙНЕР DEFENDER И ROBOTRON: 2084), И ЭД ЛОГГ (ИЗВЕСТНЫЙ ПО ASTEROIDS, CENTIPEDE И GAUNTLET) ИГРАЛИ В GALAXY GAME В СТЭНФОРДЕ. ОНИ УКАЗАЛИ ЕЕ КАК ИСТОЧНИК ВОДОХВОВАЕНИЯ.



ОДНАКО, УЧИТЫВАЯ СТОИМОСТЬ КОМПЬЮТЕРОВ В 1971 ГОДУ, ПИТТСУ ПОНАДОБИЛОСЬ БЫ АСТРОНОМИЧЕСКОЕ КОЛИЧЕСТВО МОНЕТ, ЧТОБЫ ОКУПИТЬ ЗАТРАТЫ...



...НЕ ГОВОРЯ О ЗАХВАТЕ ВСЕЛЕННОЙ ЗА ПРЕДЕЛАМИ ПАЛО-АЛТО.

У ПИТТСА БЫЛА И ДРУГАЯ ЗАБОТА. КАКАЯ-ТО НОВАЯ ФОРМА РАЗУМНОЙ ЖИЗНИ МОГЛА ДОЙТИ ДО ЛУЧШЕГО ПОНИМАНИЯ, КАК ВПИСАТЬ ВИДЕОИГРЫ В СЛОЖИВШУЮСЯ ИНДУСТРИЮ РАЗВЛЕЧЕНИЙ.



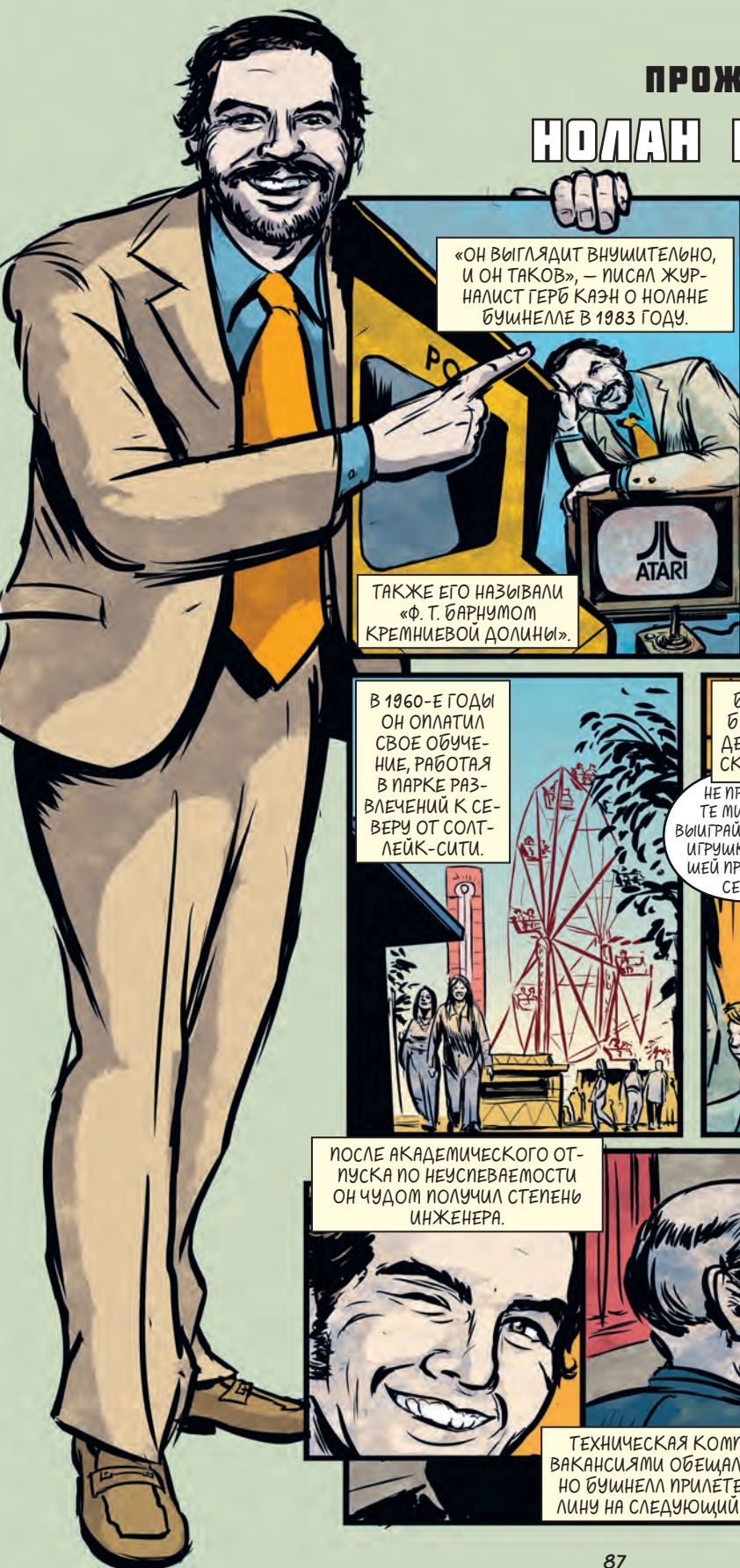
КОНКУРЕНТ, КОТОРОГО Я ДОЛЖЕН ОБОЙТИ, — ЭТО ВРЕМЯ.

НО НЕТ. В АРКАДНЫХ ИГРАХ НА ТАКОМ ДОРОГОСТОЯЩЕМ ОБОРУДОВАНИИ ПИТТС И ТАК ВООБЩЕ НЕ МОГЛИ НИКОГО «ПЕРЕПРЫГНУТЬ».

НОВЫЙ КОНКУРЕНТ ОКАЗАЛСЯ НЕ КЕМ ИНЫМ, КАК ОБЪЕКТОМ НЕНАВИСТИ РАЛЬФА БАЕРА.

ПРОЖЕКТОР:

НОЛАН БУШНЕЛЛ



«ОН ВЫГЛЯДИТ ВКУШИТЕЛЬНО, И ОН ТАКОВ», — ПИСАЛ ЖУРНАЛИСТ ГЕРБ КАЗН О НОЛАНЕ БУШНЕЛЛЕ В 1983 ГОДУ.

ТАКЖЕ ЕГО НАЗЫВАЛИ «Ф. Т. БАРНУМОМ КРЕМНИЕВОЙ ДОЛИНЫ».

В 1960-Е ГОДЫ ОН ОПЛАТИЛ СВОЕ ОБУЧЕНИЕ, РАБОТАЯ В ПАРКЕ РАЗВЛЕЧЕНИЙ К СЕВЕРУ ОТ СОЛТ-ЛЕЙК-СИТИ.

ПОСЛЕ АКАДЕМИЧЕСКОГО ОТПУСКА ПО НЕУСПЕВАЕМОСТИ ОН ЧУДОМ ПОЛУЧИЛ СТЕПЕНЬ ИНЖЕНЕРА.

ТЕХНИЧЕСКАЯ КОМПАНИЯ С ОТКРЫТЫМИ ВАКАНСИЯМИ ОБЕЩАЛА ЕМУ «ПЕРЕЗВОНИТЬ», НО БУШНЕЛЛ ПРИЛЕТЕЛ В КРЕМНИЕВУЮ ДОЛИНУ НА СЛЕДУЮЩИЙ ДЕНЬ — ЗА СВОЙ СЧЕТ.

СНОРОВИСТЫЙ СЫН СТРОИТЕЛЬНОГО ПОДРЯДЧИКА, БУШНЕЛЛ БЫЛ РОДОМ ИЗ ЮТЫ.

БУШНЕЛЛ БЫЛ ПРИРОЖДЕННЫМ ЗАЗЫВАЛОЙ. ОН БЫСТРО ОСВОИЛ ВСЕ ИГРЫ В ПАРКЕ И ПОНЯЛ, КАК ДЕЛАТЬ ДЕНЕГИ НА АРКАДНЫХ АТТРАКЦИОНАХ ТИПА СКИБОЛА И ЧЕГО-ТО ПОД НАЗВАНИЕМ «БУНГГОРИНГ».

НЕ ПРОХОДИТЕ МИМО, СЭР! ВЫИГРАЙТЕ МЯГКУЮ ИГРУШКУ ДЛЯ ВАШЕЙ ПРЕЛЕСТНОЙ СЕСТРЫ!

SPILL the MILK

МОЖЕТЕ СЕЙЧАС ПРОВЕСТИ ИНТЕРВЬЮ?



БУШНЕЛЛА НАНЯЛИ. ОН ПЕРЕВЕЗ СВОЮ МОЛОДУЮ СЕМЬЮ В КАЛИФОРНИЮ — ГДЕ ОН МЕЧТАЛ СТАТЬ «ВООБРАЖИНЕРОМ» ДЛЯ КОМПАНИИ DISNEY.



БУШНЕЛЛ И ЕГО РУКОВОДИТЕЛЬ ТЕД ДАБНИ ДЕЛИЛИ ОФИС. ИХ ОБЪЕДИНЯЛА ЛЮБОВЬ К ШАХМАТАМ.

БУШНЕЛЛ ПОЗНАКОМИЛ НОВОГО ДРУГА С ДРЕВНЕЙ ЯПОНСКОЙ СТРАТЕГИЧЕСКОЙ ИГРОЙ ГО.



НО РАБОТА НЕ МОГЛА УДЕРЖАТЬ БУШНЕЛЛА НА ЗЕМЛЕ — НЕ ТЕПЕРЬ, КОГДА ОН ГНАЛСЯ ЗА ВОЗДУШНЫМИ ЗАМКАМИ.



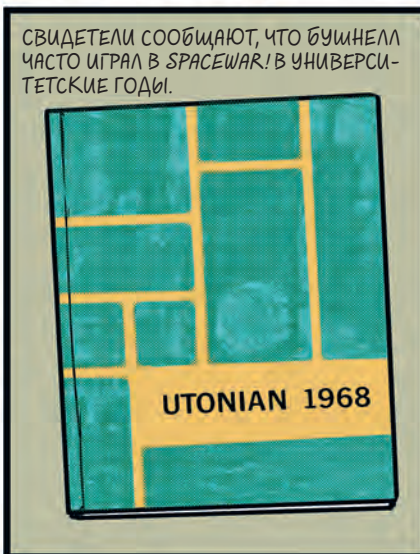
ВСКОРЕ БУШНЕЛЛ УБЕДИЛ ДАБНИ ОТКРЫТЬ ПИЦЦЕРИЮ КАРНАВАЛЬНОЙ ТЕМАТИКИ — С «ГОВОРЯЩИМИ БОЧКАМИ И ПОЮЩИМИ МЕДВЕДЯМИ».

Я СОГЛАСЕН НА ПИЦЦЕРИЮ. Я СОГЛАСЕН НА ВСЕ!

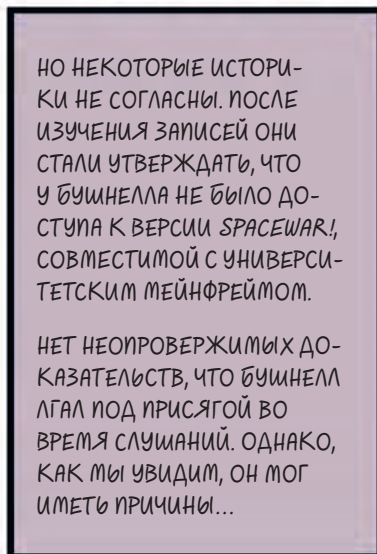


НО ФОТОННЫЕ ТОРПЕДЫ SPACEWAR! СБИЛИ ЕГО ИДЕЮ С ОРБИТЫ.

(НЕ БОЙТЕСЬ, У НЕГО ЕЩЕ НЕСКОЛЬКО ЖИЗНЕЙ.)



СВИДЕТЕЛИ СООБЩАЮТ, ЧТО БУШНЕЛЛ ЧАСТО ИГРАЛ В SPACEWAR! В УНИВЕРСИТЕТСКИЕ ГОДЫ.



НО НЕКОТОРЫЕ ИСТОРИКИ НЕ СОГЛАСНЫ. ПОСЛЕ ИЗУЧЕНИЯ ЗАПИСЕЙ ОНИ СТАЛИ УТВЕРЖДАТЬ, ЧТО У БУШНЕЛЛА НЕ БЫЛО ДОСТУПА К ВЕРСИИ SPACEWAR!, СОВМЕСТИМОЙ С УНИВЕРСИТЕТСКИМ МЕЙНФРЕЙМОМ.

НЕТ НЕОПРОВЕРЖИМЫХ ДОКАЗАТЕЛЬСТВ, ЧТО БУШНЕЛЛ ЛГАЛ ПОД ПРИСЯГОЙ ВО ВРЕМЯ СЛУШАНИЙ. ОДНАКО, КАК МЫ УВИДИМ, ОН МОГ ИМЕТЬ ПРИЧИНЫ...

БЕССПОРНО ТО, ЧТО БУШНЕЛЛ НАШЕЛ СВОЙ ПУТЬ В ТУ
ЖЕ СТЭНФОРДСКУЮ ЛАБОРАТОРИЮ, ЧТО И БИЛЛ ПИТТС.

БУШНЕЛЛ ТОЖЕ ВИДЕЛ SPACEWAR!
И ПОЧУЯЛ, ЧТО ОНА «ВЫСТРЕЛИТ».
НО, В ОТЛИЧИЕ ОТ ПИТТСА...



ВМЕСТО ЭТОГО БУШНЕЛЛ СКРЕПИЛ СВОЕ ВИДЕ-
НИЕ С ИНЖЕНЕРНЫМ ЧУТВЕМ ДАБНИ, ЗАКЛЮЧИВ
СДЕЛКУ С NUTTING ASSOCIATES...

**БОЛЬШИЕ
ПРИБЫЛИ
НА**



...МЕСТНЫМ ПРОИЗВО-
ДИТЕЛЕМ АВТОМАТОВ.

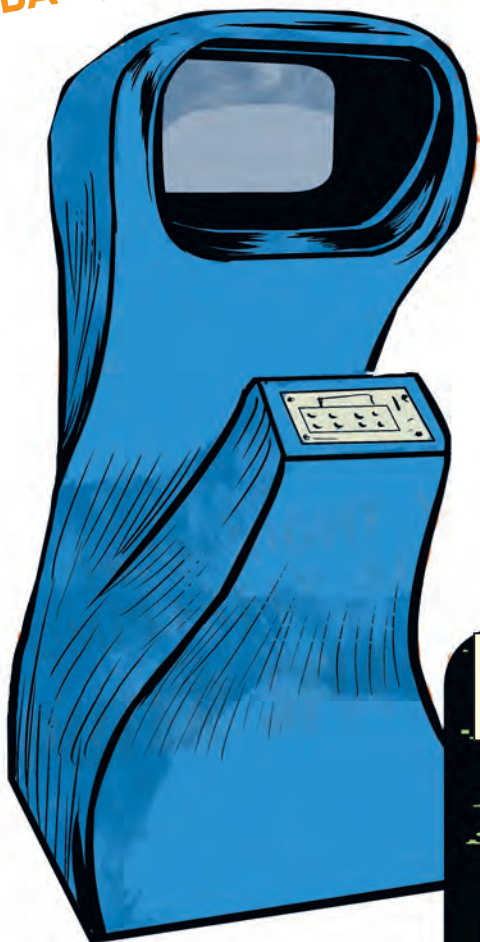


И, ЧТОБЫ УРЕЗАТЬ СТОИМОСТЬ
ПРОИЗВОДСТВА, ДАБНИ И БУШНЕЛЛ
ИСПОЛЬЗОВАЛИ ТОЛЬКО «СЧЕТЧИ-
КИ И ВЕНТИЛИ» ДЛЯ СВОЕЙ ИГРЫ.

В РЕЗУЛЬТАТЕ МЕСЯЦЫ СПУСТЯ
ПОСЛЕ GALAXY GAME УВИДЕЛА
СВЕТ ИГРА ДЛЯ АРКАДНЫХ АВ-
ТОМАТОВ ПОД НАЗВАНИЕМ...



NUTTING ASSOCIATES ИЗ КАЛИФОРНИИ СНОВА СДЕЛАЛИ ЭТО!



COMPUTER SPACE

Год выпуска: 1971

Страна происхождения: США

Графика: черно-белая растровая,
256x256 пикселей

Платформа: специализированные схемы

Разработчик: Нолан Бушнелл и др.

Издатель: Nutting Associates

АДАПТАЦИЯ SPACEWAR! БУШНЕЛЛА
И ДАБНИ ПОЯВИЛАСЬ НА РЫНКЕ В НОЯБРЕ
1971 ГОДА. БЫЛО ПРОДАНО ОКОЛО 1500 АВТОМАТОВ.



ХОТЯ ЦИФРА НЕБОЛЬШАЯ,
ЭТОГО БЫЛО ДОСТАТОЧНО,
ЧТОБЫ СЧЕСТИ GALAXY
GAME В ЧЕРНУЮ ДЫРУ.

ПО ГЕЙМПЛЕЮ КОРАБЛЬ ИГРО-
КА СРАЖАЕТСЯ С ДВУМЯ ЛЕТА-
ЮЩИМИ БЛЮДЦАМИ, УПРАВЛЯ-
ЕМЫМИ КОМПЬЮТЕРОМ.



РАСТРОВОЙ ТОЧЕЧНОЙ ГРАФИКЕ
НЕДОСТАВАЛО ВПЕЧАТЛЯЮЩЕЙ
ПРОЗВИТЕЛЬНОСТИ SPACEWAR!
И GALAXY GAME.

НА ПАНЕЛИ УПРАВЛЕНИЯ БЫЛО 4 КНОП-
КИ: ДВЕ ДЛЯ ВРАЩЕНИЯ, ОДНА ДЛЯ ТЯГИ,
ОДНА ДЛЯ СРЕЛБЫ.



БУШНЕЛЛ С ДАБНИ ОСНОВАЛИ НЕДОЛГО
ПРОЖИВШУЮ КОМПАНИЮ SYZYGY.

СЕЙЧАС ЭТО КАЖЕТСЯ ПАРОЙ ПУС-
ТЯКОВ, НО В НАЧАЛЕ 1970-Х ЭТО
СЧИТАЛОСЬ ВЕСЬМА СЛОЖНЫМ.



90% ЛЮДЕЙ, ОПУСТИВШИХ
ЧЕТВЕРТАК В АВТОМАТ
COMPUTER SPACE, БОЛЬШЕ НИ-
КОГДА В НЕЕ НЕ ИГРАЛИ, ПОТО-
МУ ЧТО НЕ РАЗОБРАЛИСЬ.

БУШНЕЛЛ И ЕГО КОМАНДА ИЗВЛЕКЛИ ДВА УРОКА: МЕНЕЕ ЧЕМ ИНТУИТИВНЫЙ ИНТЕРФЕЙС МОГ ОТТОЛКНУТЬ ЛЮДЕЙ...

...ЗАУМНАЯ КОНЦЕПЦИЯ ЛЕТАЮЩИХ ТАРЕЛОК МОГЛА ОБРАЩАТЬСЯ К НИШЕВОЙ АУДИТОРИИ ВУЗОВ...

...НО НЕ К МАССОВОМУ РЫНКУ САНТЕХНИКОВ, РАБОЧИХ И ГРУЗЧИКОВ.



НО БУШНЕЛЛ ОСМЕЛИЛСЯ УЙТИ ИЗ NUTTING ASSOCIATES И ОСНОВАТЬ СВОЮ КОМПАНИЮ.

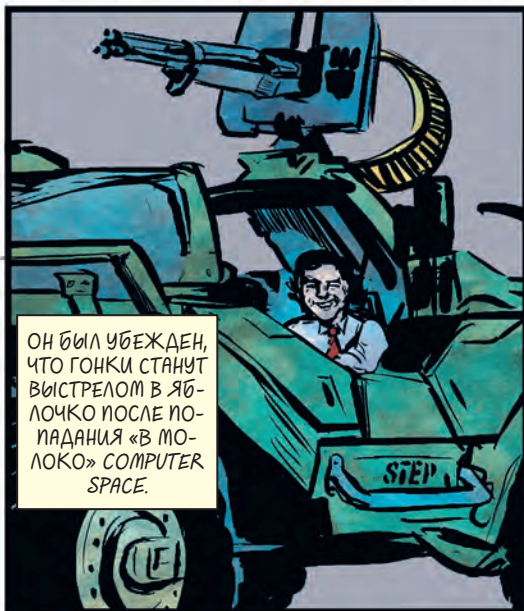
ДА ЭТИ ПАРНИ И СВОЮ ЗАДНИЦУ НЕ МОГУТ НАЩУПАТЬ!



ОН ОБРАТИЛ СВОЙ ВЗОР НА ЧИКАГСКУЮ КОРПОРАЦИЮ BALLY — ПРОМЫШЛЕННОГО ГИГАНТА, ПРОИЗВОДЯЩЕГО ПИНБОЛ И ИГРОВЫЕ АВТОМАТЫ.

БУШНЕЛЛ ЗАКЛЮЧИЛ КОНТРАКТ НА СОЗДАНИЕ ВИДЕОИГР.

Bally



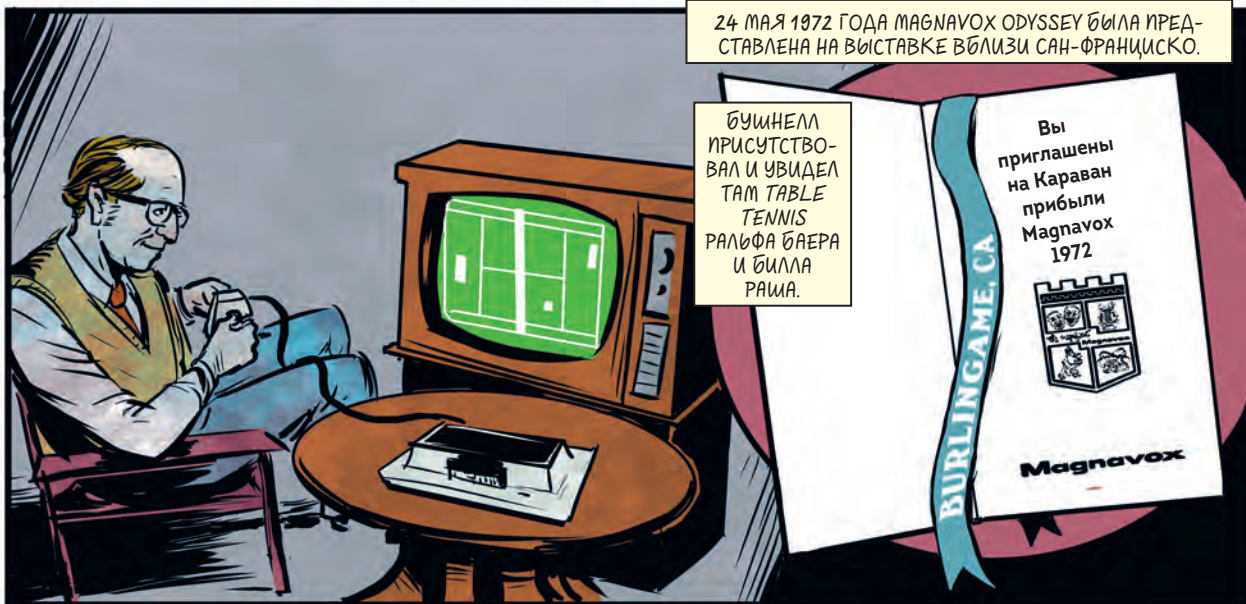
ОН БЫЛ УБЕЖДЕН, ЧТО ГОНКИ СТАНУТ ВЫСТРЕЛОМ В ЯБЛОЧКО ПОСЛЕ ПОПАДАНИЯ «В МОЛОКО» COMPUTER SPACE.

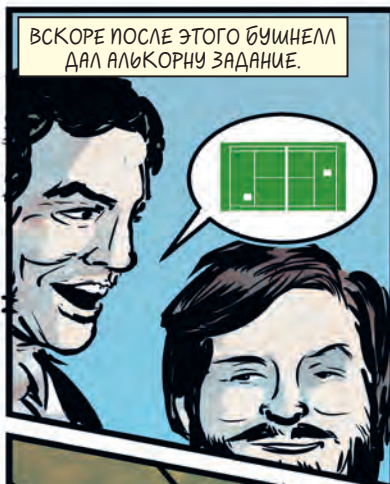
ДЛЯ РОСТА СВОЕЙ КОМПАНИИ БУШНЕЛЛ ВЕРНУЛСЯ В АМРЕХ И УГОВОРИЛ ПОДХОДЯЩЕГО МЛАДШЕГО СОТРУДНИКА УВОЛИТЬСЯ.

ЭЛ АЛКОРН БЫЛ ПЕРВЫМ ИНЖЕНЕРОМ, НАНЯТЫМ ATARI — ТАК БУШНЕЛЛ НАЗВАЛ СВОЮ КОМПАНИЮ. В ЯПОНСКОЙ ИГРЕ ГО ЭТО СЛОВО ЗНАЧИТ «Я СОБИРАЮСЬ ТЕБЯ ЗАХВАТИТЬ».



БУШНЕЛЛ НАХОДИЛ ЭТО «В МЕРУ АГРЕССИВНЫМ».





ВСКОРЕ ПОСЛЕ ЭТОГО БУШНЕМЛ
ДАЛ АЛЬКОРН ЗАДАНИЕ.



КАК МЕЛОЧЬ В КОПИЛКЕ,
АЛЬКОРН ПОСТЕПЕННО
СОБРАЛ ДОСТАТОЧНО ИН-
ЖЕНЕРНЫХ ПРИЕМОМ, ОБ-
ХОДНЫХ ПУТЕЙ И УЛОВОК.

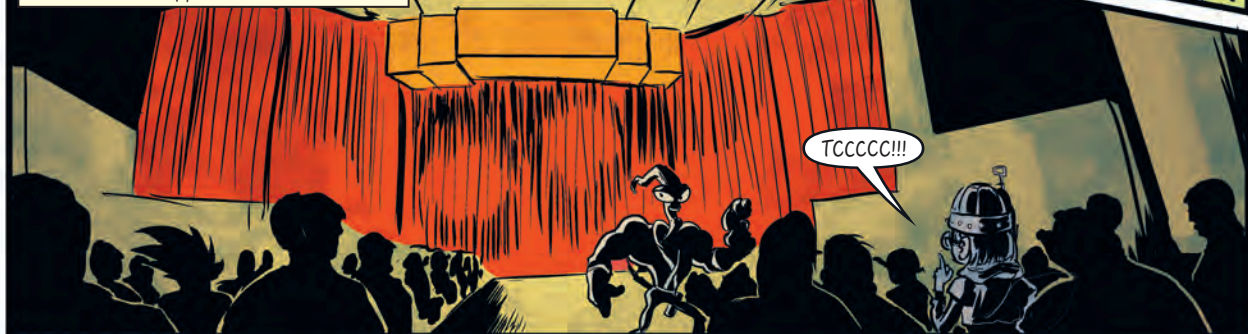
БРЯМС!



В ОТВЕТ НА ВЫЗОВ БУШНЕМЛА ОН
РАЗБИЛ ЭТУ КОПИЛКУ ВАРЕЗБЕЗГИ.

И РЕАЛИЗОВАЛ
ВСЕ ИДЕИ.

ПРОТОТИП БЫЛ СЛЕГКА СЫРОВАТ —
СЕРИЙНЫЙ ЧЕРНО-БЕЛЫЙ МОНИТОР
ИЗ МАГАЗИНА ПРОМТОВАРОВ, ДЕРЕ-
ВЯННЫЙ ШКАФ ИЗ ПРАЧЕЧНОЙ И ХЛЕБ-
НЫЙ ЛОТОК ДЛЯ СБОРА МЕЛОЧИ.



РЕДАКТОРЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО
ЖУРНАЛА О МУЗЫКЕ И ИГРОВЫХ АВ-
ТОМАТАХ CASH BOX, ОСНОВАННОГО
В 1946 ГОДУ, ЕДВА ЛИ ОСОЗНАВАЛИ,
ЧТО ПРОИЗОШЛО ВЕСНОЙ 1973 ГОДА.

«4 ИЛИ 5 ЛЕТ НАЗАД РЫНОК
ИГРОВЫХ АВТОМАТОВ В ОСНОВ-
НОМ ПОЛАГАЛСЯ НА ТИПОВЫЕ
ИГРЫ, — ПИСАЛИ ОНИ. — ПИНБОЛ,
ШАФФЛБОРД, НАСТОЛЬНЫЕ
ИГРЫ — И ТОМУ ПОДОБНОЕ».

ЗАТЕМ ПОЯВИЛИСЬ
ТАК НАЗЫВАЕМЫЕ
«ВИДЕОИГРЫ».



ПОНГ БЫЛ ГОТОВ
НАНЕСТИ СТРЕМИ-
ТЕЛЬНЫЙ УДАР.

ГЛАВА 5 РАСЦВЕТ ATARI ПЕРВАЯ ДИНАСТИЯ ВИДЕОИГР

ПРОТОТИП PONG УСТАНОВИЛИ В «ТАВЕРНЕ ЭНДИ КЭППА» В САННИВЕЙЛ, КАЛИФОРНИЯ. ПРИМЕРНО ЧЕРЕЗ 10 ДНЕЙ К ПИВУ, БУРГЕРАМ И БАРНЫМ ГРУППАМ...

...ДЛЯ ТЕХОБСЛУЖИВАНИЯ ПРИЕХАЛ ИНЖЕНЕР ATARI ЭЛ АЛЬКОРН.



И ОБНАРУЖИЛ, ЧТО ЛОТОК АВТОМАТА БЫЛ ПЕРЕПОЛНЕН. МОНЕТЫ ПОСЫПАЛИСЬ.



ПРИЯТНЫЙ ПЕРЕЗВОН ЧЕТВЕРТАКОВ НАПОМИНАЛ О ВОЗМОЖНОСТЯХ.



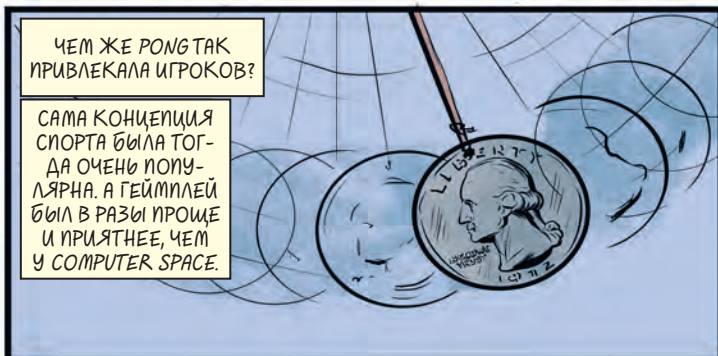
ТЕХ, КОТОРЫЕ МОГЛИ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ATARI.

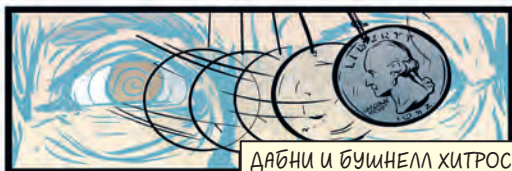
И НИКТО ДРУГОЙ.



ЧЕМ ЖЕ PONG ТАК ПРИВЛЕКАЛА ИГРОКОВ?

САМА КОНЦЕПЦИЯ СПОРТА БЫЛА ТОГДА ОЧЕНЬ ПОПУЛЯРНА. А ГЕЙМПЛЕЙ БЫЛ В РАЗЫ ПРОЩЕ И ПРИЯТНЕЕ, ЧЕМ У COMPUTER SPACE.





ДАВНИ И БУШНЕЛ ХИТРОСТЬЮ УБЕДИЛИ
BALLY НЕ СЧИТАТЬ PONG ВЫПОЛНЕНИЕМ
КОНТРАКТА С ATARI.



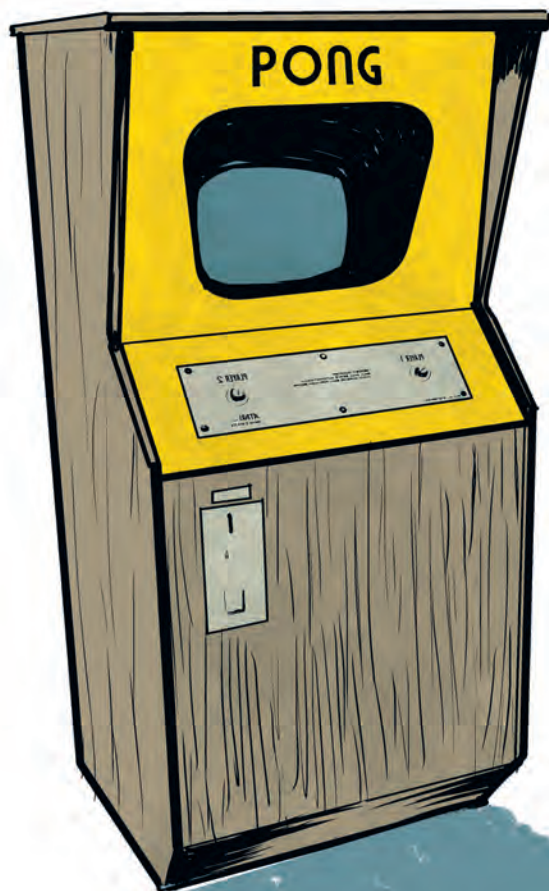
— ТЫ НЕ ХО-
ЧЕШЬ ЭТУ
ИГРУ...

— ТЫ НЕ ХО-
ЧЕШЬ ЭТУ
ИГРУ...



ФРОНТМЕНЫ ATARI ПОСТАВИЛИ НА
КАРТУ СВОИ СКОМННЫЕ КАПИТАЛЫ
И РЕШИЛИ САМОСТОЯТЕЛЬНО ВЫ-
ПУСКАТЬ И РАСПРОСТРАНЯТЬ PONG.

Я Б-БЫ ХОТЕЛ
СНЯТЬ А-А-АЕ-
НЬГИ, ПОЖАЛУЙ-
СТА.



PONG

Год выпуска: 1972

Страна происхождения: США

Графика: черно-белый монитор NTSC

Характеристики: 525 строк при 29,97 FPS

Платформа: аркадные автоматы

Разработчик: Atari

Издатель: Atari



БУШНЕЛЛ И ДАБНИ СУМЕЛИ
АРЕНДОВАТЬ НЕДОСТРОЕН-
НЫЙ РОЛЛЕДРОМ.

ДЛЯ ВЫПОЛНЕНИЯ ЧЕРНОЙ РА-
БОТЫ ПО СБОРКЕ АВТОМАТОВ
ОНИ НАНИМАЛИ БАЙКЕРОВ,
АВТОСТОПЩИКОВ, ОБКУ-
РЕННЫХ ХИППИ И НЕБРИТЫХ
БЕЗДЕЛЬНИКОВ, НАЙДЕННЫХ
НА БИРЖЕ ТРУДА.

ATARI СО СВОЕЙ ПРАЗДНИЧНОЙ АТ-
МОСФЕРОЙ И НЕПРИНУЖДЕННЫМ
РУКОВОДСТВОМ ПО НАЧАЛУ БЫЛА
ТОЙ САМОЙ МЯТЕЖНОЙ ИСКРОЙ
В КРЕМНИЕВОЙ ДОЛИНЕ.

УСПЕХ АВАНТЮРЫ БУШНЕЛЛА

How Atari's founder played
games with the competition



ОДНАКО ВИДЕНИЕ БУДУЩЕГО
БУШНЕЛЛА НЕ ВКЛЮЧАЛО ТЕДДА ДАБНИ.

СОСНОВАТЕЛЬ
ATARI БЫЛ
ВЫТЕСНЕН ИЗ
КОМПАНИИ.

НОЛАН ПЕРЕСТАЛ
БЫТЬ ЧЕЛОВЕКОМ,
С КОТОРЫМ МНЕ
БЫЛО ПРИЯТНО НА-
ХОДИТЬСЯ...

...И ЗАКРУ-
ЛИЛСЯ НА
ДЕНЬГАХ.



ЗАКАЗЫ НА PONG ИСЧИСЛЯ-
ЛИСЬ ТЫСЯЧАМИ.

КОГДА Я ВПЕРВЫЕ
УВИДЕЛ PONG В БО-
УЛИНГЕ, ТО ПОДУМАЛ:
«БОЖЕЧКИ, МОЖ-
НО ДЕЛАТЬ ИГРЫ
ДЛЯ ТВ!»

СТИВ ВОЗНЯК, РАЗРА-
БОТЧИК APPLE II, 2013

ЗРЕЛИЩЕ БЫЛО И ПРАВ-
ДА ВПЕЧАТЛЯЮЩЕЕ.



В ТО ЖЕ ВРЕМЯ...

БАЕР
БЫЛ
ВНЕ
СЕБЯ.



PONG, УКРАДЕННАЯ И УЛУЧШЕННАЯ ATARI ВЕРСИЯ TABLE TENNIS*, ЛЕГКО ПОКОРЯЛА ПУБЛИКУ...

*РАЗНИЦА В ТОМ, ЧТО В PONG БЫЛИ ЗВУКОВЫЕ ЭФФЕКТЫ И УЧЕТ ОЧКОВ.

...ТОГДА КАК НЕУКЛЮЖИЙ МАРКЕТИНГ MAGNAVOX ПРОДОЛЖАЛ ВОДИТЬ КРУГАМИ ПРИСТАВКУ БАЕРА.



ДИФИРАМБЫ В ЧЕСТЬ «ГЕНИАЛЬНОГО ИЗОБРЕТАТЕЛЯ БУШНЕЛЛА» ДОВОДИЛИ БАЕРА ДО БЕШЕНСТВА.



ЧЕГО УСТАВИЛ-СЯ? ДУМАЕШЬ, Я НЕ ОТЕЦ ВИДЕОИГР?!

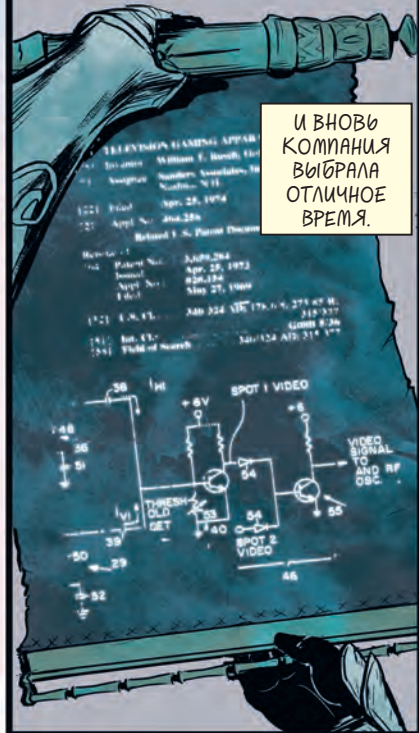
НЕ ТЕБЕ СУДИТЬ! ДА ПОМНИ ВСЕ, ГРЯЗНЫЕ СКЕНТИКИ!



МОЙ КЛИЕНТ ПЕРВЫМ СОЗДАЛ СИМВОЛ ПОПАДАНИЯ, ВКЛЮЧАЯ СРЕДСТВА ДЛЯ УСТАНОВЛЕНИЯ СООТВЕТСТВИЯ МЕЖДУ СИМВОЛОМ УДАРА И СИМВОЛОМ ПОПАДАНИЯ!

БАЙЕР ХОТЕЛ ПРИНЯТЬ МЕРЫ. ПРАВОВЫЕ МЕРЫ.

АТАРИ РАЗРЕШИЛИ
ИСК MAGNAVOX
БЕЗ СУДА.



И ВНОВЬ
КОМПАНИЯ
ВЫБРАЛА
ОТЛИЧНОЕ
ВРЕМЯ.

ЧЕРНИЛА НА БУМА-
ГАХ ДАВНО ВЫСО-
ХЛИ, ПОКА МОЩНЫЕ
ВОЛНЫ ПРИБЫЛИ ОТ
ВИДЕОИГР НЕ ДОКА-
ЗАЛИ, НАСКОЛЬКО
ЦЕННЫМИ МОГУТ
БЫТЬ ПАТЕНТЫ
MAGNAVOX.

КТО ЗНАЕТ, СКОЛЬКО ДЕНЕГ
СЭКОНОМИЛИ АТАРИ, УРЕГУЛИ-
РОВАВ ПРОБЛЕМЫ С ЗАКОНОМ.



БАЕР МОГ
ВОРЧАТЬ...

...[БУШНЕЛЛ] ПОЛУЧИЛ
АВАНСОМ ЛИШЬ ОЧЕНЬ
ОЧЕНЬ МАЛЕНЬКИЕ ОТ-
ЧИСЛЕНИЯ, ВСЕГО ПАРУ
СОТЕЙ ШТУК.



РАЛЬФ БАЕР БЫЛ ВИЗИОНЕРОМ.
НО ИСТОРИЯ ЗНАЕТ, ЧТО ДО НЕГО
БЫЛИ И ДРУГИЕ — С ПОХОЖИМИ
ПОРЫВАМИ И ПРОТОТИПАМИ.

ПАТЕНТЫ, НА КОТОРЫХ ДЕРЖАЛАСЬ
РЕПУТАЦИЯ БАЕРА, НЕ ИМЕЮТ НИЧЕГО
ОБЩЕГО С ТЕМ, КАК РАБОТАЮТ
ВИДЕОИГРЫ В 2017 ГОДУ И ДАЛЕЕ.

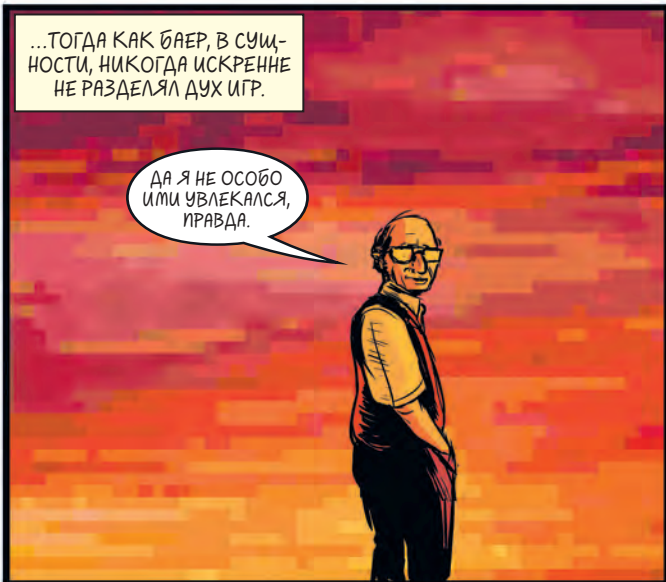
ДАЖЕ ПРИ ЖИЗНИ (ОН УМЕР
В 2014 ГОДУ) ТРУДНО ПРЕДСТАВИТЬ
БАЕРА В РОЛИ «ОТЦА ВИДЕОИГР».

БУШНЕЛЛ ЛЮБИЛ ИГРЫ
ВСЕМ СЕРДЦЕМ...



...ТОГДА КАК БАЕР, В СУЩ-
НОСТИ, НИКОГДА ИСКРЕННЕ
НЕ РАЗДЕЛЯЛ ДУХ ИГР.

ДА Я НЕ ОСОБО
ИМИ УВЛЕКАЛСЯ,
ПРАВДА.



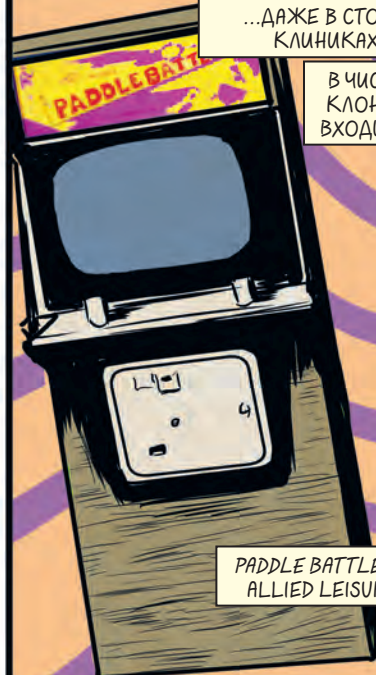
ВДОБАВОК К ПЕРВЫМ ПОТОКАМ ПРИБЫЛИ ОТ PONG, «ТАВЕРНА ЭНДИ КЭППА» СТАЛА МЕСТОМ ДЕЙСТВИЯ ЕЩЕ ОДНОГО ПРОРОЧЕСТВА.



СО СКОРОСТЬЮ САМОГ ПЕТАСА И НЕУМОЛИМОСТЬЮ МГНОВЕННОЙ КАРМЫ ПОВСЮДУ НАЧАЛИ ПОЯВЛЯТЬСЯ АРКАДНЫЕ АВТОМАТЫ С КЛОНАМИ PONG...

...ДАЖЕ В СТОМАТОЛОГИЧЕСКИХ КЛИНИКАХ И АЭРОПОРТАХ.

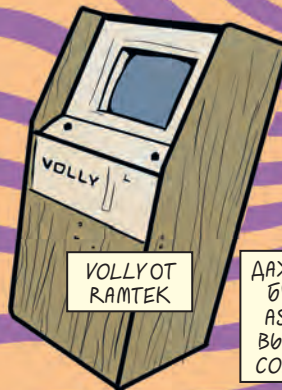
В ЧИСЛО КЛОНОВ ВХОДИЛИ:



PADDLE BATTLE OT ALLIED LEISURE



TV PING PONG OT AMUTRONICS



VOLLY OT RAMTEK



ДАЖЕ СТАРЫЙ ПАРТНЕР БУШНЕЛЛА, NUTTING ASSOCIATES, ПРИНЯЛ ВЫЗОВ И ПРЕДСТАВИЛ COMPUTER SPACEBALL.

К НАЧАЛУ 1970-Х ЛИШЕНИЯ, КОТОРЫЕ ПЕРЕЖИВАЛА ЯПОНИЯ ПОСЛЕ ВТОРОЙ МИРОВОЙ ВОЙНЫ, ЗАКОНЧИЛИСЬ. ЭКОНОМИКА РОСЛА НЕБЫВАЛЫМИ ТЕМПАМИ — НА 10% В ГОД.

НА ТВОРЕНИИ ATARI НАЖИВАЛИСЬ НЕ ТОЛЬКО ЖИТЕЛИ США.



ШАКАЛЫ!



ВСЕ МОГЛИ НАСЛАЖДАТЬСЯ РОСКОШЬЮ И СВОБОДНЫМ ВРЕМЕНЕМ — НЕВООБРАЗИМЫМИ ЕЩЕ ДЕСЯТИЛЕТИЯ НАЗАД.

РАЙОН ГИНДЗА, ТОКИО, 1970



В 1973 ГОДУ TAITO CORPORATION ВЫПУСТИЛА ELEPONG...

...РАЗРАБОТАННУЮ ТОМОХИРО НИСИКАДО — ЧЕЛОВЕКОМ, КОТОРОМУ УДАСТСЯ ВОЗВРАТЪ МИР ВИДЕОИГР В 1978 ГОДУ.



ИМПУЛЬС БЫЛ ДОСТАТОЧНО МОЩНЫМ, ЧТОБЫ ЗАБРОСИТЬ КЛОНЫ PONG ДАЛЕКО В БУДУЩЕЕ.

СПУСТЯ ДЕСЯТИЛЕТИЯ ВЫШЛА GNOR! ДЛЯ MAC ОТ АЛЕКСА СЕРОПЯНА, КОТОРЫЙ ПОМОГ ВОПЛОТИТЬСЯ ЕЩЕ ОДНОЙ МОЩНОЙ ИГРОВОЙ ФРАНШИЗЕ.

ATARI НЕ СЛИШКОМ ВВЯЗЫВАЛИСЬ В ВОЙНЫ КЛОНОВ. НУЖНО БЫЛО ДВИГАТЬСЯ ДАЛЬШЕ — С НОВЫМИ ИГРАМИ.



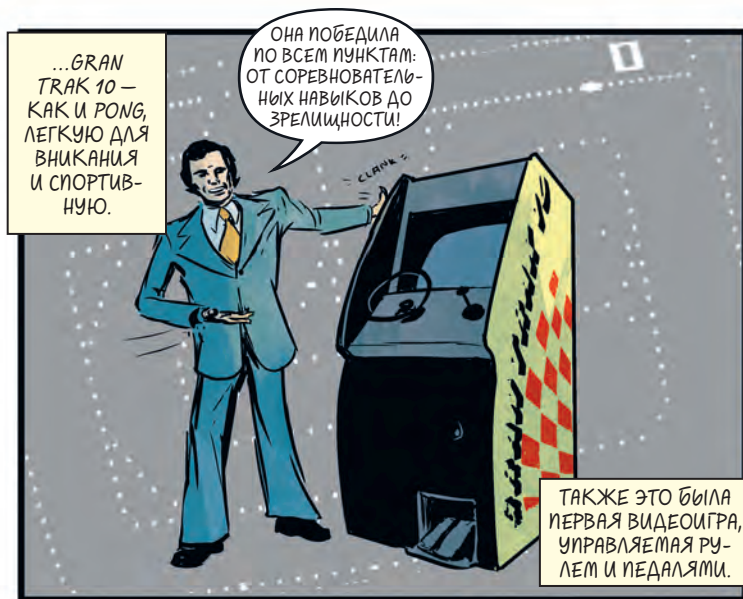
ПУСТЬ ЭТИ РЕБЯТА ДАЛЬШЕ КОПИРУЮТ, ПОКА МЫ ИЗОБРЕТАЕМ. И НА 3-6 МЕСЯЦЕВ ОПЕРЕЖАЕМ ЭТИХ ИДИОТОВ!

ПЕРВЫМ РАСШИРЕНИЕМ БИБЛИОТЕКИ ATARI СТАЛА ИГРА-ЛАБИРИНТ GOTCHA!



КАК У ИСТИННОГО ПРОДУКТА РАЗВЯЗНЫХ 1960/1970-Х С ЛОЗУНГОМ «ДЕЛАЙ ТО, ЧТО НРАВИТСЯ», ЕГО КОНТРОЛЛЕРЫ ИМИТИРОВАЛИ ДЕТАЛИ ЖЕНСКОЙ АНАТОМИИ.

ATARI НАКОНЕЦ ВЫПУСТИЛИ ГОНОЧНУЮ ИГРУ, КАК И ХОТЕЛ БУШНЕЛ...



TANK (ВЫПУЩЕННАЯ СЕКРЕТНОЙ ДОЧЕРНЕЙ КОМПАНИЕЙ ATARI, KEE GAMES) ПРИНЕСЛА ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ФИНАНСИРОВАНИЕ И ПРЕДОТВРАТИЛА БАНКРОТСТВО.



НО ЧЕТВЕРТАКИ НЕ МОГЛИ ВЫЛИТЬСЯ В ТУ СУММУ, КОТОРАЯ НУЖНА БЫЛА ATARI.



Финансист говорил о потребительском рынке. Число игровых автоматов, пиццерий, боулингов и прачечных было ничтожным по сравнению с количеством частных домов, где можно было делать продажи. Atari стали разрабатывать продукт, который, по мнению руководства, мог привлечь миллионы потенциальных покупателей.



ВСКОРЕ, ПОСЛЕ ДОЛГОГО ПРОЖИВАНИЯ В ФУРГОНЕ, ИНЖЕНЕР-ЭЛЕКТРИК АТАРИ ГАРОЛД ЛИ УЕДИНИЛСЯ В ДОМИКЕ ПОСРЕДИ ПИТОМНИКА РОЖДЕСТВЕНСКИХ ЕЛЕЙ.



ЕГО ЦЕЛЬ?

УМЕСТИТЬ ДОСТИЖЕНИЯ АТАРИ В ОДИН МИКРОЧИП, СОЗДАВ УСТРОЙСТВО, КОМПАКТНОЕ И ДОСТУПНОЕ ДЛЯ ЛЮБОЙ АМЕРИКАНСКОЙ ГОСТИНОЙ.



ОН СПРАВИЛСЯ. ПРИЧЕМ ПРЕКРАСНО.



ВАЛЕНТАИН ПОМОГ НАЙТИ ПОКУПАТЕЛЯ ДЛЯ НОВОЙ ДОМАШНЕЙ ВЕРСИИ PONG: РОЗНИЧНОГО ГИГАНТА SEARS.



ТА ЖЕ ОРГАНИЗАЦИЯ, ЧТО СНАЧАЛА ОТВЕРГЛА РАЛФА БАЕРА, ПОМОГЛА АТАРИ СТАТЬ ОБЩЕИЗВЕСТНЫМ БРЕНДОМ С ПРОЧНОЙ РЕПУТАЦИЕЙ.

SEARS ДАЖЕ ПОМОГЛИ ПРОИЗВЕСТИ И СБЫТЬ TELE-GAMES, ХИТ ПРОДАЖ РОЖДЕСТВА 1975 ГОДА. ВСКОРЕ АТАРИ РАЗРЕШИЛИ ВЫПУСТИТЬ СОБСТВЕННУЮ ФИРМЕННУЮ КОНСОЛЬ.



РАБОТАЕТ ОТ 4 БАТАРЕЕК И СТОИТ МЕНЬШЕ \$100!

В КОНЦЕ ГРЕЧЕСКОГО МИФА ГЕРОЙ «ОДИССЕЙ» СРАЗУЖ
ВСЕХ, КТО ПОСМЕЛ ЗАНЯТЬ ЕГО МЕСТО.

НО У ODYSSEY ИЗ НЬЮ-ГЭМПШИРА И ФОРТ-
УЭЙНА БЫЛА ДРУГАЯ СУДЬБА. ДОМАШНИЙ
PONG ЛОВКО ОБОШЕЛ ЕЕ В ПРОДАЖАХ.



КРОМЕ ГАРОЛЬДА ЛИ,
БЛАГОДАРЯ КОТО-
РОМУ ВЫШЛА НОМЕ-
PONG, СРЕДИ ЛЮДЕЙ
БЫЛИ И ДРУГИЕ ПО-
ЛУБОГИ ИНЖЕНЕРИИ.



Д-Р СТИВЕН ФОРТЕ, ИЛИ «ДОКТОР ПИНГ-ПОНГ»

В ШОТЛАНДИИ
GENERAL
INSTRUMENTS
РАЗРАБОТАЛИ
МИКРОПРОЦЕССОР
AY-3-8500 ДЛЯ
ИГР ТИПА PONG.



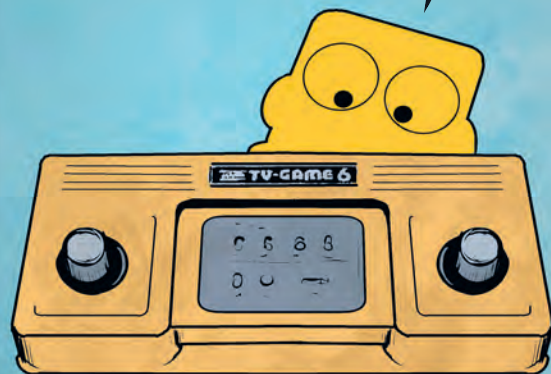
КАК ОТНОСИТЕЛЬНО ДЕШЕВАЯ АЛЬТЕРНАТИВА ИЗГО-
ТОВЛЕНИЯ ЗАКАЗНЫХ ЧИПОВ, AY-3-8500 ПРИВЛЕК ЕЩЕ
БОЛЬШЕ «ШАКАЛОВ» НА РЫНОК ДОМАШНИХ ВИДЕОИГР.



ПОМНИТЕ: ЭТИ КОН-
СОЛИ БЫЛИ «СПЕЦИ-
АЛИЗИРОВАННЫМИ».
ИГРАТЬ МОЖНО
БЫЛО ТОЛЬКО ВО
ВСТРОЕННЫЕ ИГРЫ.



СРЕДИ ЭТИХ ДВОЙНИКОВ
PONG СТОИТ ОТМЕТИТЬ
НЕБОЛЬШУЮ МАШИН-
КУ, ВЫПУЩЕННУЮ
В 1977 ГОДУ В ЯПОНИИ:
COLOR TV-GAME 6*.



*НЕ ПОТОМУ, ЧТО ОНА БЫЛА 6-Й В СЕРИИ, А ПОТО-
МУ ЧТО В НЕЙ БЫЛО ЗАПИСАНО 6 ВАРИАНТОВ PONG.

И, чтобы правильно оценить
Color TV-Game 6, нам нужно
вернуться в прошлое почти
на пять веков назад.

ПЕРВЫЕ ЕВРОПЕЙЦЫ, СЛУЧАЙНО СТУПИВШИЕ НА БЕРЕГ ЯПОНИИ, ПРИБЫЛИ 23 СЕНТЯБРЯ 1543 ГОДА НА ПОВРЕЖДЕННОЙ ШТОРМОМ ДЖОНКЕ.



ЗАГАДОЧНЫЕ УСАТЬЕ ИНОСТРАНЦЫ БЫЛИ ПРЕДСТАВЛЕНЫ ТАК:



ЭТИ ДВОЕ — ВАРВАРЫ С ЮГА. ОНИ ЕДЯТ РУКАМИ И НЕ ПЬЮТ ИЗ ЧАШЕК!

ПОРТУГАЛЬЦЫ ПРИВЕЗЛИ ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ.



ТАКЖЕ ОНИ ПРИВЕЗЛИ ЕЩЕ ОДНО ИЗОБРЕТЕНИЕ, СМЕРТОНОСНОЕ КАК МИНИМУМ ПО СЛУЧАЙНОСТИ, —

ИГРУ В КАРТЫ.





К 1635 ГОДУ
ОРУЖИЕ, ХРИС-
ТИАНСТВО, ДА
И ВООБЩЕ ВСЕ
ИНОСТРАННОЕ
СТАЛИ СЧИТАТЬ
НАСТОЛЬКО
РАЗРУШИТЕЛЬ-
НЫМ, ЧТО СЕГУН
ТОКУГАВА
ИЭМИЦУ ЗА-
КРЫЛ ОСТРОВА
ОТ МИРА.

НИ ОДНОМУ ЯПОНЦУ
НЕЛЬЗЯ ВЫЕЗЖАТЬ
ЗА ГРАНИЦУ. КТО
ПОСМЕЕТ ПЫТАТЬСЯ,
БУДЕТ КАЗНЕН!

ГОЛЛАНДИЯ, БОЛЬШЕ
ОЗАБОЧЕННАЯ ТОРГОВ-
ЛЕЙ, ЧЕМ МИССИОНЕРС-
ТВОМ, СТАЛА ИСКЛЮЧЕ-
НИЕМ И ПРОДОЛЖИЛА
ТОРГОВАТЬ С ЯПОНИЕЙ.



ВО ВРЕМЯ ПРАВЛЕНИЯ
СЕГУНА КАРТЫ ТАКЖЕ
ОКАЗАЛИСЬ ВНЕ ЗАКОНА.

НО ЛЮДИ ИХ УЖЕ ПО-
ЛЮБИЛИ. ТАЙКОМ ОНИ
ПРОДОЛЖАЛИ ИГРАТЬ.



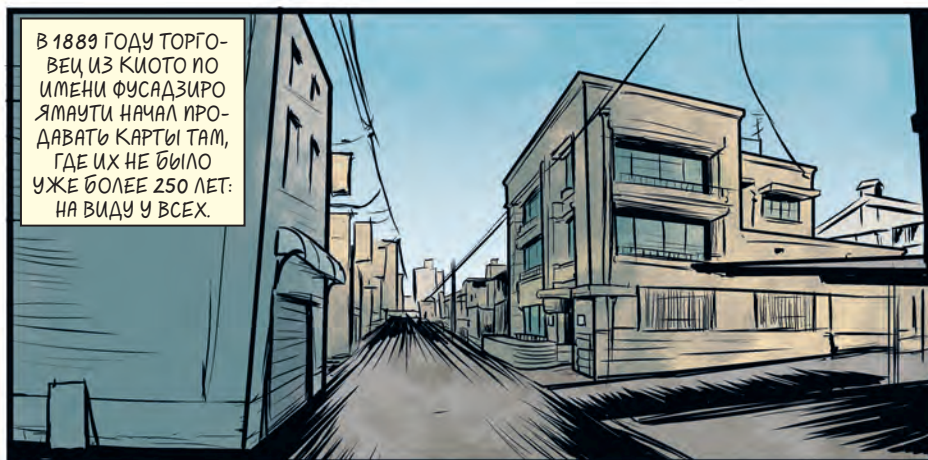
КАК ПРИСУЩЕ УНИКАЛЬНОМУ ЯПОНСКОМУ ТА-
ЛАНТУ ЗАИМСТВОВАНИЯ И ТРАНСФОРМАЦИИ ЧУ-
ЖЕРОДНЫХ ВЛИЯНИЙ, ОНИ УБРАЛИ ЧЕРВИ, ТРЕФЫ,
ПИКИ И БУБНЫ...

...И ВВЕЛИ БОЛЕЕ КУЛЬТУРНО ПРИ-
ЕМЛЕМЫЕ СЕЗОННЫЕ СИМВОЛЫ:
ЦВЕТЫ, ДЕРЕВЬЯ И ЖИВОТНЫХ.

КАРТЫ ХАНАФУДА



С 1868 ГОДА, ПРИ ИМПЕРАТОРЕ
МЭЙДЗИ, ЯПОНИЯ МОДЕРНИЗИ-
РОВАЛАСЬ. ПРАВИТЕЛЬСТВЕННЫЕ,
ДЕЛОВЫЕ И КУЛЬТУРНЫЕ ЛИДЕРЫ
АКТИВНО ВЛИТЫВАЛИ ЕВРОПЕЙС-
КИЕ И АМЕРИКАНСКИЕ ИДЕИ.



В 1889 ГОДУ ТОРГОВЕЦ ИЗ КИОТО ПО
ИМЕНИ ФУСАДЗИРО
ЯМАУТИ НАЧАЛ ПРО-
ДАВАТЬ КАРТЫ ТАМ,
ГДЕ ИХ НЕ БЫЛО
УЖЕ БОЛЕЕ 250 ЛЕТ:
НА ВИДУ У ВСЕХ.

В 1959 ГОДУ ПРАВНУК
ЯМАУТИ УСПЕШНО ЗА-
ПУСТИЛ СЕРИЮ КАРТ
С ДИСНЕЕВСКИМИ
ПЕРСОНАЖАМИ, ПОС-
ЛЕ ЧЕГО КОМПАНИЯ
СТАЛА ПРОИЗВОДИТЬ
ИГРУШКИ.

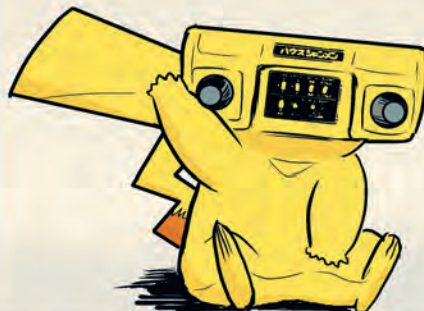


ФУРОР ATARI ПО ТУ СТО-
РОНУ ТИХОГО ОКЕАНА
ПОДТОЛКНУЛ КОМПА-
НИЮ NINTENDO...



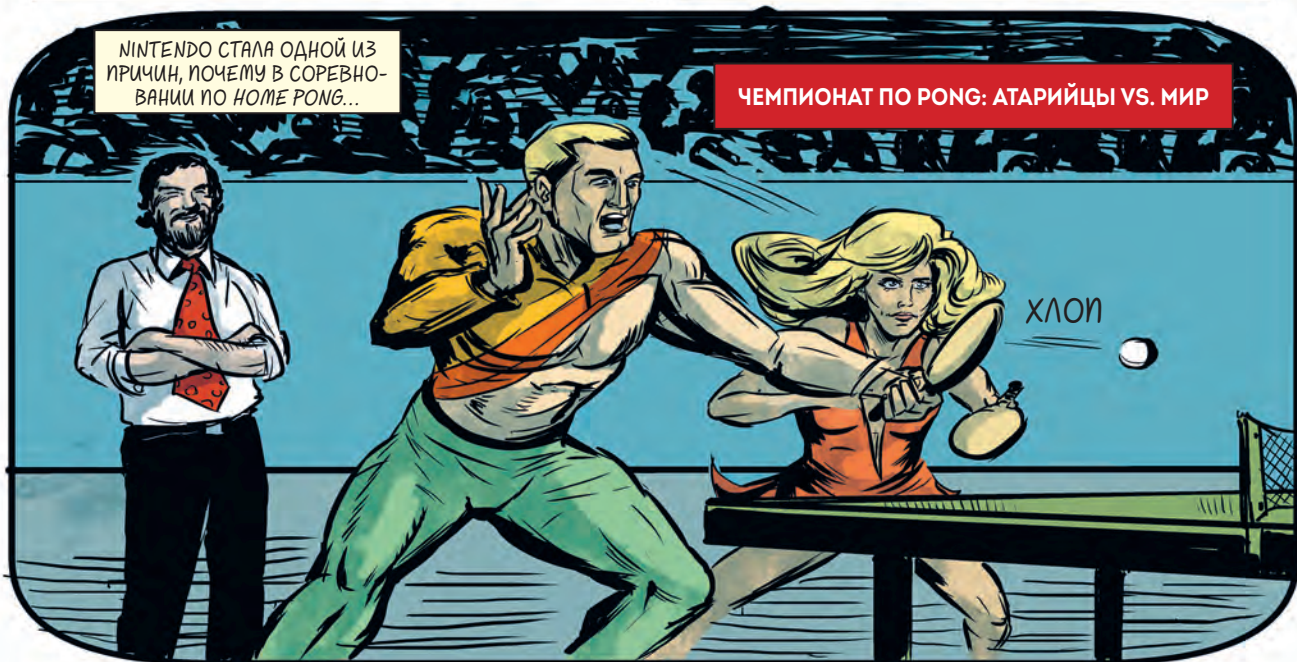
...К ПРОИЗВОДСТВУ
ВИДЕОИГР...

...НАЧИНАЯ С COLOR
TV-GAME 6.

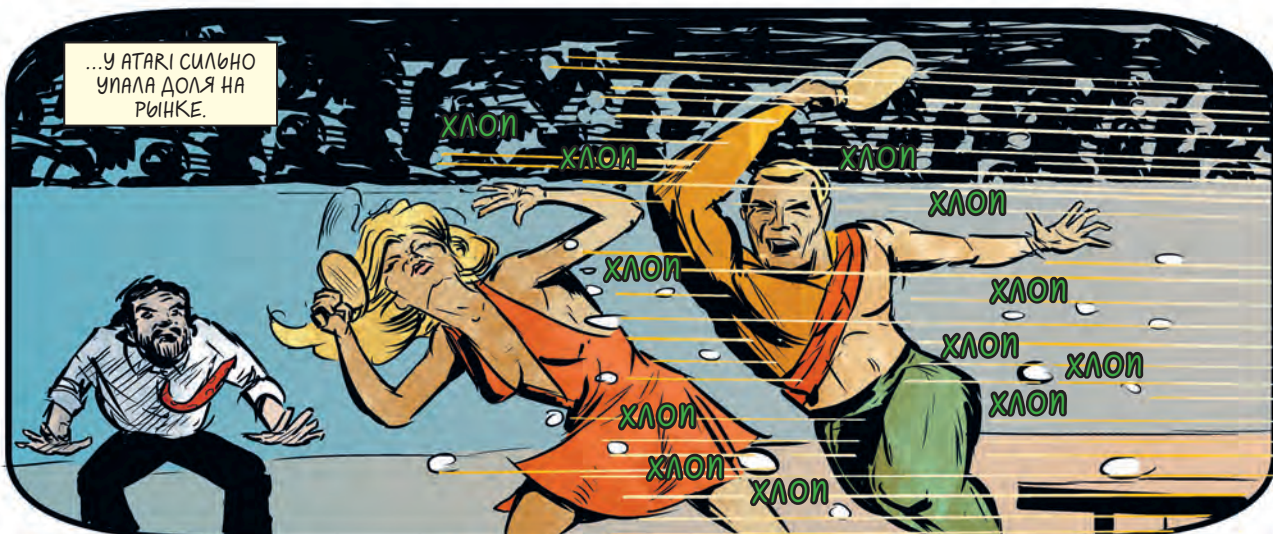


NINTENDO СТАЛА ОДНОЙ ИЗ
ПРИЧИН, ПОЧЕМУ В СОРЕБНО-
ВАНИИ ПО PONG.

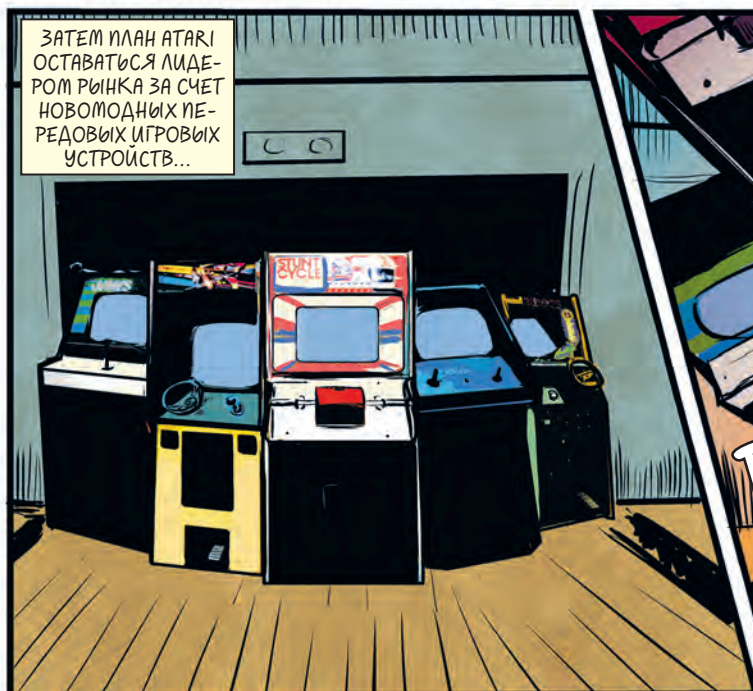
ЧЕМПИОНАТ ПО PONG: АТАРИЙЦЫ VS. МИР



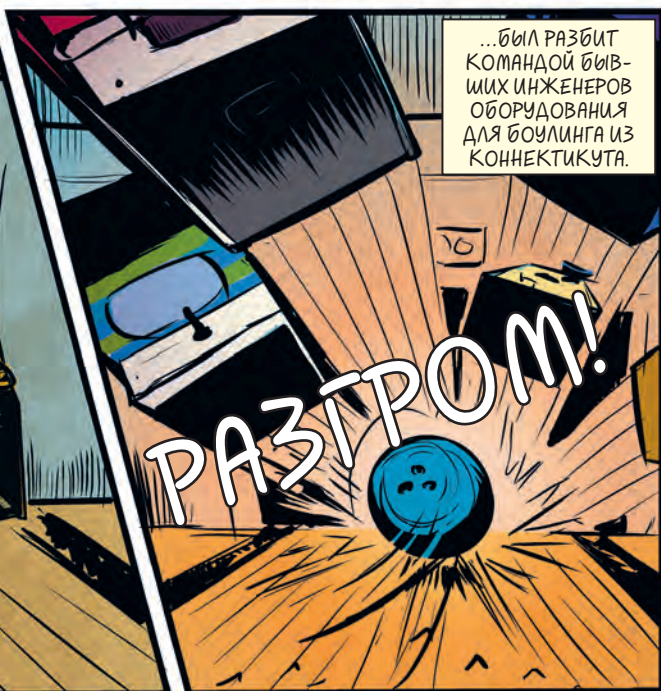
...У ATARI СИЛЬНО
УПАЛА ДОЛЯ НА
РЫНКЕ.



ЗАТЕМ ПЛАН ATARI
ОСТАВАЕТСЯ ЛИДЕ-
РОМ РЫНКА ЗА СЧЕТ
НОВОМОДНЫХ ПЕ-
РЕДОВЫХ ИГРОВЫХ
УСТРОЙСТВ...



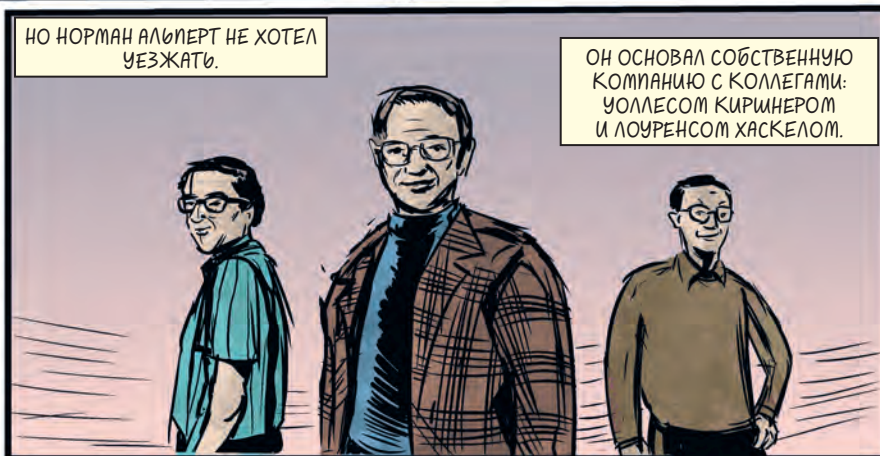
...БЫЛ РАЗБИТ
КОМАНДОЙ БЫВ-
ШИХ ИНЖЕНЕРОВ
ОБОРУДОВАНИЯ
ДЛЯ БОУЛИНГА ИЗ
КОННЕКТИКУТА.



ГИГАНТ РАЗВЛЕЧЕНИЙ АМФ
(НУЖЕ НЕ СУЩЕСТВУЮ-
ЩИЙ) ПЕРЕНЕС ИССЛЕДО-
ВАНИЯ И РАЗРАБОТКИ ИЗ
НОВОЙ АНГЛИИ НА СОЛ-
НЕЧНЫЙ ЮГ.



НО НОРМАН АЛПЕРТ НЕ ХОТЕЛ
УЕЗЖАТЬ.



ОН ОСНОВАЛ СОБСТВЕННУЮ
КОМПАНИЮ С КОЛЛЕГАМИ:
УОЛЕСОМ КИРШНЕРОМ
И ЛОУРЕНСОМ ХАСКЕЛОМ.

ДЛЯ НОВИЧКА, ALPHEX COMPUTER, В ЭТОЙ БОРЬБЕ БЫЛО НЕ ВСЕ ПОТЕРЯНО: ОДИН ИЗ ПУТЕЙ К УСПЕХУ В БИЗНЕС-СРЕДЕ 1970-Х ВЕЛ С САМЫХ НИЗОВ ИНДУСТРИИ ВИДЕОИГР.

GOLD RUSH!



БЛАГОДАРЯ ЗАКОНУ МУРА МИКРОПРОЦЕССОРЫ С КАЖДЫМ ПЕРЕВЕРНУТЫМ ЛИСТОМ КАЛЕНДАРЯ СТАНОВИЛИСЬ ВСЕ ДЕШЕВЛЕ И МОЩНЕЕ.

ПОСЛЕ ВЫПУСКА НЕСКОЛЬКИХ ПРОСТЫХ ИГР...



ЭЙ ВЫ, ИНАЮКИ!

ИГРА ПРО ХОККЕЙ!

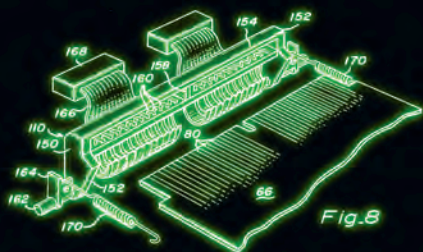
...НА ALPHEX СНИЗОМ-ЛО ВДОХНОВЕНИЕ:

ПОЧЕМУ БЫ НЕ ИЗОБРЕСТИ
КОНСОЛЬ СО СМЕННЫМИ ИГРАМИ?



ТОГДА ПОЛЬЗОВАТЕЛЯМ НЕ ПРИДЕТСЯ ПОКУПАТЬ НОВУЮ КОНСОЛЬ КАЖДЫЙ РАЗ, КОГДА ОНИ ЗАХОТЯТ НОВУЮ ИГРУ.

ALPHEX СОБРАЛИ ПРОТОТИП ИГРОВЫХ КАРТРИДЖЕЙ ИЗ ЗАПОМИНАЮЩИХ УСТРОЙСТВ EPROM И ПЛАСТИКОВОЙ КОРОБКИ РАЗМЕРОМ 5x3 ДЮЙМА, КУПЛЕННОЙ В МАГАЗИНЕ ЭЛЕКТРОНИКИ.



ОНИ ПРОДАЛИ СВОЮ СИСТЕМУ КОМПАНИИ FAIRCHILD SEMICONDUCTOR, ОСНОВАННОЙ «ВЕРЛОМНОЙ ВОСЬМЕРКОЙ», КОТОРАЯ УНИЧТОЖИЛА УИЛЬЯМА ШОКЛИ.

ВЕРЛОМНАЯ 8 [БИТ]



FAIRCHILD НАЗНАЧИЛИ ВЫДАЮЩЕГОСЯ СОТРУДНИКА НА ПРОЕКТ ALPHEX...

ПРОЖЕКТОР: ДЖЕРРИ ЛОУСОН



РОДИВШИЙСЯ В КУИНСЕ, НЬЮ-ЙОРК, ЛОУСОН ВСЕГДА БЫЛ ТЕХНИЧЕСКИМ ГЕНИЕМ.



В ДЕТСТВЕ ОН НАУЧИЛСЯ РЕМОНТИРОВАТЬ ТЕЛЕВИЗОРЫ. ОН ДАЖЕ УПРАВЛЯЛ СОБСТВЕННОЙ ДОМАШНЕЙ РАДИОСТАНЦИЕЙ.

ЕГО ЛЮБИМЫЙ УЧИТЕЛЬ ГОВОРИЛ О ПОРТРЕТЕ ИЗОБРЕТАТЕЛЯ АФРОАМЕРИКАНСКОГО ПРОИСХОЖДЕНИЯ ДЖОРДЖА ВАШИНГТОНА КАРВЕРА НА СТЕНЕ КАБИНЕТА:



ТЫ МОЖЕШЬ СТАТЬ ТАКИМ.



В КРЕМНИЕВОЙ ДОЛИНЕ ЛОУСОН НАЧАЛ РАБОТАТЬ В СФЕРЕ ТЕХНОЛОГИЙ.



ЛОУСОН ПОСТРОИЛ В ГАРАЖЕ — С НУЛЯ — СВОЙ СОБСТВЕННЫЙ АРКАДНЫЙ АВТОМАТ. ОН БЫЛ ИДЕАЛЬНЫМ КАНДИДАТОМ ДЛЯ FAIRCHILD, ЧТОБЫ ПОМОЧЬ ИМ ЗАВЕРШИТЬ ИГРОВУЮ СИСТЕМУ.

Я ДЕЛАЛ ИГРЫ, ПОТОМУ ЧТО ЛЮДИ ГОВОРИЛИ: «ТЫ НЕ СМОЖЕШЬ».

Я ОДИН ИЗ ТЕХ, КОМУ ГОВОРЯТ, ЧТО ОНИ ЭТОГО НЕ МОГУТ, А Я ВЕРНУСЬ И СДЕЛАЮ.

FAIRCHILD CHANNEL F



ДАЖЕ В УМЕЛЫХ РУКАХ ЛОУСОНа И ЕГО КОЛЛЕГ ПРИСТАВКА VIDEO ENTERTAINMENT SYSTEM (ВСКОРЕ ПЕРЕИМЕНОВАННАЯ В CHANNEL F) ПРОШЛА ДЛИННЫЙ ТЕРНИСТЫЙ ПУТЬ ОТ ЛАБОРАТОРИИ ДО ПОЛОК МАГАЗИНОВ.

К ВИДЕОИГРАМ ПО-ПРЕЖНЕМУ ОТНОСИЛИСЬ КАК К ИГРУШКАМ. ХОРОШИХ ПРОДАЖ ОНИ ДОСТИГАЛИ ТОЛЬКО В ПРАЗДНИКИ.

К РОЖДЕСТВУ 1976 ГОДА У ATARI НЕ БЫЛО НИЧЕГО, ПОДОБНОГО CHANNEL F...

...ПОЭТОМУ МИР ПРОГРАММИРУЕМЫХ КОНСОЛЕЙ БЫЛ ОТКРЫТ ДЛЯ FAIRCHILD. ИХ РУКОВОДИТЕЛИ БЫЛИ НА ВЕРНОМ ПУТИ.



ДИЗАЙН КАРТРИДЖЕЙ, ЗАДУМАННЫХ ТРИО ALPHEX (НЫНЕ «ВИДЕОКАРТЫ»), БЫЛ СМОДЕЛИРОВАН НА ОСНОВЕ 8-ДОРОЖЕЧНОЙ АУДИОКАССЕТЫ.

ПОДОБНЫЕ НОСИТЕЛИ ПОЗВОЛИЛИ КОМПАНИЯМ СЛЕДОВАТЬ БИЗНЕС-МОДЕЛИ МАГНАТА КИНГА КЭМПА ЖИЛЕТТА, КОТОРЫЙ УВИДЕЛ РЕАЛЬНУЮ ВЫГОДУ В ПРОДАЖЕ НЕ ЦЕЛЫХ БРИТВ, А ЛЕЗВИЙ.



ПРОИЗВОДИТЕЛИ КОНСОЛЕЙ И ПОРТАТИВНЫХ УСТРОЙСТВ БУДУТ СТРОИТЬ НА ЭТОМ БИЗНЕСЕ ДЕСЯТИЛЕТИЯМИ.



ОДНАКО, ЧТО КАСАЕТСЯ ИГР, БИБЛИОТЕКЕ CHANNEL F НЕ ХВАТАЛО ДИНАМИКИ И АЗАРТА.

КАК И ИХ ВЕРСИЯ SPACEWAR!, ОНИ ПОЧТИ НЕ ВОЗБУЖДАЛИ ИНТЕРЕСА.

МОЖЕТ, FAIRCHILD И ВЫИГРАЛИ В ГОНКЕ ПРОГРАММИРУЕМЫХ КОНСОЛЕЙ В 1976 ГОДУ, НО К СЛЕДУЮЩЕМУ ГОДУ ATARI ГОТОВИЛИ СМЕЛЫЙ ШАГ.

28 00 00 73

PC CD-ROM

ProCycling Manager



3+

ИНЖЕНЕР ATARI
АЖО ДЕКУР.

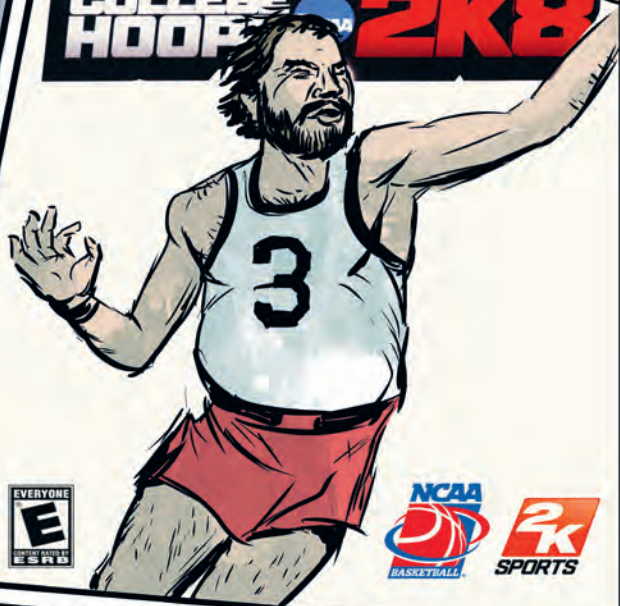


НОЛАН БУШНЕЛЛ БЫЛ СЫТ ПО ГОРЛО СТРОГОЙ ЭКОНОМИЕЙ. ПРОБЛЕМЫ С ФИНАНСАМИ СДЕРЖИВАЛИ ПОТЕНЦИАЛ ATARI.



ПРИШЛО ВРЕМЯ РИСКНУТЬ И ПРИСОЕДИНИТЬСЯ К КОМАНДЕ В ВЫСШЕЙ ЛИГЕ КОРПОРАЦИИ.

2K SPORTS COLLEGE HOOPS 2K8



СЛЕДУЮЩИМ ПРАВИЛЬНЫМ ШАГОМ СТАЛА ПОКУПКА ATARI МЕДИАГИГАНТОМ WARNER COMMUNICATIONS ПРИМЕРНО ЗА \$28 МЛН...

...ЧТО СЕЙЧАС ЭКВИВАЛЕНТНО ПРИМЕРНО \$127 МЛН.





БЛАГОДАря ВЛОЖЕ-
НИЮ WARNER В КАПИ-
ТАЛ КОМПАНИИ...

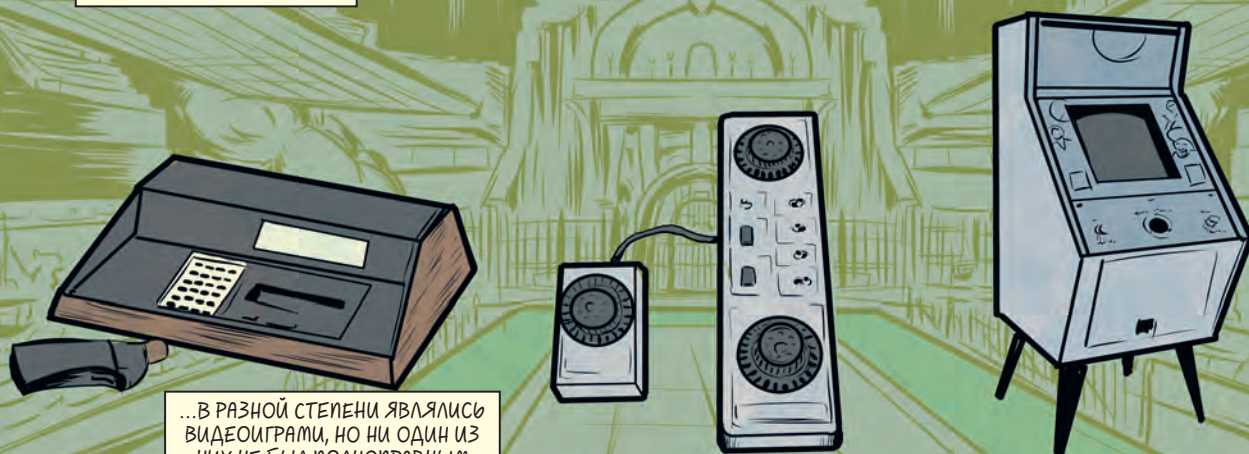
ODYSSEY от MAGNAVOX
и большинство первых
игровых автоматов
и консолей на основе
микрочипов, таких как
HOME PONG и ее клоны...



...ATARI СТАЛИ ОТ-
ТАЧИВАТЬ СВОИ
НАВЫКИ НА СОБС-
ТВЕННОЙ ПРО-
ГРАММИРУЕМОЙ
СИСТЕМЕ.

ДАВАЙ, ТОР-
МОЗ, В КОМАН-
ДУ ATARI!!

ОНИ ВСЕ-
ЛЯТСЯ ПО
ПОЛНОЙ!



...В РАЗНОЙ СТЕПЕНИ ЯВЛЯЛИСЬ
ВИДЕОИГРАМИ, НО НИ ОДИН ИЗ
НИХ НЕ БЫЛ ПОЛНОПРАВНЫМ
КОМПЬЮТЕРОМ.



С НОВЫМИ
ПРОГРАММИРУЕМЫМИ
СИСТЕМАМИ — КАК У CHANNEL
F И ТОЙ, ЧТО РАЗРАБАТЫВАЛИ
ATARI, — ВСЕ ИЗМЕНИЛОСЬ.

ВТОРОЕ ПОКОЛЕ-
НИЕ КОНСОЛЕЙ...

...ЭТО НАСТОЯЩИЕ
КОМПЬЮТЕРЫ,
ТОЛЬКО УЗКО-
СПЕЦИАЛЬНЫЕ
И ОПТИМИЗИро-
ВАННЫЕ* ДЛЯ ИГР.

* БАЛАНСИРУЮЩИЕ
ПРИВЛЕКАТЕЛЬНОСТЬ
С ДОСТУПНОСТЬЮ.



BALLY PROFESSIONAL
ARCADE ОБЪЕДИНЯЕТ
В СЕБЕ ПОСЛЕДНИЕ
ДОСТИЖЕНИЯ ТЕХНО-
ЛОГИИ...

...ЧТО ПОЗВОЛЯЕТ ДО-
БИТЬСЯ БОЛЬШЕГО РЕА-
ЛИЗМА И ЧЕТКОГО ИЗОб-
РАЖЕНИЯ НА ЭКРАНЕ.

DODGE 'EM

VIDEO COMPUTER SYSTEM
GAME PROGRAM
3 ВИДЕОИГРЫ

• два игрока
один игрок •



НАЧИНАЯ С ПРИСТАВОК ВТОРОГО ПОКОЛЕНИЯ, МЫ ВИДИМ ЗНАКОМЫЕ ЧЕРТЫ КОМПЬЮТЕРНОЙ АРХИТЕКТУРЫ ФОН НЕЙМАНА.

ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ПРОЦЕССОР (ЦП)
ОБРАБАТЫВАЕТ ЦИФРОВЫЕ
ВЫЧИСЛЕНИЯ, ЛЕЖАЩИЕ В ОС-
НОВЕ ИГРЫ.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ ЦП ВЫРАЖА-
ЕТСЯ В БИТАХ: КАКОЙ ОБЪЕМ ДАННЫХ
ИЛИ ПАМЯТИ ОН МОЖЕТ ОБРАБОТАТЬ.

...МОЗГИ!

КАК МЫ УВИДИМ В ГЛАВЕ 10, РЫНОЧ-
НАЯ МОДА В 1980-Е — НАЧАЛЕ 2000-Х
ДЕЛАЛА АКЦЕНТ НА ЭТОЙ ХАРАКТЕ-
РИСТИКЕ ПРОЦЕССОРОВ (8-БИТНЫЙ,
16-БИТНЫЙ, 32-БИТНЫЙ И Т. Д.), ПОЧ-
ТИ ИГНОРИРУЯ ВСЕ ОСТАЛЬНОЕ.

ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ
ХРАНИТ РЕЗУЛЬТАТЫ
ВСЕХ ВЫЧИСЛЕНИЙ ДО
ТЕХ ПОР, ПОКА ОНИ ВАЖ-
НЫ ДЛЯ ПРОИСХОДЯЩЕ-
ГО В ИГРЕ.

ГРАФИЧЕСКИЕ ЧИПЫ (МОЖЕ ПРОЦЕССОРЫ)
ОСВОБОЖДАЮТ ПЕРЕГРУЖЕННЫЙ ПРО-
ЦЕССОР, ВЫВОДЯ ИЗОБРАЖЕНИЯ НА ЭКРАН.

КОНТРОЛЛЕРЫ (НАПРИМЕР, ДЖОЙСТИКИ
И ПУЛЬТЫ) — ЭТО УСТРОЙСТВА ВВОДА, А ЭК-
РАН — ОСНОВНОЕ УСТРОЙСТВО ВЫВОДА.

ЗВУКОВЫЕ ЧИПЫ ОБЕСПЕ-
ЧИЛИ УЛУЧШЕНИЕ КАЧЕСТ-
ВА АУДИО.

С КОНСОЛЯМИ (И АРКАДНЫМИ АВТОМА-
ТАМИ), ПРИБЛИЗИВШИМСЯ К КОМПЬЮ-
ТЕРАМ, ПРОЦЕСС РАЗРАБОТКИ ВИДЕОИГР
СТАЛ БОЛЬШЕ ДЕЛОМ ПРОГРАММИСТОВ,
А НЕ ИНЖЕНЕРОВ.

РЕ ТАНАКА ДИРИЖИРУЕТ COSMOSKY
ORCHESTRA, ИСПОЛНЯЮЩУЮ МУЗЫКУ
ИЗ CHRONO CROSS, 2016

ДЖОРДАН МЕКНЕР, СОЗДАТЕЛЬ
PRINCE OF PERSIA, НАЧАЛО 1980-Х

ATARI VCS (ИЛИ ATARI 2600)

Год выпуска: 1977

Страна происхождения: США

Процессор: 8 бит

Оперативная память: 128 байт

Частота процессора: 1,19 МГц

Макс. разрешение экрана:
160x192 пикселей

Цвета: 128

Аудио: 2 канала / 1 бит, моно

Носители: картриджи ПЗУ
(объем 4 Кб)

ATARI VCS (ПЕРЕИМЕНОВАННАЯ В 2600) ДОЛЖНА БЫЛА ВЫПОЛНИТЬ ТРИ ЦЕЛИ.

ВПЕЧАТЛИТЬ ИГРОКОВ. ПОКАЗАТЬ ДОСТАТОЧНЫЙ ПОТЕНЦИАЛ, ЧТОБЫ ПРОГРАММИСТЫ ПРОДОЛЖАЛИ ПЛОДИТЬ ДЛЯ НЕЕ НОВЫЕ ИГРЫ.

И, КАК И БОЛЬШИНСТВО ПОТРЕБИТЕЛЬСКИХ ТОВАРОВ, ПРИНЕСТИ ПРИБЫЛЬ ПРОИЗВОДИТЕЛЮ И ПРОДАВЦАМ, НЕ БУДУЧИ СЛИШКОМ ДОРОГОЙ ДЛЯ ПОКУПАТЕЛЕЙ.

МЫ ГАРАНТИРУЕМ, ЧТО ВАМ НЕ НАДОЕСТ ИГРАТЬ КАК МИНИМУМ БЛИЖАЙШИЕ СЕМЬ ЛЕТ!

СИСТЕМА СТАЛА ПОПУЛЯРНОЙ ЗА СЧЕТ ПРОСТОТЫ КОНСТРУКЦИИ: ВНЕШНИЙ 8-БИТНЫЙ ПРОЦЕССОР И ГРАФИЧЕСКАЯ/ЗВУКОВАЯ МИКРОСХЕМА, РАЗРАБОТАННАЯ ДЖО ДЕКЮИРОМ И ДЖЕЕМ МАЙНЕРОМ СПЕЦИАЛЬНО ДЛЯ ЭЛТ-МОНИТОРА.

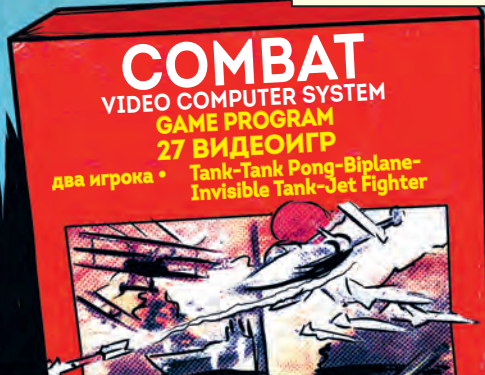
VCS БЫЛА ГИБКОЙ, НО ОГРАНИЧЕННОЙ В РЕСУРСАХ. ПРИХОДИЛОСЬ ЭКОНОМНО ПРОГРАММИРОВАТЬ И ИЗОБРЕТАТЬ ВОЛШЕБНЫЕ ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ, ТАКИЕ КАК ПЕРЕКЛЮЧЕНИЕ БАНКОВ, ЧТОБЫ СДЕЛАТЬ ИГРЫ БЫСТРЫМИ.

ТОЛЬКО НАСТОЯЩИЙ МУЖИК ТАКОЕ СПРОГРАММИРУЕТ! НЕ ТО ЧТО ЭТА ВЫСОКОУРОВНЕВАЯ ЧУШЬ!

И ЕСЛИ ТЕХНОЛОГИИ У ATARI БЫЛИ НЕ САМЫЕ ЛУЧШИЕ, У НИХ БЫЛА ЛУЧШАЯ РЕКЛАМА.

ТОГДА КОНСОЛИ ПРИВЛЕКАЛИ ТЕМ, ЧТО ИГРАТЬ МОЖНО БЫЛО ДОМА, А НЕ НА АРКАДНЫХ АВТОМАТАХ. ПЕРВЫЕ ИГРЫ ДЛЯ VCS СЛЕДОВАЛИ ТОЙ ЖЕ ЛОГИКЕ.

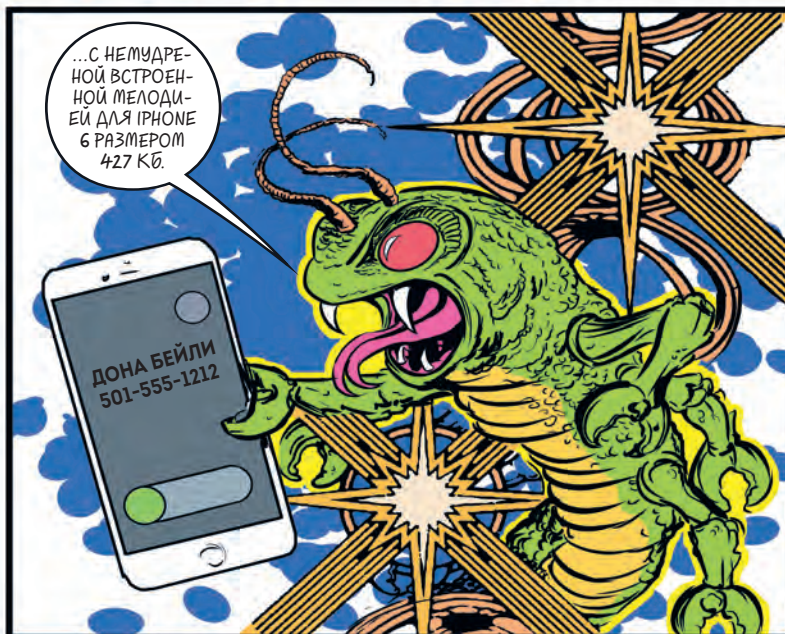
ДЛЯ СВОЕГО ВРЕМЕНИ VCS ПОСТАВЛЯЛИ СНОСНЫЕ ПОРТЫ.



СТАНДАРТНЫЕ КАРТРИДЖИ ATARI ПОДДЕРЖИВАЛИ ВСЕГО 4 КИЛОБАЙТА ПЗУ. СРАВНИМ ЭТОТ ШЕСТИНАДЦАТЕРИЧНЫЙ ПОКАЗАТЕЛЬ...



...С НЕМУДРЕНОЙ ВСТРОЕННОЙ МЕЛОДИЕЙ ДЛЯ ИРФОНЕ 6 РАЗМЕРОМ 427 КБ.



В СЕВЕРНОЙ АМЕРИКЕ VCS ВЫПУСТИЛИ НА РОЖДЕСТВО 1997 ГОДА. ВСЕ ДО ЕДИНОГО ЭКЗЕМПЛЯРЫ (ИЗ 400 000) БЫЛИ РАСКУПЛЕНЫ.



БЛАГОДАРЯ ИГРАМ, ВЫПУСКАЕМЫМ ВПЛОТЬ ДО 1990 ГОДА, КОНСОЛЬ ОКАЗАЛАСЬ НЕВЕРОЯТНО ЖИЗНЕСПОСОБНОЙ. ОНА ПРИВЛЕКЛА ДЕСЯТКИ МИЛЛИОНОВ ГЕЙМЕРОВ. VCS ПОСТАВИЛА МИР ПЕРЕД ФАКТОМ, ЧТО ИГРЫ СУЩЕСТВУЮТ.

ЭТО БЫЛ НАРКОТИК, ПОДСАЖИВАЮЩИЙ НА ПОЖИЗНЕННУЮ ЗАВИСИМОСТЬ ОТ ВИДЕОИГР.



ГОЛЛИВУДСКИЙ РЕЖИССЕР ЗАК ПЕНН, 2015



ЗА НЕСКОЛЬКО ЛЕТ ДО ВЫХОДА VCS, В ФЕВРАЛЕ 1974 ГОДА, НЕУМЕЛЫЙ, ЧУМАЗЫЙ ПОДРОСТОК ВОРВАЛСЯ В ОФИС ATARI И ЗАЯВИЛ:

Я НЕ УЙДУ, ПОКА КОМПАНИЯ МЕНЯ НЕ НАЙДЕТ.



УДИВЛЕННЫЙ ЭЛ АЛКОРН РАЗГЛЯДЕЛ В ЮНОШЕ ПОТЕНЦИАЛ И ВЗЯЛ СТИВА ДЖОБСА ТЕХНИКОМ ЗА \$5 В ЧАС.

ДЛЯ ДЖОБСА ПРИДУМАЛИ НОЧНУЮ СМЕНУ, ТАК КАК НЕ МНОГие МОГЛИ ТЕРПЕТЬ ЕГО ЗАПАХ И ПРЕДВЗЯТОЕ ОТНОШЕНИЕ.

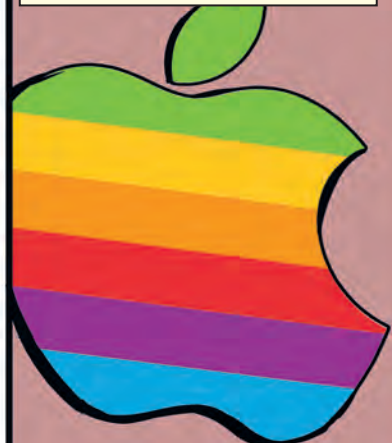
НОЛАН БУШНЕЛЛ НАУЧИЛ ДЖОБСА ЦЕНИТЬ ЧИСТОТУ И ИНТУИТИВНУЮ ПОНЯТНОСТЬ ИГР ATARI...

...КОТОРЫЕ ПОМОГЛИ БУШНЕЛЛУ СОВЕРШИТЬ СКАЧОК ОТ COMPUTER SPACE K PONG.



ВЕРОЯТНО, ДЖОБС ТАКЖЕ НАУЧИЛСЯ УВЕРЕННО ДЕРЖАТЬСЯ И ПРОИЗВОДИТЬ ВПЕЧАТЛЕНИЕ.

(ВСЕ ЭТО СТАЛО ВИЗИТНОЙ КАРТОЧКОЙ APPLE COMPUTER, КОТОРУЮ ДЖОБС ОСНОВАЛ В 1976 ГОДУ.)



ДЖОБС ОТПРАВИЛСЯ В ИНДИЮ И ВЕРНУЛСЯ В ATARI.



ОН НАСТОЯЛ, ЧТОБЫ ЕГО ВКЛЮЧИЛИ В ПРОЕКТ СОЗДАНИЯ ОДНОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОЙ ИГРЫ ДЛЯ АВТОМАТА ТИПА PONG.

ДЖОБС НЕ ОСОБО ПРЕУСПЕЛ КАК ИНЖЕНЕР.

НО У НЕГО БЫЛ ТУЗ В РУКАВЕ.



В ЛИЦЕ ВУНДЕРКИНДА-ЭЛЕКТРОНЩИКА СТИВА ВОЗНЯКА.

ПОЗЖЕ ВОЗНЯК СПРОЕКТИРОВАЛ И СОБРАЛ КОМПЬЮТЕР APPLE. НО В ТО ВРЕМЯ ОН ЕЩЕ РАБОТАЛ В HEWLETT-PACKARD.



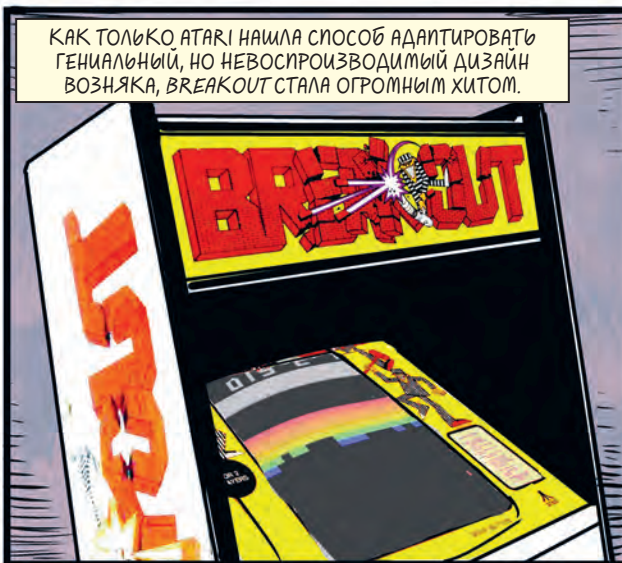
ВОЗНЯК БЫЛ ФАНАТОМ ВИДЕОИГР. ОН ЕЗДИЛ НА ВЕЛОСИПЕДЕ В ПАЛО-АЛТО, ЧТОБЫ ПОИГРАТЬ В SPACEWAR! НА PDP-11.



В НЫНЕ ЛЕГЕНДАРНОМ БЕССОННОМ ЧЕТЫРЕХ-ДНЕВНОМ РАБОЧЕМ ЗАБЕГЕ ВОЗ СОБРАЛ ПЕЧАТНЫЕ ПЛАТЫ ДЛЯ АНАЛОГА PONG.



КАК ТОЛЬКО ATARI НАШЛА СПОСОБ АДАПТИРОВАТЬ ГЕНИАЛЬНЫЙ, НО НЕВОСПРОИЗВОДИМЫЙ ДИЗАЙН ВОЗНЯКА, BREAKOUT СТАЛА ОГРОМНЫМ ХИТОМ.





ОДНАКО ДОХОДЫ ОТ ИГРЫ
СЛЕГКА ПОТЕРЯЛИСЬ ПО ПУТИ ИЗ
ОДНОЙ ДАЛЕКОЙ ТЕРРИТОРИИ.



BREAKOUT ОСНОВАЛАСЬ
В ЯПОНИИ, КАК КАРТЫ В ПРУДУ.

ОНА СТАЛА НАСТОЛЬ-
КО ПОПУЛЯРНОЙ...



...ЧТО ЯПОНСКАЯ МАФИЯ СТАЛА
ВЫПУСКАТЬ НЕЛЕГАЛЬНЫЕ КО-
ПИИ ИГРЫ. ЭТО ЗДОРОВО СОКРА-
ТИЛО ПРИБЫЛЬ ATARI.



ЯКУДЗА БЫЛИ НЕ
ЕДИНСТВЕННЫМИ, КОМУ
НЕ ТЕРПЕЛОСЬ ВСКО-
ЧИТЬ НА ПОДНОЖКУ
УСПЕХА BREAKOUT.



В ТАКО ГЕЙМДЗАЙНЕРУ
ТОМОХИРО НИСИКАДО
БЫЛ БРОШЕН ВЫЗОВ.



СДЕЛАЙ ДЛЯ
КОМПАНИИ ИГРУ,
КОТОРАЯ ПРЕВЗОЙ-
ДЕТ BREAKOUT!

НИСИКАДО ПРИЗНАВАЛСЯ, ЧТО
«ТОТАЛЬНО ПОДСЕЛ» НА BREAKOUT.



СКАЗАТЬ, ЧТО
НИСИКАДО ПОПАЛ
В ЯБЛОЧКО...

...ЭТО ПРЕУМЕНЬ-
ШЕНИЕ ПОЧТИ КОС-
МИЧЕСКИХ МАСШ-
ТАБОВ.

ГЛАВА 6

ЗОЛОТОЙ ВЕК АРКАДНЫХ ИГР

ВИДЕОИГРЫ НЕ ЗНАЮТ ПОШАДЫ

АРКАДНЫЕ ИГРЫ УЖЕ ДАВНО СТРАДАЛИ ОТ ПЕРИПЕТИИ ЗАКОНА И ПРИХОТЕЙ ИЩУЩЕЙ РАЗВЛЕЧЕНИЙ ПУБЛИКИ.



ПОКА ПОРНОГРАФИЯ НЕ СТАЛА СТОЛЬ ЖЕ ДОСТУПНОЙ, КАК И ИНТЕРНЕТ, УМЕЛЬЦЫ ЗАРАБАТЫВАЛИ СЕБЕ НА ХЛЕБ, ПОКАЗЫВАЯ НЕПРИСТОЙНЫЕ МАТЕРИАЛЫ, ТОГДА РЕДКИЕ И ЗАПРЕТНЫЕ.



ПОСТАВЩИКИ BALLY, WILLIAMS И GOTTlieb были родом из Чикаго.



ВЕТРЕННЫЙ ГОРОД, АЗАРТНЫЕ ИГРЫ И НЕБОЛЬШИЕ, ОПЕРИРУЮЩИЕ НАЛИЧНЫМИ ПРЕДПРИЯТИЯ (ПРОЩЕ УЙТИ ОТ НАЛОГОВ) СЧИТАЛИСЬ НЕОТДЕЛИМЫМИ ОТ ГАНГСТЕРОВ.

ДИСТРИБЬЮТЕРЫ И ПРОИЗВОДИТЕЛИ (ПИНБОЛА) — ГЛУСНЫЕ КОМПАНИИ ЖУЛИКОВ, ЖИВУЩИХ В РОСКОШИ ЗА СЧЕТ МЕЛКОГО ВОРОВСТВА!



МЭР ФЬОРЕЛЛО ЛА ГУАРДИЯ СРЯЖАЕТСЯ С ПИНБОЛОМ В 1940 ГОДУ. ТОТ БУДЕТ ЗАПРЕЩЕН В НЬЮ-ЙОРКЕ ДО 1976 ГОДА!

СЛОЖИТЕ ВСЕ ЭТО — СПРАВЕДИВО ИЛИ НЕТ, НО АРКАДНЫЕ АВТОМАТЫ СЧИТАЛИСЬ БЕЗДНОЙ ПОРОКА И БЕЗЗАКОНИЯ.



ВКЛЮЧАЯ ВИДЕОИГРЫ.

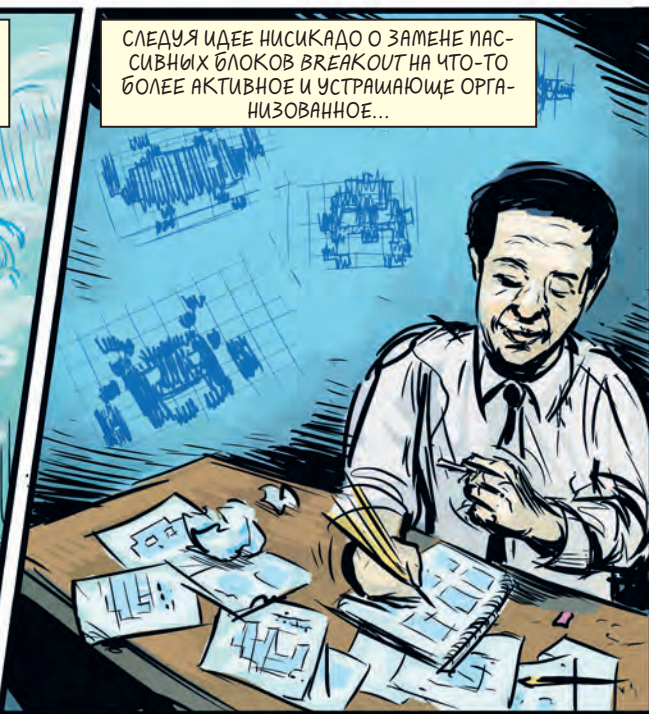
ВРЯД ЛИ ИХ МОЖНО НАЗВАТЬ БЛАГОПРИСТОЙНЫМИ, НО ОНИ НЕСЛИ УТЕШИТЕЛЬНЫЙ, ПРИЯГАТЕЛЬНЫЙ ФЛЕР ВЫСОКИХ ТЕХНОЛОГИЙ БУДУЩЕГО.



НОЛАН БУШНЕЛЛ ВОПЛОТИЛ СВОЮ ДАВНЮЮ МЕЧТУ И ОСНОВАЛ КОМПАНИЮ CHUCK E. CHEESE' PIZZA TIME THEATRE, ЧТОБЫ ИГРОВЫЕ АВТОМАТЫ МОГЛИ АКТИВНЕЕ РАСПРОСТРАНЯТЬСЯ В ПРИГОРОДАХ.



СЛЕДУЯ ИДЕЕ НИСИКАДО О ЗАМЕНЕ ПАСИВНЫХ БЛОКОВ BREAKOUT НА ЧТО-ТО БОЛЕЕ АКТИВНОЕ И УСТРАИВАЮЩЕ ОРГАНИЗОВАННОЕ...



...ВИДЕОИГРЫ, ХОТЕЛО ТОГО ОБЩЕСТВО ИЛИ НЕТ, ОКАЗАЛИСЬ НЕПОБЕДИМЫМИ, КАК БЕСПОЩАДНАЯ АРМАДА ПРИШЕЛЬЦЕВ.



SPACE INVADERS

Год выпуска: 1978

Страна происхождения:
Япония

Графика: черно-белый
ЭЛТ-монитор (NTSC)

Платформа: аркадные
автоматы

Разработчик:

Томохиро Нисикадо

Издатель: Taito (Япония);
Midway (Северная Америка
и Европа)



ПОДОБНО ПЕРЕПИСАВШЕЙ ПРАВИЛА ИГРЫ КУЛЬТОВОЙ ФРАНШИЗЕ STAR WARS, SPACE INVADERS ВОРВАЛИСЬ В НИЧЕГО НЕ ПОДОЗРЕВАЮЩИЙ МИР И НАВСЕГДА ЕГО ИЗМЕНИЛИ.

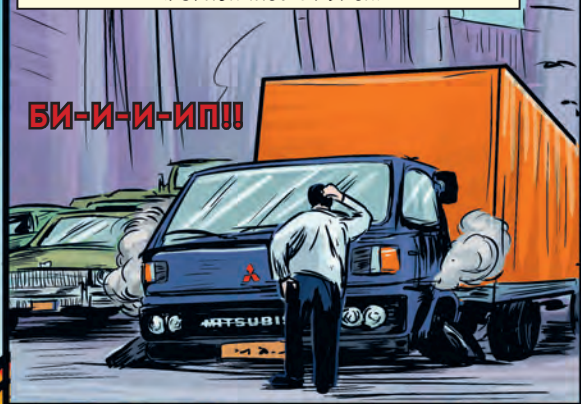
ПЕРВОНАЧАЛЬНЫЙ ПЛАН НИСИКАДО БЫЛ ТАКОВ, ЧТО ИГРОК ДОЛЖЕН БЫЛ ЗАЩИЩАТЬСЯ ОТ ОБЫЧНЫХ АРМИЙ.

В ИТОГЕ ОН ЗАМЕНИЛ ИХ НА ПРИШЕЛЬЦЕВ-ЦЕФАЛОПODOВ. СТРЕЛЯТЬ В ЛЮДЕЙ КАЗАЛОСЬ ОСКОРБЛЕНИЕМ ДЕВЯТОЙ СТАТЬИ ПОСЛЕВОЕННОЙ КОНСТИТУЦИИ ЯПОНИИ.

ИГРАЯ, НУЖНО РАССТРЕЛЯТЬ ЗАХВАТЧИКОВ ПРЕЖДЕ, ЧЕМ ОНИ ПРИЗЕМЛЯТСЯ ИЛИ РАЗРУШАТ ВАШУ ЛАЗЕРНУЮ ПУШКУ.

ХОТЯ ГРАФИКА БЫЛА ЧЕРНО-БЕЛОЙ, ПОЛУПРОЗРАЧНЫЕ НАКЛАДКИ СОЗДАВАЛИ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЦВЕТА.

SPACE INVADERS ЗАХВАТИЛИ ЯПОНИЮ. АВТОМАТЫ БЫЛИ ТАК ЗАБУТЫ МОНЕТАМИ ПО 100 ИЕН, ЧТО ДЛЯ ИХ СБОРА ПОНАДОБИЛИСЬ ЧЕТЫРЕХТОННЫЕ ГРУЗОВИКИ. И ВСЕ РАВНО ПОДВЕСКИ ГРУЗОВИКОВ ПРОГИБАЛИСЬ ОТ ВЕСА!



ПОЧЕМУ ЖЕ SPACE INVADERS ТАК ВСЕМ ПОЛЮБИЛАСЬ? МУЗЫКА ВТОРИЛА СЕРДЦЕБИЕНИЮ ЧЕЛОВЕКА — РИТМ УЧАЩАЛСЯ, КОГДА ОПАСНОСТЬ СТАНОВИЛАСЬ НЕИЗБЕЖНОЙ.

ГЛАВНОЕ НОВШЕСТВО SPACE INVADERS — НА ЭКРАНЕ РАЗВОРАЧИВАЛАСЬ НАСТОЯЩАЯ ДРАМА.

КОГО ВОЛНУЕТ, КАК УНИЧТОЖИТЬ ТОЧКИ ЭЛЕКТРИЧЕСКИМ ТЕННИСНЫМ МЯЧИКОМ?

ПИСАТЕЛЬ МАРТИН ЭМИС, 1982

ИЗВЕСТНЫЕ КОМПАНИИ ТУТ ЖЕ ПРИНЯЛИСЬ ШТАМПОВАТЬ ЕЕ КЛОНЫ: КЭНДЗО ЦУДЗИМОТО ПОДНЯЛ САРСОМ НА НЕБЫВАЛУЮ ВЫСОТУ ПОСЛЕ РЕЛИЗА IPM INVADERS.

NINTENDO ВЫПУСТИЛА ИГРОВОЙ АВТОМАТ SPACE FEVER В 1979 ГОДУ.

ЦВЕТНАЯ ГРАФИКА СУЩЕСТВОВАЛА СО ВРЕМЕН WIMBLEDON, КЛОНА PONG ОТ NUTTING ASSOCIATES ОТ 1974 ГОДА...



...НО ПОЛНОЦВЕТНАЯ СПРАЙТОВАЯ ГРАФИКА В GALAXIAN 1979 ГОДА ВОЗНЕСЛА ИГРОВ КОВ НА СЕДЬМОЕ НЕБО.

ТЕПЕРЬ НА ИГРОВЫХ АВТОМАТАХ БЫЛО ДО СМЕШНОГО ЛЕГКО ЗАРАБАТЫВАТЬ, И НИЧТО НЕ МОГЛО ИХ ОСТАНОВИТЬ.

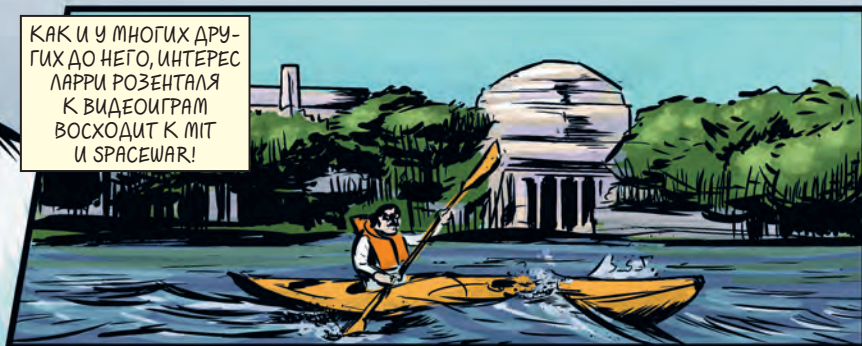


ПРОЖЕКТОР:

ЛАРРИ РОЗЕНТАЛЬ



КАК И У МНОГИХ ДРУГИХ ДО НЕГО, ИНТЕРЕС ЛАРРИ РОЗЕНТАЛЯ К ВИДЕОИГРАМ ВОСХОДИТ К MIT И SPACEWAR!



НЕ ВПЕЧАТЛЕННЫЙ УБОГЕЙ РАСТРОВОЙ ГРАФИКОЙ COMPUTER SPACE, РОЗЕНТАЛЬ РЕШИЛ СОЗДАТЬ СОБСТВЕННЫЙ, ПРАВИЛЬНЫЙ КЛОН SPACEWAR.



РОЗЕНТАЛЬ — УПАВШИЙ ДУХОМ, НО НЕ СДАЮЩИЙСЯ — СОБРАЛ ПЛАТЫ ИЗ ЧЬИХ-ТО ЗАПАСНЫХ ДЕТАЛЕЙ...



...И ПЕРЕДЕЛАЛ ОБЫЧНЫЙ ТЕЛЕВИЗОР В СЛОСНЫЙ ВЕКТОРНЫЙ ДИСПЛЕЙ.

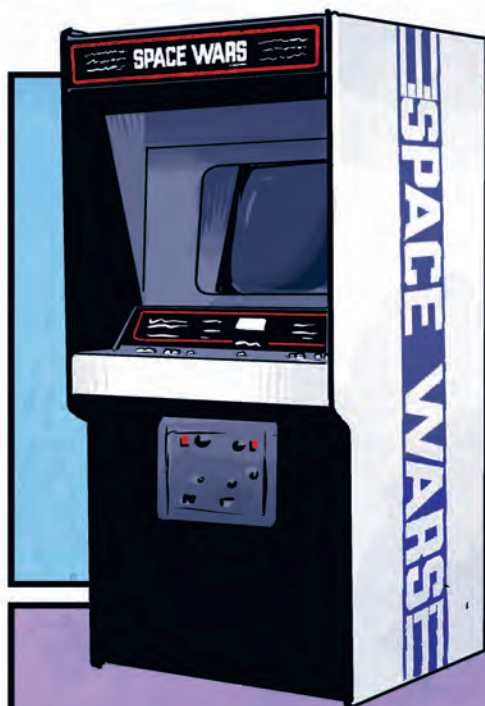


ЭЛТ ПРЕВРАТИЛА СКУЧНОЕ РАСТРОВОЕ ИЗОБРАЖЕНИЕ В ЖИВУЮ, ЯРКУЮ КАРКАСНУЮ ГЕОМЕТРИЮ.

ПОСЛЕ УСЕРДНЫХ ПОИСКОВ РОЗЕНТАЛЬ СОБРАЛ БОЕВУЮ КОМАНДУ ИЗ — ПОГОДИТЕ-КА — ДВУХ БЫВШИХ ИГРОКОВ НФЛ И СВЕКОЛЬЩИКА.



КАЗАЛОСЬ, ЧТО ВСЕ, ДАЖЕ ИХ БАБУШКИ, ЗАХОТЕЛИ УРВАТЬ КУСОК ОТ ВИДЕОИГР.



SPACE WARS

Год выпуска: 1977

Страна происхождения: США

Графика: специальный векторный монитор (1024x768 пикселей)

Платформа: аркадные автоматы

Разработчик: Ларри Розенталь

Издатель: Cinematronics

CINEMATRONICS НЕ ПЕРЕСТАЛИ БЫТЬ НА ВТОРЫХ РОЛЯХ В ИСТОРИИ ВИДЕОИГР, КОГДА ОТРАСЛЕВЫЕ ЖУРНАЛЫ REPLAY И PLAY METER НАЗВАЛИ SPACE WARS ЛУЧШЕЙ ИГРОЙ 1978 ГОДА.

SPACE WARS ПО СУЩЕСТВУ БЫЛА ПРАВОВЕРНЫМ ПОРТОМ, НЕ ПОПАДАЮЩИМ ПОД АВТОРСКОЕ ПРАВО, ИЗ ОПУСКА ХАКЕРОВ MIT 1961 ГОДА.

ГРАФИКА С ВЫСОКИМ РАЗРЕШЕНИЕМ БЫЛА ПОСЛЕДНЕЙ МОДОЙ, КОТОРУЮ CINEMATRONICS НЕ РАЗ ПОВТОРЯТ.

ASTEROIDS

Год выпуска: 1979

Страна происхождения: США

Графика: черно-белый векторный монитор Wells-Gardner

Платформа: аркадные автоматы

Разработчик(и): Эд Логг, Лайл Рейнс и др.

Издатель: Atari

ОТДЕЛ ИССЛЕДОВАНИЙ И РАЗРАБОТОК ATARI ЗАМЕТИЛ ТРЮК CINEMATRONICS И СТАЛ ОБСУЖДАТЬ СОЗДАНИЕ ВЕКТОРНЫХ СИСТЕМ.

ГЕЙМДИЗАЙНЕР ЭД ЛОГГ МАСТЕРСКИ СОЕДИНИЛ ВЕСЕЛЬЕ И НАПРЯЖЕНИЕ В ЭТОЙ «КАМЕНОЛОМНОЙ» АРКАДНОЙ ИГРЕ ОТ ATARI, СТАВШЕЙ ЛУЧШЕЙ У КОМПАНИИ.

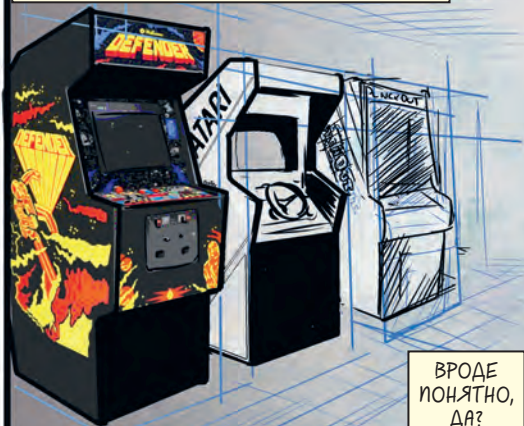
НИЧТО НЕ ЗАМЕНИТ ОЩУЩЕНИЯ ОТ ASTEROIDS (ИЛИ ИХ РОДСТВЕННИКА TEMPEST 1981 ГОДА) В ИХ ОРИГИНАЛЬНОЙ ВЕКТОРНОЙ ФОРМЕ.

ДЖОН РОМЕРО, СОАВТОР DOOM И QUAKE, В 11 ЛЕТ

КРУТЕЙШАЯ ИГРА НА ПЛАТЕ!



ИЛЛЮЗИЯ ТРЕХМЕРНОСТИ В ДВУМЕРНОМ ПРОСТРАНСТВЕ СВОДИТСЯ К УМЕНЬШЕНИЮ ОБЪЕКТОВ ПО МЕРЕ ИХ УДАЛЕНИЯ.



ВРОДЕ ПОНЯТНО, ДА?

НО БОЛЬШУЮ ЧАСТЬ ИСТОРИИ ХУДОЖНИКИ НЕ ЗНАЛИ ЭТОЙ ХИТРОСТИ.

ОНИ НЕ МОГЛИ ИЗОБРАЖАТЬ ГЛУБИНУ И ПРОСТРАНСТВО.



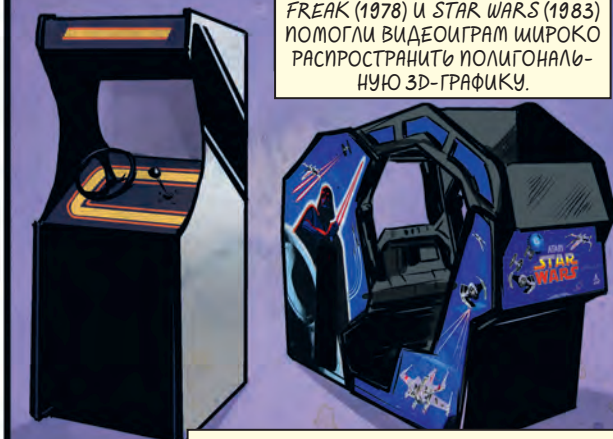
БИТВА ПРИ ГЕЛБУЕ В ЛЕОНСКОЙ БИБЛИИ, ОКОЛО 960 ГОДА ДО Н. Э.

ВИДИМО, ВПЕРВЫЕ ПЕРСПЕКТИВУ ИЗОБРАЗИЛ ФЛОРЕНТИНЕЦ ФИЛИППО БРУНЕЛЛЕСКИ (1377—1446).



КОМПЬЮТЕРЫ ВОССОЗДАЮТ ГЛУБИНУ, МАСШТАБИРУЯ ФИГУРЫ.

КАРКАСНАЯ ГРАФИКА НА ВЕКТОРНЫХ ДИСПЛЕЯХ В SPEED FREAK (1978) И STAR WARS (1983) ПОМОГЛИ ВИДЕОИГРАМ ШИРОКО РАСПРОСТРАНИТЬ ПОЛИГОНАЛЬНУЮ 3D-ГРАФИКУ.



И CINEMATRONICS, И ATARI ПОЛУЧИЛИ КОНТРАКТЫ НА РАЗРАБОТКУ 3D-ТРЕНАЖЕРОВ ДЛЯ АМЕРИКАНСКОЙ АРМИИ.

ТОКИЙСКИЙ ДИЗАЙНЕР ИЗ NAMCO ТОРУ ИВАТАНИ ЗАМЕТИЛ, ЧТО ИГРОВЫЕ ЦЕНТРЫ БЫЛИ МОНОПОЛИЗИРОВАНЫ МАЛЬЧИКАМИ.

И ОН НАЧАЛ ИСКАТЬ СПОСОБЫ ПРИВЛЕЧЬ ЖЕНСКУЮ АУДИТОРИЮ.



НО ОБА ПОЛА ЛЮБЯТ ПОЕСТЬ. ИВАТАНИ
С ЭТОГО НАЧАЛ...

...И ЗАКОНЧИЛ ТЕМ, ЧТО ЗАРА-
БОТАЛ СВОИШЕ \$10 МИЛЛИАРДОВ.

パクパ
ク食べ
る!!



PAC-MAN

Год выпуска: 1980

Страна происхождения: Япония

Графика: цветной
ЭЛТ-монитор (NTSC)

Платформа: аркадные автоматы

Разработчик(и): Тору Иватани и др.

Издатель: Namco (Япония),
Midway (Северная Америка)

ПРОХОДИТЬ ЛАБИРИНТ, РАСЧИЩАТЬ ТОЧКИ, ТОРОПИТЬ-
СЯ ОБОГНАТЬ ВРАГОВ — ПОДОБНЫЙ ГЕЙМПЛЕЙ УЖЕ
БЫЛ У SEGA В HEAD ON, ГОНОЧНОЙ ИГРЕ 1979 ГОДА.

ОДНО ИЗ ГЕНИАЛЬНЫХ РЕШЕНИЙ — В PAC-MAN ТОЧКИ
ЧТО-ТО ЗНАЧАТ. ЭТО ЕДА, КОТОРУЮ ВЫ ПРОГЛАТЫВАЕ-
ТЕ, А НЕ ПРОИЗВОЛЬНЫЕ ИНДИКАТОРЫ ПРОГРЕССА.

ИВАТАНИ ВКЛЮЧИЛ В ИГРУ ЧЕТЫРЕХ МЫШЬ, НО СМЕР-
ТЕЛЬНО ОПАСНЫХ ПРИЗРАКОВ. ВРЕМЯ ОТ ВРЕМЕНИ
ПОЯВЛЯЛИСЬ КУСОЧКИ ФРУКТОВ, ДОБАВЛЯЮЩИЕ
ОЧКИ. БЛАГОДАРЯ ЭТОМУ ИГРА СТАЛА ПРИВЛЕКАТЕЛЬ-
НОЙ ДЛЯ ЖЕНЩИН.

МЕХАНИКА ПРИЗРАКОВ ПОЯВИЛАСЬ В ОТВЕТ НА ПОВТО-
РЯЮЩИЕСЯ, ПРЕДСКАЗУЕМЫЕ ДВИЖЕНИЯ ПРИШЕЛЬЦЕВ
В SPACE INVADERS. ЗДЕСЬ У КАЖДОГО ЦВЕТА ПРИЗРАКОВ
ЕСТЬ СОБСТВЕННЫЙ НЕПОВТОРИМЫЙ СЦЕНАРИЙ ПЕРЕМЕ-
ЩЕНИЯ.

СЧИТАЕТСЯ, ЧТО PAC-MAN ВВЕЛА В ВИДЕОИГРЫ ПРИЕМ
«УСИЛИТЕЛЕЙ». НО ЗАХВАТЫВАЮЩИМ ЕЕ ДЕЛАЕТ ТО,
ЧТО В ОДИН МОМЕНТ ДЕЙСТВИЕ ВДРУГ ПОЛНОСТЬЮ
МЕНЯЕТСЯ. ИЗ ПРЕСЛЕДУЕМОГО ТЫ СТАНОВИШЬСЯ ПРЕ-
СЛЕДОВАТЕЛЕМ!

У PAC-MAN, ASTEROIDS И Т. Д. БЫЛИ НЕДОСТАТ-
КИ, ЧЕМ ПОЛЬЗОВАЛИСЬ ГЕЙМЕРЫ СО СТАЖЕМ...



...ЧТО ВЕЛО
К УВЕЛИЧЕ-
НИЮ ДЛИТЕЛь-
НОСТИ ИГРЫ ЗА
ОДНУ МОНЕТУ
И СОКРАЩЕ-
НИЮ ПРИБЫЛИ.

В 1981 ГОДУ СТУДЕНТЫ МИТ ОСНОВАЛИ КОМПАНИЮ ПО ПРОИЗВОДСТВУ «КОМПЛЕКТОВ УСКОРЕНИЯ», ДЕЛАЮЩИЕ АВТОМАТЫ БОЛЕЕ СЛОЖНЫМИ.



БЕЗ СПРОСА ОНИ УЛУЧШИЛИ РАС-МАН И ПРЕВРАТИЛИ ЕЕ В CRAZY OTTO.

МIDWAY ТАК ПОНРАВИЛСЯ РЕЗУЛЬТАТ, ЧТО ОНИ ЛИЦЕНЗИРОВАЛИ ИГРУ И В ТОМ ЖЕ ГОДУ ВЫПУСТИЛИ ЕЕ КАК MS. PAC-MAN.



ПЕРЕИГРАВ SPACE INVADERS ОТ TAITO, NINTENDO ПОПЫТАЛИСЬ ПОТЕСНИТЬ И NAMCO С ИМИТАЦИЕЙ ИХ GALAXIAN.

RADAR SCOPE — ШУТЕР С ЦЕЛЯМИ В ВИДЕ ИНОПЛАНЕТНЫХ ГАММА-НАЛЕТЧИКОВ.



НО АМЕРИКА СКУЧАЛА.

МИНОРУ АРАКАВА, ГЛАВА И БЕЗ ТОГО УБИТОЧНОГО АМЕРИКАНСКОГО ФИЛИАЛА NINTENDO, ЗАСТРЯЛ С ТЫСЯЧЕЙ RADAR SCOPE, КОТОРЫЕ НИКТО НЕ ПОКУПАЛ.



СТОИМОСТЬ ПЕРЕВОЗКИ АВТОМАТОВ ОБРАТНО В ЯПОНИЮ БЫЛА ЗАПРЕДЕЛЬНОЙ.

NINTENDO НУЖНА БЫЛА НОВАЯ ИГРА НА ЗАМЕНУ. И БЫСТРО.



ПРОЖЕКТОР: СИГЭРУ МИЯМОТО

БОЙСКАУТЫ, КОТОРЫХ АМЕРИКАНЦЫ СЧИТАЮТ НАЦИОНАЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИЕЙ, ПОЯВИЛИСЬ В ВЕЛИКОБРИТАНИИ КАК МЕРА ПОДГОТОВКИ МОЛОДЕЖИ НАЧАЛА 20-ГО ВЕКА К ВОЙНЕ.



МИЯМОТО ПРОБИРАЛСЯ ЧЕРЕЗ БУЙНУЮ МЕСТНУЮ РАСТИТЕЛЬНОСТЬ, НАХОДЯ ПЕЩЕРЫ И БЕСПОДОБНЫЕ ГОРНЫЕ ОЗЕРА.

Я БЫ ХОТЕЛ, ЧТОБЫ СЕЙЧАС ДЕТИ МОГЛИ ИСПЫТАТЬ ПОДОБНОЕ, НО ЭТО НЕПРОСТО.



ИГРАЮЩИЙ НА БАНДЖО МОЛОДОЙ ХУДОЖНИК МОГ ЗАЧАХНУТЬ ПОД ГОРЯЧИМИ ЛАМПАМИ НЕУТОМИМОГО ДЕЛОВОГО МИРА ЯПОНИИ.



ПЕРЕДЕЛКА БЕСПОЛЕЗНЫХ БРОШЕННЫХ АВТОМАТОВ RADAR SCOPE ЛЕГЛА НА ЕГО ПЛЕЧИ.



DONKEY KONG

Год выпуска: 1981

Страна происхождения: Япония

Графика: цветной
ЭЛТ-монитор (NTSC)

Платформа: аркадные автоматы

Разработчик(и):
Сигэру Миямото и др.

Издатель: Nintendo (Япония),
Nintendo of America
(Северная Америка)

ИЗНАЧАЛЬНО МИЯМОТО ХОТЕЛ УСТАНОВИТЬ В КОРПУСА ОТВЕРЖЕННЫХ RADAR SCORE ИГРУ, ОСНОВАННУЮ НА ЗНАКОВЫХ ЧЕРТАХ КЛАССИЧЕСКОГО ПЕРСОНАЖА ПОПАЯ.

КОГДА ЛИЦЕНЗИОННЫЕ ПРАВА ИСТЕКЛИ, ОН ВМЕСТО ЭТОГО ПРИДУМАЛ DONKEY KONG.

СЧИТАЕТСЯ, ЧТО ИСТОРИЯ ЛЮБОВНОГО ТРЕУГОЛЬНИКА МЕЖДУ РЕВНИВОЙ ОБЕЗЬЯНОЙ И ПРОВОРНЫМ ПЛОТНИКОМ — ПЕРВЫЙ НАСТОЯЩИЙ СЮЖЕТ В ВИДЕОИГРАХ.

УЧИТЫВАЯ НАЗВАНИЕ, NINTENDO OF AMERICA БОЯЛИСЬ, ЧТО DONKEY KONG СТАНЕТ КАТАСТРОФОЙ. НО ЭТА ДВУХСОТКИЛОГРАММОВАЯ ГОРИЛЛА ВОЗГЛАВИЛА РЕЙТИНГИ ПОПУЛЯРНОСТИ.

...И В НЕЙ ЕСТЬ ДОНКИ КОНГ, КАРАБКАЮЩИЙСЯ НА ВЕРШИНУ ЗДАНИЯ С КРАСИВОЙ ДЕВУШКОЙ В РУКАХ, КОТОРОГО ПРЕСЛЕДУЕТ «ПРЫГУН», ЧТОБЫ ЕЕ СПАСТИ.

ТАКЖЕ ТАМ ВПЕРВЫЕ ПОЯВИЛСЯ ПЕРСОНАЖ, КОТОРОМУ СУЖДЕНО БЫЛО СТАТЬ ЕЩЕ БОЛЕЕ УЗНАВАЕНЫМ, ЧЕМ МИККИ МАУС.

**ПОЗДРАВЛЯЕМ!
ВАШ ПРЫГУН
ПРЕВРАТИЛСЯ
В МАРИО!**

ИГРА ОТЧАСТИ
ОСНОВАНА НА
ИСТОРИИ КИНГ-
КОНГА...



КЛАССИЧЕСКИЕ АРКАДНЫЕ АВТОМАТЫ НАДЕЛИЛИ ИГРЫ НЕ ТОЛЬКО ЗНАКОВЫМИ ЖАНРАМИ И ПЕРСОНАЖАМИ, НО И ГРАФИЧЕСКИМИ ТЕХНИКАМИ.



ДЭВИД ТΟΥРЕР (РАЗРАБОТЧИК MISSILE COMMAND И TEMPEST У ATARI) ТАКЖЕ БЫЛ КРЕАТИВНЫМ ЛИДЕРОМ I, ROBOT (1983).



ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРОБЛЕМЫ ПОМЕШАЛИ УСПЕХУ, НО ЭТО БЫЛ ПЕРВЫЙ ИГРОВОЙ АВТОМАТ С ШЕЙДИНГОМ И 3D-ГРАФИКОЙ, КОТОРАЯ МАССИВАБИРОВАЛАСЬ И ПОВОРАЧИВАЛАСЬ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ.

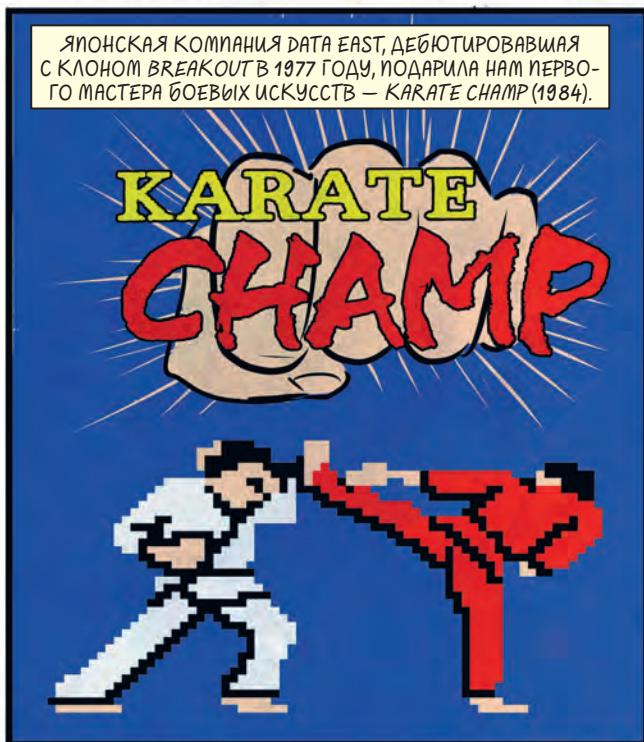


У БУДУЩИХ AAA-ШУТЕРОВ ОТ ПЕРВОГО ЛИЦА БЫЛО МНОЖЕСТВО ИСТОЧНИКОВ ВЛИЯНИЯ.



ДЕМОНСТРАЦИЯ ТРЕХМЕРНОГО МИРА В 1, РОБОТ — ОДИН ИЗ САМЫХ ВАЖНЫХ.

ЯПОНСКАЯ КОМПАНИЯ DATA EAST, ДЕБЮТИРОВАВШАЯ С КЛОНОМ BREAKOUT В 1977 ГОДУ, ПОДАРИЛА НАМ ПЕРВОГО МАСТЕРА БОЕВЫХ ИСКУССТВ — KARATE CHAMP (1984).



ЭТИ ИННОВАЦИИ, КОНЕЧНО, НИЧЕГО НЕ ЗНАЧИЛИ ДЛЯ ТЕХ, КТО ХОТЕЛ ПРИКРЫТЬ АРКАДНЫЕ АВТОМАТЫ.

ИХ ГОЛОСА ЗАЗВУЧАЛИ ГРОМЧЕ, ЧЕМ КОГДА-ЛИБО.



В США УВЛЕЧЕНИЕ ВИДЕОИГРАМИ СТАЛО УВЯДАТЬ.



ГЛАВА 7 КРАХ И НЕЗАЧЕТ

КАТАСТРОФА, ИЗ-ЗА КОТОРОЙ ИГРЫ ПОЧТИ ЗАКОНЧИЛИСЬ

ВИДЕОИГРЫ В ТО ВРЕМЯ
БЫЛИ ТЕМ, ЧТО ЭКОНОМИС-
ТЫ НАЗВАЛИ БЫ «НЕЗРЕЛОЙ
ОТРАСЛЮЮ».



В США НАРОД СХОДИЛ ПО НИМ
С УМА. ОНИ НЕ МОГЛИ НАСЫ-
ТИТСЯ ИГРАМИ — ИЛИ ПЕРЕ-
СТАТЬ ТРАТИТЬ НА НИХ ДЕНЬГИ.



ДАЖЕ ДОМАШНИЕ ВЕРСИИ,
КОТОРЫЕ НЕ ПЕРЕДАВАЛИ
ОЩУЩЕНИЕ ОТ АВТОМАТОВ
(НАПРИМЕР, ПОРТ PAC-MAN НА
ATARI VCS), КАКОЕ-ТО ВРЕМЯ
ПРИНОСИЛИ ДЕНЬГИ.



Индустрия видеоигр
(аркадные и домашние
устройства) в 1977 году
заработала свыше \$400 млн.

Но к 1982 году эта
цифра взлетела на 3900%
до \$15,6 млрд, сделав игры
более прибыльными, чем
спорт, кино и музыка!

МЕЧТЫ О ЛЕГКИХ ДЕНЬГАХ ПРИВЛЕ-
КАЛИ ПРОИЗВОДИТЕЛЕЙ ИГРУШЕК,
ЭЛЕКТРОНИКИ И МЕДИАКОМПАНИИ.



ATARI НЕ МОГЛИ ПРЕПЯТСТВОВАТЬ ВЫ-
ПУСКУ В ОБОРОТ ПОЛУСЫРЬЯХ VCS-ИГР.

К 1983 ГОДУ НА РЫНКЕ СТАЛО СЛИШ-
КОМ МНОГО ИГР. И СЛИШКОМ МНОГО
АРКАДНЫХ АВТОМАТОВ ПОВСЮДУ.
ДЕЛОВЫЕ КРУГИ ПО БОЛЬШЕЙ ЧАСТИ
НЕ СМОГЛИ ПОНЯТЬ...

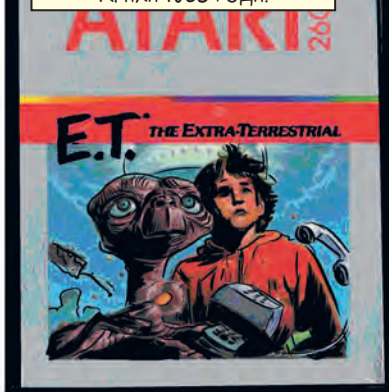


...ЧТО ОДЕРЖИМОСТЬ
НЕ МОЖЕТ ДЛИТЬСЯ ВЕЧНО.



ГЕЙМЕРЫ СТАНОВИЛИСЬ ПРОДВИНУТЫМИ, И ПОСРЕДСТВЕННЫЕ ИГРЫ ИХ НЕ УДОВЛЕТВОРЯЛИ.

НО ЛЕГЕНДАРНЫЙ ПРОВАЛ E.T. ОТ ATARI БЫЛ НЕ ЕДИНСТВЕННОЙ ПРИЧИНОЙ ИГРОВОГО КРАХА 1983 ГОДА.

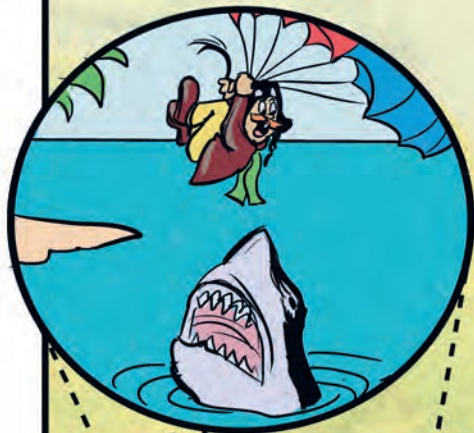


ИГРЫ И ГАДЖЕТЫ

СТОЛКНУВШИСЬ С НЕВОСТРЕБОВАННЫМИ ИЗЛИШКАМИ, ТОРГОВЦЫ СНИЗИЛИ ЦЕНЫ — И ПОТЕРЯЛИ ВЕРУ В НОВЫЕ ИГРЫ.

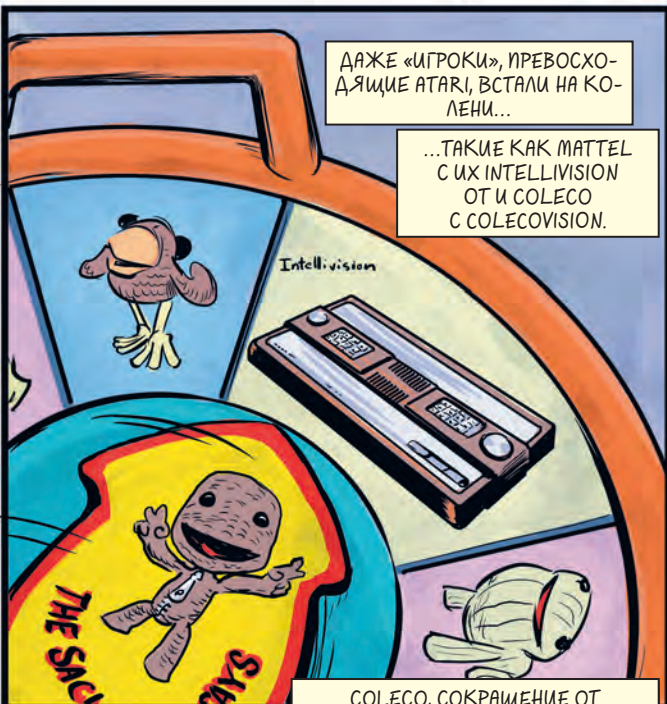


В ИТОНОР ПОПАЛИ И КОМПЛЕКТУЮЩИЕ.



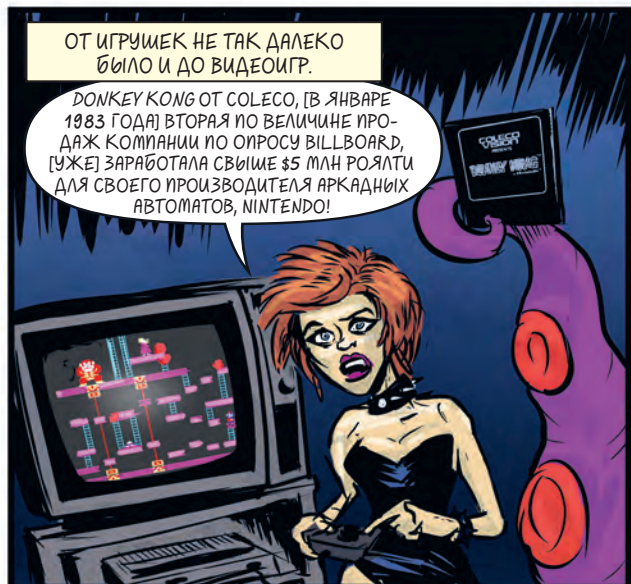
ДАЖЕ «ИГРОКИ», ПРЕВОСХОДЯЩИЕ ATARI, ВСТАЛИ НА КОЛЕНИ...

...ТАКИЕ КАК MATTEL С ИХ INTELLIVISION ОТ И COLECO С COLECOVISION.



COLECO, СОКРАЩЕНИЕ ОТ CONNECTICUT LEATHER COMPANY, СМОГЛА ВЫЙТИ НА РЫНОК ИГРУШЕК БЛАГОДАРЯ УВЛЕЧЕНИЮ ДЭВИ КРОКЕТТОМ В 50-Х.





В ДЕКАБРЕ 1978 ГОДА WARNER СООБЩИЛИ БУШНЕЛЛУ, ЧТО ОН БОЛЬШЕ НЕ ПРЕЗИДЕНТ ATARI, А ПРОСТО «КОНСУЛЬТАНТ».



ВСКОРЕ ОН БЫЛ ОТСТРАНЕН.

ГОДЫ СПУСТЯ БУШНЕЛЛ ДОПУСКАЛ, ЧТО, ВОЗМОЖНО, БЫЛО ОШИБКОЙ ПЕРЕКЛАДЫВАТЬ ОТВЕТСТВЕННОСТЬ ЗА ATARI НА УОЛЛ-СТРИТ И МЕНТАЛИТЕТ РУКОВОДИТЕЛЕЙ.

МОЖЕТ, Я БЫ И НЕ ПРОДАЛ ATARI, ЕСЛИ БЫ ВЗЯЛ ДВУХНЕДЕЛЬНЫЙ ОТПУСК.



ATARI РАЗОШЛАСЬ СО МНОГИМИ ТАЛАНТАМИ. СОЗДАТЕЛИ, ПРИНОСИВШИЕ ЕЙ МИЛЛИОНЫ, ПОЛУЧАЛИ ТОЛЬКО БЕСПЛАТНУЮ ИНДЕЙКУ КО ДНЮ БЛАГОДАРЕНИЯ.

НЕКОТОРЫЕ «ДИВЫ» ОСНОВАЛИ СВОИ КОМПАНИИ.



ДЭВИД КРЭЙН, БОБ УАЙТХЕД, ЛАРРИ КАПЛАН И АЛАН МИЛЛЕР: «ФАНТАСТИЧЕСКАЯ ЧЕТВЕРКА» ПЕРВОГО НЕЗАВИСИМОГО РАЗРАБОТЧИКА ИГР, ACTIVISION.

В 1983 ГОДУ УБЫТКИ ATARI СОСТАВЛЯЛИ \$539 МЛН.

ЗА ДОЛГИ WARNER ПРОДАЛИ КОМПАНИЮ ЗА \$160 МЛН, ПРИЧЕМ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПОТЕРИ СОСТАВИЛИ \$592 МЛН.



1983 ATARI

В НАШИ ДНИ ГЕЙМЕРЫ ПРИВЫКЛИ К ПРОДВИНУТОМУ ТЕХНОЛОГИЧЕСКОМУ СКАЧКУ КОНСОЛЕЙ, СКАЖЕМ, КАЖДЫЕ 4-5 ЛЕТ.

НО МАЛО КТО МОГ ПРЕДСКАЗАТЬ ЭТО В НАЧАЛЕ 1980-Х.

«РЕВОЛЮЦИЯ» РОНАЛЬДА РЕЙГАНА БЫЛА ПРИЗВАНА ОТВРАТИТЬ АМЕРИКАНСКУЮ КУЛЬТУРУ ОТ ИЗЛИШЕСТВ И ВСЕДОЗВОЛЕННОСТИ 1960-1970-Х...

...ЛЮДИ ПРОСТО НЕ ВИДЕЛИ ТЕХ ВЫСОТ, КОТОРЫХ ОДНАЖДЫ СМОГУТ ДОСТИЧЬ ВИДЕОИГРЫ, И МОГЛИ ПРОПУСТИТЬ ИХ ВСЕ КАК МИМОЛЕТНУЮ ПРИХОТЬ.

Я НЕ ХОЧУ, ЧТОБЫ НАША МОЛОДЕЖЬ БЕЖАЛА ДОМОЙ И УБЕЖДАЛА РОДИТЕЛЕЙ, ЧТО... ИМ НОРМАЛЬНО ВСЕ ВРЕМЯ ИГРАТЬ В ВИДЕОИГРЫ.

СПЕРВА УРОКИ, СПОРТ И ДРУЗЬЯ.



В 1983 ГОДУ ГОРИЗОНТ НЕНАДОЛГО ОЗАРИЛ РЫЦАРЬ В СИЯЮЩИХ ДОСПЕХАХ.



РИК ДАЙЕР БЫЛ МОЛОДЫМ
ИЗОБРЕТАТЕЛЕМ-САМОУЧКОЙ,
КОТОРЫЙ СТАЛ РАБОТАТЬ НА
INTELLEVISION ОТ MATTEL...



НО ОН МЕЧТАЛ СВЕСТИ
ВИДЕОИГРЫ И АНИМАЦИЮ
В ЕДИНЫЙ ИНТЕРАКТИВНЫЙ
ОПЫТ.



ИЗОБРЕТЕНИЕ ЛАЗЕР-
НОГО ДИСКА СДЕЛАЛО
ЭТО ВОЗМОЖНЫМ.



ДАЙЕР ОБЪЕДИНИЛ СИЛЫ
С БЫВШИМ МУЛЬТИПЛИ-
КАТОРОМ DISNEY ДОНОМ
БЛУТОМ В CINEMATRONICS.

РЕЗУЛЬТАТОМ СТАЛА КУЧА
ЛУТА ПОСЛЕ ДОЛГОГО
И ОПАСНОГО ПУТЕШЕСТВИЯ.



DRAGON'S LAIR

Год выпуска: 1983

Страна происхождения: США

Графика: цветной
ЭЛТ-монитор (NTSC)

Платформа: аркадные автоматы

Разработчик(и): Рик Дайер,
Дон Блут и др.

Издатель: Cinematronics

DRAGON'S LAIR БЫЛА КУЛЬМИНАЦИЕЙ
ДОЛГОГО ЭВОЛЮЦИОННОГО ПРОЦЕССА,
ПРОВЕДЕННОГО РИКОМ ДАЙЕРОМ, —
НАЧИНАЯ С ЭЛЕКТРОННОГО СЧЕТА НА
БУМАГЕ КАССОВОГО АППАРАТА.

ДАЖЕ КОГДА АРКАДЫ НАЧАЛИ МАССО-
ВО ЗАКРЫВАТЬСЯ, БОЙКИЕ АНИМАЦИИ
БЛУЗА ОСТАВАЛИСЬ СУПЕРХИТОМ.

ИГРОКИ БЫЛИ В ВОСТОРГЕ, УПРАВЛЯЯ
«ДИРКОМ ХРАБРЫМ» ЧЕРЕЗ ПРОСТЫЕ ДВИ-
ЖЕНИЯ ДЖОЙСТИКА И НАЖАТИЕ КНОПОК.





ПРИ ПЕРВОМ ПРОХОЖДЕНИИ
DRAGON'S LAIR ВЫГЛЯДЕЛА
ВНИМАТЕЛЬНО...



...НО ГЕЙМЕРЫ БЫСТРО ПО-
НИМАЛИ, ЧТО ИГРА — ПРОСТО
ЗАДАЧА НА ПАМЯТЬ С ЗА-
КРЫТОЙ КОНЦОВКОЙ.

ВЖИХ!



НО В ЯПОНИИ У ВИДЕОИГР
КОНЦОВКА НЕ БЫЛА
ЗАКРЫТОЙ.

ОСТРОВНАЯ НАЦИЯ СТАЛА
ВЕРНЫМ ЖЕНИХОМ СВОЕЙ
ИНОСТРАННОЙ НЕВЕСТЕ.



ДЛЯ МНОГИХ АМЕРИКАНС-
КИХ ФАНАТОВ ВИДЕОИГРЫ
МАЛО ЧТО ЗНАЧИЛИ.

Я ПРЕКРАЩАЮ
АРЕНДУ.

МНОГО СЧЕТОВ НА-
КОПИЛОСЬ. ПОЕДУ
ВО ФЛОРИДУ И НАЙ-
ДУ РАБОТУ.

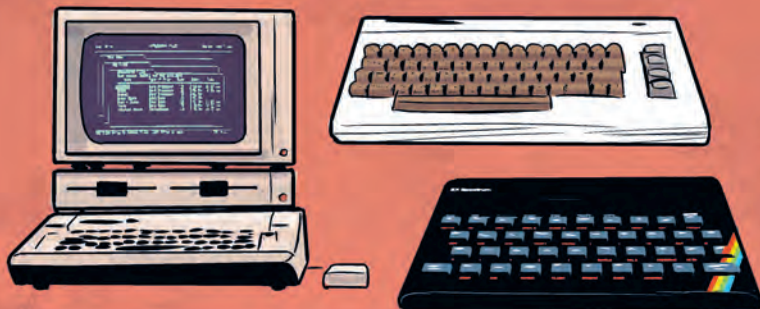
УОЛТЕР ДЭЙ ЗАКРЫВАЕТ АРКАДУ TWIN
GALAXIES В ОТТУМБЕ, ШТАТ АЙОВА.

ХАРДКОРНЫЕ ФАНАТЫ
ИГРАЛИ В ГОСТИННЫХ
И ТУСКЛО ОСВЕЩЕННЫХ
МЕСТАХ, ГДЕ ЕЩЕ
ОСТАВАЛИСЬ ИГРОВЫЕ
АВТОМАТЫ.

НО ЕСЛИ ИГРЫ И МОГЛИ
СПАСИТЬ ОТ ВЫМИРАНИЯ,
БЫЛО ОЧЕВИДНО, ЧТО ИХ
ПУТЬ ЛЕЖИТ НЕ ЧЕРЕЗ
ПРЕКРАЩАВШИЕ ВЫПУСК
КОНСОЛИ ИЛИ АРКАДНЫЕ
АВТОМАТЫ.

ПРОГНОЗЫ В ИНДУСТРИИ УТ-
ВЕРЖДАЛИ, ЧТО БУДУЩЕЕ ПРИ-
НАДЛЕЖИТ КОМПЬЮТЕРАМ.

ВО МНОГОМ ОНИ
БЫЛИ ПРАВЫ.



ГЛАВА 8

НАЗАД К КОМПЬЮТЕРАМ

И НА ЭТОТ РАЗ ПЕРСОНАЛЬНО

ОТ СПАРТАНСКИХ ХАРАКТЕРИСТИК ODYSSEY OT MAGNAVOX ДО ПОЧТИ АРКАДНОГО КАЧЕСТВА COLECOVISION. ОТ ПРИМИТИВНОГО СИМВОЛИЗМА PONG ДО ЗАТЕНЕННЫХ 3D-ПОЛИГОНОВ В I, ROBOT. СВОИМ ДЕСЯТКА ЛЕТ МЫ БЫЛИ СВИДЕТЕЛЯМИ ПОЛНОМАСШТАБНОГО ВТОРЖЕНИЯ КОНСОЛЕЙ И АРКАДНЫХ ИГР.



СЕЙЧАС СЛОЖНО ПРЕДСТАВИТЬ, ЧТО НА ПРОТЯЖЕНИИ ЭТОГО ВРЕМЕНИ БЫЛО АБСОЛЮТНО НЕПРИВЫЧНО ИМЕТЬ ДОМА КОМПЬЮТЕР.

ДАЖЕ В 1984 ГОДУ МЕНЬШЕ ЧЕМ У 1 ИЗ 10 АМЕРИКАНЦЕВ БЫЛ КОМПЬЮТЕР. ДО ПОЯВЛЕНИЯ ОБЩЕДОСТУПНОГО ИНТЕРНЕТА ОСТАВАЛИСЬ ГОДЫ. И ТОЛЬКО 1,4% СЕМЕЙ В США МОГЛИ ПЕРЕДАВАТЬ И ПОЛУЧАТЬ КРОХОТНЫЕ БИТЫ ИНФОРМАЦИИ ЧЕРЕЗ КОМПЬЮТЕР.



БРОСЬ ЧЕТВЕРТАК, ВСТАВЬ КАРТРИДЖ... ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ ИНТЕРФЕЙС ТАКОГО РОДА ИМЕЛ ЗАЩИТУ ОТ ДУРАКА. НО ПРОТИВОРЕЧИВЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ В КОМАНДНОЙ СТРОКЕ С МИГАЮЩИМ КУРСОРОМ НА ЧЕРНОМ ЭКРАНЕ? ДЛЯ БОЛЬШИНСТВА ЭТО БЫЛО НЕЧТО НЕПРИВЫЧНОЕ.

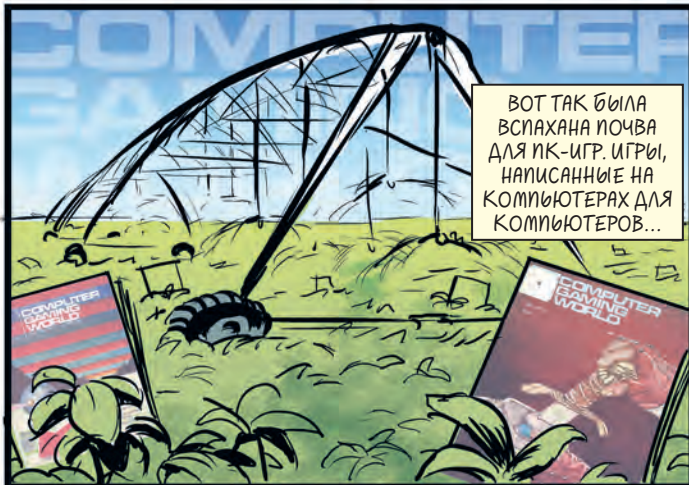


В СООТВЕТСТВИИ С ЗАКОНОМ МУРА ДЕШЕВЫЕ И БОЛЕЕ МОЩНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ ВСКОРЕ НАЧАЛИ СВОЕ НАСТУПЛЕНИЕ.

БИЗНЕС — ЭТО ВОЙНА.



ПЕРЕЖИВШИЙ ОСВЕЩЕНИЕМ СОЗДАТЕЛЬ COMMODORE ДЖЕК ТРЭМИЕЛ ВЫВЕЛ ДЕШЕВЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ НА МАССОВЫЙ РЫНОК В НАЧАЛЕ 1980-Х. COMMODORE 64 — САМАЯ ПРОДАВАЕМАЯ МОДЕЛЬ ПК ВСЕХ ВРЕМЕН.



ВОТ ТАК БЫЛА ВСПАХАНА ПОЧВА ДЛЯ ПК-ИГР. ИГРЫ, НАПИСАННЫЕ НА КОМПЬЮТЕРАХ ДЛЯ КОМПЬЮТЕРОВ...

...В КОТОРЫЕ МОГЛИ ИГРАТЬ ОДАРЕННЫЕ УМНИКИ, СПОСОБНЫЕ СПРАВИТСЯ С КОМПЬЮТЕРАМИ.

КОГДА МНЕ БЫЛО ЛЕТ ВОСЕМЬ, МОЯ МАМА КУПИЛА НАМ COMMODORE 128.

И МЫ СТАЛИ ВЫПУСКАТЬ ВСЕ ЖУРНАЛЫ, В КОТОРЫХ ПЕЧАТАЛИСЬ КОДЫ ИГР. ТОГДА Я НАЧАЛ ВВОДИТЬ ИХ В КОМПЬЮТЕР И ИГРАТЬ.

МАРКУС «НОТЧ» ПЕРССОН, СОЗДАТЕЛЬ MINECRAFT.



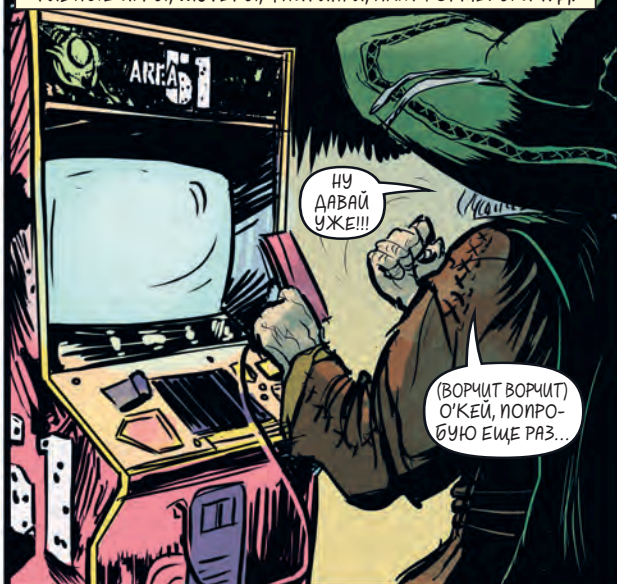
КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ В КОРНЕ ОТЛИЧАЛИСЬ ОТ АРКАДНЫХ.

ЧТОБЫ ОПРАВДАТЬ ЗАТРАТЫ, АРКАДНЫЕ ИГРЫ ПРОГЛАТЫВАЛИ КИЧУ ЧЕТВЕРТАКОВ В ЧАС.



ГЕЙМПЛЕЙ АРКАДНЫХ ИГР СОЗДАВАЛСЯ КОРОТКИМ, НО ТРУДНЫМ, ЧТОБЫ ЕГО МОГ ОСИЛИТЬ СРЕДНИЙ «КИДАТЕЛЬ МОНЕТОК».

ДЛЯ ЭКОНОМИКИ ХИТОВ ОПТИМАЛЬНЫ ЛЕГКО КЛАССИФИЦИРУЕМЫЕ И ШИРОКО УЗНАВАЕМЫЕ ПРОДУКТЫ: СПОРТИВНЫЕ ИГРЫ, ШУТЕРЫ, ФАЙТИНГИ, ПЛАТФОРМЕРЫ И Т. Д.



ИГРЫ ДЛЯ ПК НЕ ЗАВИСЕЛИ ОТ ЧЕТВЕРТАКОВ.

ПОСЛЕ КРИЗИСА 1983 ГОДА КРУПНЫЕ РОЗНИЧНЫЕ СЕТИ СЧИТАЛИ ВИДЕОИГРЫ ТОКСИЧНЫМИ. ТОЛЬКО ОГРОМНЫЕ СКИДКИ МОГЛИ СДЕЛАТЬ ИГРУ «УСПЕШНОЙ».

ТВОЮ ПЕРВУЮ ИГРУ НА TRS-80... ЕЕ ХОТЕ ВЫПУСТИЛИ?

АГА! В СТРАНЕ БЫЛ ТОЛЬКО ОДИН ИЗДАТЕЛЬ ДЛЯ TRS-80...

...ДУМАЮ, ОНИ ПРОДАЛИ ВСЕГО ОКОЛО 50 КОПИЙ, ЧТО БЫЛО ДОВОЛЬНО НЕПЛОХО!

БРИТАНЕЦ МЭТТЮ СМУТ, СОЗДАТЕЛЬ ИГРЫ 1983 ГОДА MANIC MINER

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ МОГЛИ БЫТЬ ДОЛГИМИ — КАК ПО ЗАМЫСЛУ, ТАК И В ИСПОЛНЕНИИ.

КОНЕЧНО, ИГРЫ ДЛЯ АРКАДНЫХ АВТОМАТОВ И КОНСОЛЕЙ ПРИЯТНЫ И НА ПК. НО НЕКОТОРЫЕ ЖАНРЫ ЛУЧШЕ ДЕМОНСТРИРУЮТ ИХ СИЛЬНЫЕ СТОРОНЫ.

ГЕЙМДЗАЙНЕР ЮДЗИ ХОРИИ ОТКРЫВАЕТ ДЛЯ СЕБЯ WIZARDRY НА APPLEFEST. САН-ФРАНСИСКО, 1983

И ЧТО МОЖЕТ БЫТЬ ДАЛЬШЕ ОТ АРКАДНОЙ ПАРАДИГМЫ «БАХ-БАБАХ, СПАСИБО, ТЭМ», ЧЕМ СИМУЛЯТОРЫ ИЛИ ПЕСОЧНИЦЫ...

БРЮС АРТВИК ПОЧТИ ПОБИЛ РЕКОРДА СКОРОСТИ, ПРОЛЕТЕВ ЧЕРЕЗ КОЛЛЕДЖ И УНИВЕРСИТЕТ ЗА ЧЕТЫРЕ ГОДА.



...ЧАСТО ЛИШЕННЫЕ СЮЖЕТА, ЦЕЛИ, КОНЦОВКИ ИЛИ ДАЖЕ АНТАГОНИСТА?

ОН ОБЪЕДИНИЛ ЛЮБОВЬ К СКОРОСТИ, ЭЛЕКТРОНИКЕ, САМОЛЕТАМ И 3D-ГРАФИКЕ В AZFS1 FLIGHT SIMULATOR.

FUEL 020
TACH 240
SCORE 000
BOMBS 004
AMMO 000

CLIMB
-999
HEADING
353
TURN RT
-454

2 4 6 8 10 12 14 16 18 20

AIR SPEED

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

ALTITUDE

THRT

ELEV

ROLL

ПРИШЛОСЬ ДЕРЖАТЬСЯ ПРОСТОТ... ДАЖЕ ПАРА ЛИНИЙ СОЗДАЕТ ОЩУЩЕНИЕ ДВИЖЕНИЯ.

ИГРА ПОЛОЖИЛА НАЧАЛО МАСШТАБНОЙ И ПРИБЫЛЬНОЙ ФРАНШИЗЕ.

НО ДАЖЕ СИМУЛЯТОР ПОЛЕТА НЕ МОГ ТЯГАТЬСЯ С ДЕТИЩЕМ ЕЩЕ ОДНОГО ЛЮБИТЕЛЯ СКОРОСТИ.

УИЛЛ РАЙТ ИСПОЛЬЗОВАЛ МАШИНУ С ГАДЖЕТАМИ И КОМПЬЮТЕРАМИ, ЧТОБЫ ВЫИГРАТЬ ПОДПОЛЬНУЮ ГОНКУ В 1980 ГОДУ.

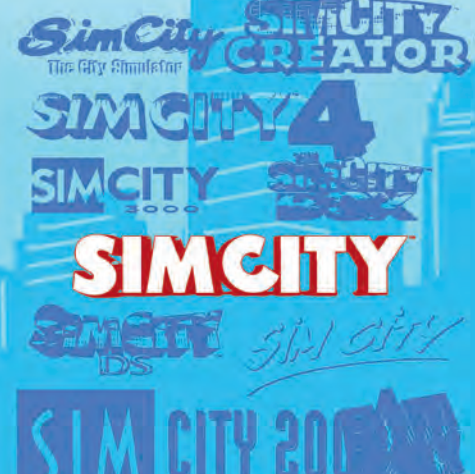
P-P-P-P-P-P-P-P-P-P!!!

← ТУКУМКЭРИ
АМАРИЛЛО →

ГЕЙМЕРЫ ОЦЕНИЛИ ВПЕЧАТЛЯЮЩИЙ ИИ И ДИНАМИЧЕСКУЮ МОДЕЛЬ В ЕГО ЭКШЕН-ИГРЕ ДЛЯ ПК RAID ON BUNGELING BAY (1984).

ОКАЗАЛОСЬ, ЧТО ГОРАЗДО ИНТЕРЕСНЕЕ СТРОИТЬ ЭТИ МАЛЕНЬКИЕ МИРКИ, ЧЕМ ЛЕТАТЬ ВОКРУГ И ВЗРЫВАТЬ ИХ.

МИРОСТРОЕНИЕ БЫЛО ТАКИМ УВЛЕКАТЕЛЬНОМ, ЧТО В СЛЕДУЮЩЕМ РЕЛИЗЕ ОН РЕШИЛ ПОДЕЛИТЬСЯ СВОИМ ОПЫТОМ.



SIMCITY (1989) СТАЛА ПЕРВОЙ ИГРОЙ В ОДНОЙ ИЗ САМЫХ ПРОДАВАЕМЫХ СЕРИЙ ВСЕХ ВРЕМЕН.



ДРУГОЙ ПК-ЖАНР ПОЗВОЛИЛ ГЕЙМЕРАМ РАЗВЕРНУТЬ СВОЙ ФЛАГ.

КОГДА-ТО ДИКИЙ, ЗАТЕРЯННЫЙ И ЕДВА ТРОНУТЫЙ ПУТНИКАМИ МАТЕРИК КУЛЬТУРЫ НЕРАДОВ...





...ПОЖАЛУЙ, БЫЛ ОТКРЫТ
БЛАГОДАРЯ УЧЕНОМУ
В ТВИДОВОМ КОСТЮМЕ,
ЦЕНИТЕЛЮ ЭЛЯ И КУРИ-
ТЕЛЬНОЙ ТРУБКИ...



...ЧЕЛОВЕКУ,
ЛЮБИВШЕМУ
СИДЕТЬ ДОМА
В КОЖА-
НОМ КРЕСЛЕ
В ОКСФОРДЕ,
АНГЛИЯ.



ДЖ. Р. Р. ТОЛКИН БОЛЬШЕ ВСЕ-
ГО ИЗВЕСТЕН ПО ТРИЛОГИИ
«ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ» (ОПУБЛИКОВА-
НА В 1954—1955 ГОДАХ), ВЫСОКОМУ
ФЭНТЕЗИ О ПУТЕШЕСТВИИ С ЦЕЛЮ
ИЗБАВИТЬ МИР ХОББИТОВ, ГНОМОВ
И ЭЛФОВ ОТ МОГУЧЕГО ЗЛА.

Я ХОТЕЛ НАПИ-
САТЬ ПО-НАСТО-
ЯЩЕМУ ДЛИН-
НОЕ ПОВЕСТВО-
ВАНИЕ...

...И ПОСМОТРЕТЬ,
ХВАТИТ ЛИ У МЕНЯ
ИСКУССТВА, УМЕНИЯ
И МАТЕРИАЛА, ЧТОБЫ
УДЕРЖАТЬ ПРОСТОГО
ЧИТАТЕЛЯ.



КНИГИ ПРОИЗВЕЛИ НЕУЗГЛАДИ-
МОЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ НА СТУДЕНТОВ
КОЛЛЕДЖЕЙ 1960—1970-Х ГОДОВ.

...ТАК КАК ГЕРОИ
ТОЛКИНА ПРЕСЛЕДОВА-
ЛИ ВЫСОКИЕ ЦЕЛИ
И ПРЕТВОРЯЛИ ИХ
В ЖИЗНЬ С УПОРСТВОМ
И ОТВАГОЙ.

МИФ НА
ВСЕ ВРЕ-
МЕНА.



ТОГДА СТУДЕНТЫ
КОЛЛЕДЖЕЙ БЫЛИ
ОДНИМИ ИЗ ТЕХ, КТО
ИМЕЛ ДОСТУП К КОМ-
ПЬЮТЕРАМ, ТАК ЧТО
ТОЛКИН ВОДХНОВИЛ
ЦЕЛОЕ ПОКОЛЕНИЕ
ГЕЙМЕРОВ.

[ТОЛКИН] ПОКАЗАЛ,
ЧТО ЭТО ВОЗМОЖНО. ТЫ
МОЖЕШЬ СОЗДАТЬ НЕПРОТИВО-
РЕЧИВЫЙ, ПРАВОПОДОБНЫЙ,
ЗАХВАТЫВАЮЩИЙ МИР, КО-
ТОРОГО НЕ СУЩЕСТВУЕТ.

РИЧАРД БАРТЛ, СО-
ЗДАТЕЛЬ ПЕРВОГО
МНОГОПОЛЬЗО-
ВАТЕЛЬСКОГО
МИРА MUD1 ПРИ
УНИВЕРСИТЕТЕ
ЭССЕКСА В 1978 ГОДУ

НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ, ИМИТИРУЮЩИЕ ВОЙНУ ИЛИ СПОРТ, БЫЛИ ЛЮБИМЫ НА ПРОТЯЖЕНИИ ВЕКОВ.



ОДНИМ ИЗ ТАКИХ ЛЮБИТЕЛЕЙ — ПРОИЗВОДИТЕЛЕМ МЕЛКИХ ИГР — БЫЛ ИСКЛЮЧЕННЫЙ ИЗ ШКОЛЫ СВИДЕТЕЛЬ ИЕГОВЫ, ЖИВУЩИЙ В ЛЕЙК-ДЖЕНИВА, ВИСКонсин.



ГЭРИ ГАЙГЭКС И ДЭЙВ АРНЕСОН СОЗДАЛИ DUNGEONS & DRAGONS...

...КОТОРАЯ БЫЛА, ПО СУТИ, ПОПЫТКОЙ ПРЕВРАТИТЬ МИР ТОЛКИНА ИЛИ КОНАНА-ВАРВАРА В РОЛЕВУЮ ИГРУ (RPG) С ОТКРЫТЫМИ КОНЦОВКАМИ.

DUNGEONS & DRAGONS

Правила фантастического средневекового варгейма
Кампании для игры с бумагой,
карандашом и миниатюрами
ГАЙГЭКС & АРНЕСОН



ЛЮДИ И МАГИЯ
Том I из трех буклетов



Издательство
Tactical Studies Rules
Цена \$3.50

В НАСТОЛЬНЫХ RPG

ИГРОКИ ОТЫГРЫВАЮТ

АЛТЕР ЭГО,

ЧЬИ СВОЙСТВА

И НАВЫКИ

ВЫРАЖАЮТСЯ В ЧИСЛАХ.



ДЕЙСТВИЯ ОСНОВАНЫ НА МАТЕМАТИКЕ, СТАТИСТИКЕ И СЛУЧАЙНЫХ ЧИСЛАХ, ВЫПАДАЮЩИХ ПРИ БРОСКЕ СПЕЦИАЛЬНЫХ МНОГОГРАННЫХ КОСТЕЙ.

RPG ОПИРАЮТСЯ НА ПОСТОЯННЫЕ РАСЧЕТЫ.

ЛЮДИ, КОТОРЫМ ОНИ НРАВЯТСЯ, ТАКЖЕ ЧАСТО УМЕЛИ ОБРАЩАТЬСЯ С КОМПЬЮТЕРАМИ...

...ТАК ЧТО ВСКОРЕ RPG-ПРОГРАММЫ СТАЛИ ПОЯВЛЯТЬСЯ НА МЕЙНФРЕЙМАХ...



...DND (1975) ГЭРИ УИЗЕНХАНТА И РЭЯ ВУДА НА СИСТЕМЕ PLATO, УНИВЕРСИТЕТ ЮЖНОГО ИЛЛИНОЙСА.



ПРОЖЕКТОР:

РИЧАРД «ЛОРД БРИТИШ» ГЭРРИОТ



ВООБРАЖЕНИЕ РИЧАРДА ГЭРРИОТА БЕЗ ПРОБЛЕМ (ПРИВЕТ, ХЬЮСТОН!) ДОСТИГЛО ВТОРОЙ КОСМИЧЕСКОЙ СКОРОСТИ.

ПИЛОТ НАСА, ОТЕЦ ГЭРРИОТА ЛЕТАЛ КАК НА РАКЕТЕ «САТУРН 1Б» В 1973 ГОДУ, ТАК И НА КОСМИЧЕСКОМ ШАТТЛЕ «КОЛУМБИЯ» В 1983 ГОДУ.

ПРИВЕТ, ПАП. СЕГОДНЯ НА ЛУНУ?

НЕТ, НЕ СЕГОДНЯ.

СВЯЗЫВАТЬСЯ С ПАПОЙ ПО ТЕЛЕФОНУ С ОРБИТЫ, ЧТОБЫ СДЕЛАТЬ ДОМАШНЕЕ ЗАДАНИЕ ПО МАТЕМАТИКЕ, — ЭТО СЛЕГКА НЕОБЫЧНО.

НО ПУТЬ ГЭРРИОТА К СОЗДАНИЮ ВИДЕОИГР БЫЛ БОЛЕЕ ТИПИЧНЫМ. ОН ПЫТАЛСЯ АДАПТИРОВАТЬ D&D ДЛЯ КОМПЬЮТЕРОВ.



ВСКОРЕ МЕНЯ ПОЗНАКОМИЛИ С DUNGEONS & DRAGONS...

...И Я БЫСТРО СОЗДАЛ ОДНУ ИЗ ПЕРВЫХ И КРУПНЕЙШИХ ИГРОВЫХ ГРУПП, В КОТОРОЙ СОБИРАЛИСЬ 30-100 ЧЕЛОВЕК ДЛЯ НОЧНЫХ СЕССИИ.

ГЭРРИОТ ПОПАЛ ПОД ТЯГОТЕНИЕ ДВУХ ДРУГИХ МУЗ: НОВАТОРСКОГО 3D-ЛАБИРИНТА ESCAPE ОТ САЙЛАСА УОРНЕРА И APPLE II.



ГЕЙМДИЗАЙНЕР
САЙЛАС УОРНЕР.

КОМПАКТ-КАССЕТЫ ШИРОКО ИСПОЛЬЗОВАЛИСЬ ДЛЯ ХРАНЕНИЯ ИНФОРМАЦИИ В 1970–1980-Х ГОДАХ. 90-МИНУТНАЯ АУДИОКАССЕТА СОДЕРЖАЛА ДО 1,2 МБ ДАННЫХ.

ВООДУШЕВЛЕННЫЙ УСПЕХОМ ПРЕДЫДУЩЕЙ ИГРЫ, AKALABETH, ГЭРРИОТ ВЫПУСТИЛ ULTIMA (1981).



ULTIMA НЕПЕРЕРВАЕТСЯ В СЕРИЮ RPG, А ЗАТЕМ И В МАССОВУЮ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКУЮ РОЛЕВУЮ ОНЛАЙН-ИГРУ (MMORPG).

ТЕПЕРЬ ДОСТУПНА
ДЛЯ APPLE II

ГЭРРИОТ УВИДИТ ТЕМНУЮ СТОРОНУ ГЕЙМЕРОВ. ВО ВРЕМЯ ЗАПУСКА ULTIMA ONLINE ПРОИЗОШЛИ МАССОВЫЕ УБИЙСТВА ВНУТРИ ИГРЫ. В 1996 ГОДУ ФАНАТ ДАЖЕ ВЫСЛЕЖИВАЛ ЕГО ОКОЛО ДОМА.

ГЭРРИОТ ПОДПРАВИЛ СВОИ ИГРЫ, ЧТОБЫ НАПРАВИТЬ ИГРОКОВ В БОЛЕЕ СОЗНАТЕЛЬНОЕ РУСЛО.



911? ЕСЛИ ЭТОТ
ПАРЕНЬ ПОДНИ-
МЕТСЯ, ЧТО МНЕ
ДЕЛАТЬ?

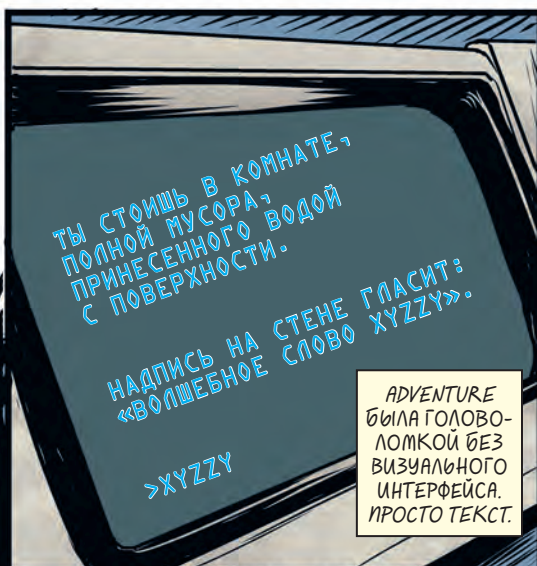
УСПЕХ ТАКЖЕ ПОМОГ ГЭРРИОТУ ОСУЩЕСТВИТЬ МЕЧТУ ВСЕЙ ЖИЗНИ: КОСМИЧЕСКИЙ ТУРИЗМ. В 2007 ГОДУ ОН САМ ОПЛАТИЛ ПОЛЕТ НА МЕЖДУНАРОДНУЮ СТАНЦИЮ НА РОССИЙСКОЙ РАКЕТЕ «СОЮЗ».

ВНИЗУ БЕССЧЕТНЫЕ ТЫСЯЧИ ИГРАЛИ В RPG, КОТОРЫЕ ОН ПРЕВРАТИЛ В МЕЙНСТРИМ...

...НО, УВЫ, ГЭРРИОТ НЕ МОГ ПРИСОЕДИНИТЬСЯ К НИМ ИЗ КОСМОСА.



ВЫЯСНИЛОСЬ, ЧТО, ХОТЯ ЗДЕСЬ И ЕСТЬ ВЫДЕЛЕННЫЙ IP-КАНАЛ, ОНИ БЕСПОКОИЛИСЬ, ЧТО [ХАКЕРЫ] МОГУТ ВЗЛОМАТЬ МКС И НАНЕСТИ УЩЕРБ...



ОНА ПОНИМАЛА ПРОСТЫЕ КОМАНДЫ (НАПРИМЕР, «ПОЙТИ НА СЕВЕР»), ВВЕДЕНИЕ ИГРОКОМ.

ЗАТЕМ, ИСПОЛЗУЯ ТОЛЬКО БУКВЫ, ADVENTURE ОПИСЫВАЛА РЕЗУЛЬТАТ ВЫБРАННЫХ ИГРОКОМ ДЕЙСТВИЙ.

ХМ-М, ПОЧЕМУ МНЕ КАЖЕТСЯ, ЧТО Я НЕ В ТОМ МЕСТЕ НЕ В ТО ВРЕМЯ?

> GO NORTH

ВЫ В ЗАПЕ ГОРНОГО КОРОЛЯ, ПРОХОДЫ ТЯНУТСЯ ВО ВСЕ СТОРОНЫ.

СВИРЕПАЯ ЗЕЛЕНАЯ ЗМЕЯ ПРЕГРАЖДАЕТ ВАМ ПУТЬ!

ADVENTURE ШЛА ТОЛЬКО НА МЕЙНФРЕЙМАХ — ПОЧТИ ЭКСКЛЮЗИВ ДЛЯ ЛИЦ С ДОСТУПОМ К УНИВЕРСИТЕТСКИМ КОМПЬЮТЕРАМ...

КАК У ДОНА ВУДСА В СТЭН-ФОРДСКОЙ S.A.I.L.

ВЕРСИЯ [ADVENTURE], КОТОРУЮ Я НАШЕЛ, СОСТОЯЛА В ОСНОВНОМ ИЗ ИССЛЕДОВАНИЙ, ПОЧТИ БЕЗ ЗАГАДОК.

НО Я ПОДУМАЛ, ЧТО ЭТО ИНТЕРЕСНАЯ ИДЕЯ ДЛЯ ИГРЫ, И ЗАХОТЕЛ ЕЕ ДОРАБОТАТЬ.

ДО СОВРЕМЕННОЙ ЦИФРОВОЙ СВЯЗИ КОМПЬЮТЕРЫ МОГЛИ ЛИШЬ МЕДЛЕННО ПЕРЕДАВАТЬ ДАННЫЕ ПО ВЫДЕЛЕННЫМ ТЕЛЕФОННЫМ ЛИНИЯМ.

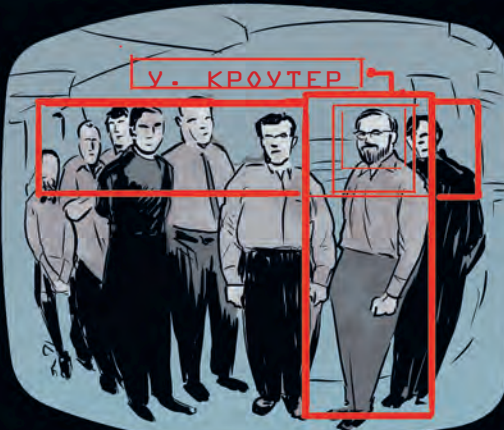


НО ADVENTURE ДОСТИГЛА НАЛОАБТО ИЗ БОСТОНА ПО ГОРАЗДО БОЛЕЕ ГИБКИМ ПРОТОКОЛАМ КОММУТАЦИИ ПАКЕТОВ...

...ОТЧАСТИ БЛАГОДАРЯ РАБОТЕ КРОУТЕРА В КОМПАНИИ BOLT, BERANEK & NEWMAN НА БАЗЕ MIT.

У. КРОУТЕР

В 1969 ГОДУ BBN СТАЛА РАЗРАБОТЫВАТЬ МАРШРУТИЗАТОРЫ, НА ОСНОВЕ КОТОРЫХ БУДЕТ СОЗДАНА НАЦИОНАЛЬНАЯ КОМПЬЮТЕРНАЯ СЕТЬ.



ARPANET — ВОЕННО-ПРОМЫШЛЕННЫЙ И АКАДЕМИЧЕСКИЙ ПРЕДШЕСТВЕННИК ВСЕМИРНОЙ ПАУТИНЫ...

...ПОСТЕПЕННО РАСШИРИЛСЯ И ЭВОЛЮЦИОНИРОВАЛ, ЧТОБЫ (СРЕДИ ПРОЧЕГО) СНАБДИТЬ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ ЕЩЕ ОДНОЙ СУПЕРСИЛОЙ...



ПЕРВЫЙ УЗЕЛ ARPANET БЫЛ ЗАПУЩЕН В 1969 ГОДУ В БОЛТЕРХОЛЛЕ, КОМНАТА 3420, КАЛИФОРНИЙСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ, ЛОС-АНДЖЕЛЕС.

...ВОЗМОЖНОСТЬЮ ИГРАТЬ В МУЛЬТИПЛЕЕРНОЙ СРЕДЕ.



КОНСОЛИ СЕВЕРНОЙ АМЕРИКИ НАЧНУТ ПРЕДПРИНИМАТЬ ШАГИ ПО РЕАЛИЗАЦИИ СЕТЕВОЙ ИГРЫ ТОЛЬКО В СЕРЕДИНЕ 1990-Х.

ПО РАСШИРЕННОЙ ИНФОРМАЦИОННОЙ МАГИСТРАЛИ БОЛЕЕ ЗАХВАТЫВАЮЩАЯ И «ТОЛКИНОВСКАЯ» ADVENTURE ДОНА ВУДСА ВЕРНУЛАСЬ В MIT...



...ГДЕ С НЕЙ ВСТРЕТИЛСЯ ОБНОВЛЕННЫЙ СПИСОК ХАКЕРОВ: МАРК БЛАНК, ТИМ АНДЕРСОН И ДЭЙВ ЛЕБЛИНГ.

ИНЖЕНЕРНЫЕ ИСТИНКТЫ ИХ НЕ ПОДВЕЛИ: ВСКОРЕ ОНИ ЗАХОТЕЛИ УЛУЧШИТЬ КРОХОТНЫЙ МИР И ПРИМИТИВНЫЙ АНАЛИЗ КОМАНД КРОУТЕРА И ВУДСА.



ZORK

Жанр: адвенчура

Год выпуска: 1977

Страна происхождения: США

Платформы: в оригинале RDP-10, портирована на ПК

Разработчик(и): Тим Андерсон, Марк Бланк, Дэйв Леблинг, Брюс Дэниэлс

Издатель: Personal Software (затем Infocom и другие)

ВЕЛИЧАЙШИЙ ВЫЗОВ ЛЕЖИТ ВПЕРЕДИ – И ВНИЗ.



ZORK, ЕЩЕ ОДНА ЗНАКОВАЯ ВИДЕОИГРА ИЗ MIT, ПРЕДСТАВЛЯЛА СОБОЙ ТЕКСТОВЫЙ КВЕСТ, НА ПОРЯДОК ПРЕВОСХОДЯЩИЙ ADVENTURE.

ZORK ПРОЛОЖИЛА ДЛЯ СВОИХ РАЗРАБОТЧИКОВ ПУТЬ К ОСНОВАНИЮ КОМПАНИИ – INFOCOM. ЕЙ УДАЛОСЬ ОПРАВДАТЬ ИХ НАДЕЖДЫ И СТАТЬ ДВИГАТЕЛЕМ ПО... НО НЕ НАДОЛГО.

Фэнтези
Интерактивный квест
Продвинутый уровень

ПИСАТЕЛИ INFOCOM ДОСТИГЛИ ТАКИХ ВЕРШИН ХУДОЖЕСТВЕННОГО ИЗОБРАЖЕНИЯ, ЧТО КОМПАНИЯ ХВАЛИЛАСЬ ОТСУТСТВИЕМ ГРАФИКИ, ВОЗВЕЩАЯ, ЧТО ИХ ИНТЕРФЕЙС ПРИ ПОДДЕРЖКЕ ВООБРАЖЕНИЯ ПРЕВОСХОДИТ ЛЮБУЮ ГРАФИКУ.

МЫ ВЫСВОБОЖДАЕМ САМЫЕ МОЩНЫЕ ГРАФИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ



ПОСЛЕДОВАЛИ ПРОДОЛЖЕНИЯ И ОРИГИНАЛЬНЫЕ РЕЛИЗЫ. НО, КОГДА INFOCOM ПОПЫТАЛИСЬ ВЫПУСКАТЬ ПО, НИКАКАЯ МАГИЯ ИЛИ ИНОПЛАНЕТНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ИХ НЕ СПАСЛИ.

ЕСЛИ ПК-ИГРЫ В СВОЕМ
ДЕТСТВЕ БЫЛИ НЕ СЛЫ-
ШНЫ ГРАФИКОЙ...

MYSTERY HOUSE



YOU ARE IN THE FENCED BACK YARD. THE
FENCE FOLLOWS THE SIDE OF THE HOUSE TO
THE NORTH. THERE IS A DEAD BODY HERE
ENTER COMMAND?

MYSTERY HOUSE РОБЕРТЫ И КЕНА УИЛЬЯМСОВ (1980)

...ТО В ПЕРЕХОДНОМ
ВОЗРАСТЕ ВСЕ СИЛЬНО
ИЗМЕНИЛОСЬ.



ПОМИМО ЭВОЛЮЦИИ ГРАФИ-
КИ, СПРОС НА ВИДЕОИГРЫ —
И СТРЕМЛЕНИЕ СДЕЛАТЬ ИХ БО-
ЛЕЕ МОЩНЫМИ...

第3回ゲームホビー
プログラムコンテスト



В 1984 ГОДУ ЯПОНСКАЯ КОМПАНИЯ ENIX
(ПОЗЖЕ SQUARE ENIX) ОБЕЩАЛА БОЛЬШИЕ
ДЕНЬГИ РАЗРАБОТЧИКАМ ИГР, ТАЛАНТЛИ-
ВЫМ, КАК КОУТИ НАКАМУРА — СОЗДАТЕЛЮ
RPG-ФРАНИИЗЫ DRAGON QUEST.

...ПЕРЕВЕРНУЛИ ВСЮ ИНДУСТРИЮ
ПЕРСОНАЛЬНЫХ КОМПЬЮТЕРОВ.

БЫСТРЫЕ ПРОЦЕССОРЫ?
БОЛЬШИЕ ОБЪЕМЫ ПАМЯТИ?
РЕНДЕРИНГ ВИДЕО?
3D-ГРАФИКА?
КАЧЕСТВЕННЫЙ ЗВУК?

ЭТИ ХАРАКТЕРИСТИКИ СТАЛИ
НОРМОЙ ДЛЯ СОВРЕМЕННЫХ
КОМПЬЮТЕРОВ ВО МНОГОМ
БЛАГОДАРЯ ВИДЕОИГРАМ.

Панасоник
ДАЙ ГУДОК,
ЕСЛИ ЛЮБИШЬ
ЦИФРУ.



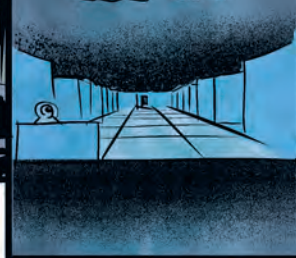
ДАЖЕ ОС UNIX (НА
КОТОРОЙ ОСНОВА-
НА LINUX) ОБЯЗАНА
СВОИМ ПРОИСХОЖ-
ДЕНИЕМ ПОПЫТКАМ
ПРОГРАММИСТА КЕНА
ТОМНСОНА НАПИСАТЬ
SPACE TRAVEL В BELL
LABS В 1969 ГОДУ.

ДУМАЙ ИНАЧЕ



ВОЗДАТЬ ДОЛЖНОЕ ЗА ЭТИ
ДОСТИЖЕНИЯ СЛЕДУЕТ
НЕУМИРАЮЩЕМУ ЖАНРУ
ПК-ИГР — ШУТЕРУ ОТ ПЕР-
ВОГО ЛИЦА.

The
COLONY



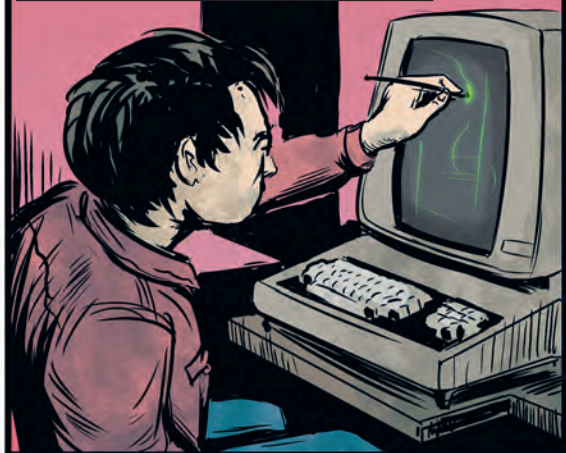
ЛЕТОМ 1973 ГОДА ТРОЕ СТУДЕНТОВ ИЗ КРЕМНИЕВОЙ ДОЛИНЫ УСТРОИЛИСЬ В ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ ЦЕНТР ЭИМСА (AMES) ПРИ НАСА.



СТИВ КОЛЛИ, ГОВАРД ПАЛМЕР И ГРЕГ ТОМПСОН

У AMES БЫЛО НЕСКОЛЬКО РАБОЧИХ КОМПЬЮТЕРОВ IMLAC PDS-1 С ДИСПЛЕЯМИ ДЛЯ РИСОВАНИЯ.

КОЛЛИ И ПАЛМЕР ИСПОЛЬЗОВАЛИ IMLAC ДЛЯ СОЗДАНИЯ 3D-ЛАБИРИНТА — ПРОХОДИМОГО ПОЛЬЗОВАТЕЛЕМ ИЗНУТРИ.



ТОМПСОН ПОДКЛЮЧИЛСЯ И ОБЪЕДИНИЛ НЕСКОЛЬКО КОМПЬЮТЕРОВ.

ОНИ ДОБАВИЛИ СМЕРТЕЛЬНЫЕ ДУЭЛИ С ОГНЕСТРЕЛЬНЫМ ОРУЖИЕМ.

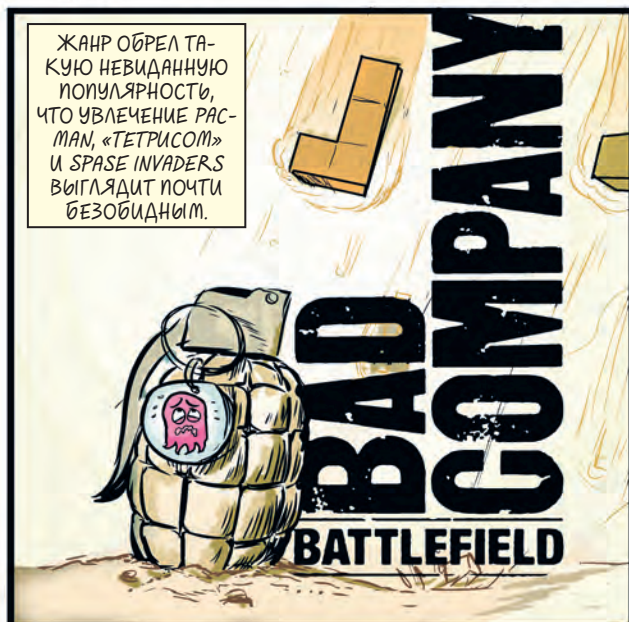


MAZE WAR, КОТОРУЮ МНОГИЕ СЧИТАЮТ ПЕРВЫМ ШУТЕРОМ ОТ ПЕРВОГО ЛИЦА С ТРЕХМЕРНОЙ ПЕРСПЕКТИВОЙ, СТАЛА МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИМ ФЕНОМЕНОМ.

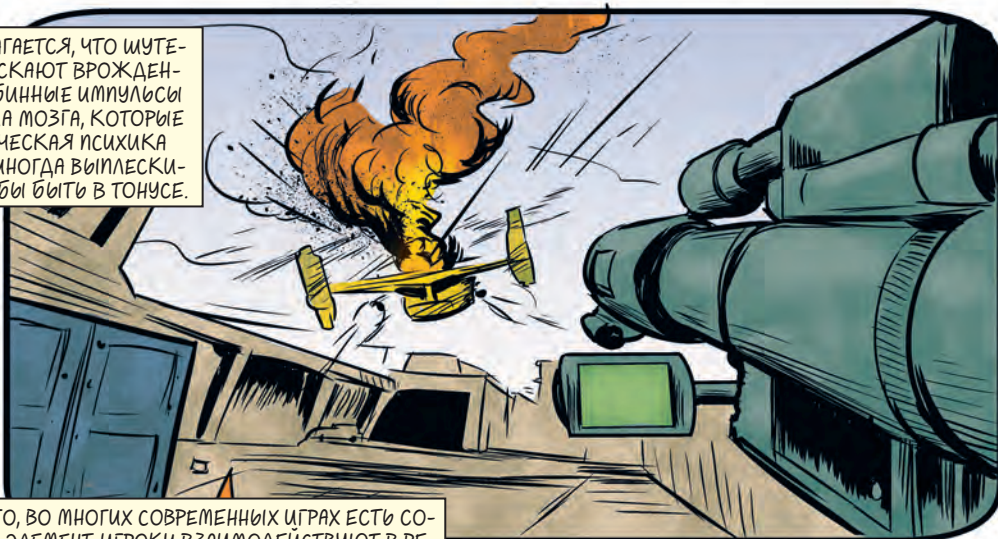


ARPANET ТУТ ЖЕ БЫЛА ПЕРЕГРУЖЕНА ДАННЫМИ MAZE WAR, СЛУЮЩИМИ МЕЖДУ СТЭНФОРДОМ И МИТ!

ЖАНР ОБРЕЛ ТАКУЮ НЕВИДАННУЮ ПОПУЛЯРНОСТЬ, ЧТО УВЛЕЧЕНИЕ РАС-МАН, «ТЕТРИСОМ» И SPACE INVADERS ВЫГЛЯДИТ ПОЧТИ БЕЗОПАСНЫМ.



ПРЕДПОЛАГАЕТСЯ, ЧТО ШУТЕРЫ ВЫПУСКАЮТ ВРОЖДЕННЫЕ, ГЛУБИННЫЕ ИМПУЛЬСЫ ИЗ СТВОЛА МОЗГА, КОТОРЫЕ ЧЕЛОВЕЧЕСКАЯ ПСИХИКА ДОЛЖНА ИНОГДА ВЫПЛЕСКИВАТЬ, ЧТОБЫ БЫТЬ В ТОНУСЕ.



БОЛЕЕ ТОГО, ВО МНОГИХ СОВРЕМЕННЫХ ИГРАХ ЕСТЬ СОЦИАЛЬНЫЙ ЭЛЕМЕНТ. ИГРОКИ ВЗАИМОДЕЙСТВУЮТ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ И ПОТЕНЦИАЛЬНО НАКАПЛИВАЮТ ТО, ЧТО УЧЕНЫЕ НАЗЫВАЮТ «СОЦИАЛЬНЫМ КАПИТАЛОМ».

РЕЗУЛЬТАТЫ НАШЕГО ИССЛЕДОВАНИЯ СТАВЯТ ПОД СОМНЕНИЕ СТЕРЕОТИП О ТОМ, ЧТО ТИПИЧНЫЙ ИГРОК ШУТЕРОВ — ОДИНОЧКА...

...БОЛЕЕ 80% НАШИХ РЕСПОНДЕНТОВ ВХОДИЛИ В КЛАНЫ.



ПСИХОЛОГИ-ИССЛЕДОВАТЕЛИ ЙЕРУН ЯНИ И МАРТИН ТАНИС

MENTAL HEALTH/PSYCHOLOGY

Жесткие видеоигры связаны с агрессией, говорят исследования

Alexandra
Aug 17, 2014

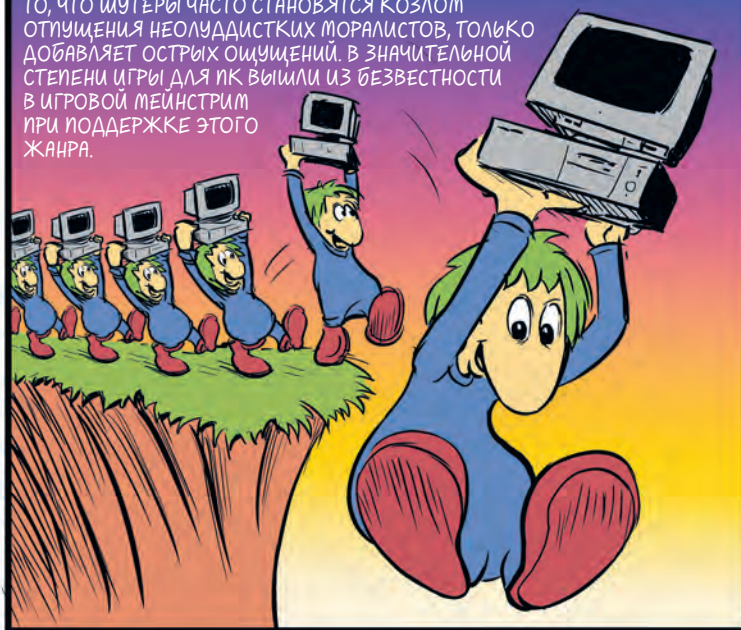


ЖЕСТОКИЕ ВИДЕОИГРЫ СВЯЗАНЫ С БОЛЕЕ АГРЕССИВНЫМ ПОВЕДЕНИЕМ СРЕДИ ИГРОКОВ СОГЛАСНО НОВОМУ ИССЛЕДОВАНИЮ.



Вопрос, связана ли жесткость в видеоиграх с насилием, давно был предметом дискуссий. Некоторые считали, что свидетельств о взаимосвязи нет, тогда как другие предлагали массу случаев, в которых молодые люди реагировали более агрессивно по сравнению с детьми, не играющими в видеоигры. Теперь Американская психологическая ассоциация (АРА) присоединилась к дебатам, опубликовав новое исследование о связи жестоких игр и агрессии. Однако однозначных доказательств, связывающих игры и настоящие преступления, нет.

ТО, ЧТО ШУТЕРЫ ЧАСТО СТАНОВЯТСЯ КОЗЛОМ ОТЛУЩЕНИЯ НЕОЛУДДИСТСКИХ МОРАЛИСТОВ, ТОЛЬКО ДОБАВЛЯЕТ ОСТРЫХ ОЩУЩЕНИЙ. В ЗНАЧИТЕЛЬНОЙ СТЕПЕНИ ИГРЫ ДЛЯ ПК ВЫШЛИ ИЗ БЕЗВЕДНОСТИ В ИГРОВОЙ МЕЙНСТРИМ ПРИ ПОДДЕРЖКЕ ЭТОГО ЖАНРА.



ПК-ИГРЫ СТАЛИ «БОМБОЙ», КОГДА ГРАФИКА ПРЕОДОЛЕЛА ГОРИЗОНТ СОБЫТИЙ РЕАЛИЗМА...

...И ПРОИЗОШЛО ЭТО ТОГДА, КОГДА ГИБКИЙ УМ СЛИСЬ С О ЗВЕРИНОЙ РЕШИМОСТЬЮ В ГОЛОВЕ ОДНОГО ПРОГРАММИСТА.



ПРОЖЕКТОР: ДЖОН КАРМАК

ЮНОШЕЙ ПО-ВЕЛИТЕЛЮ ГРАФИКИ, «КАРМАК ВЕЛИКОЛЕННЫЙ», ТАК ХОТЕЛ APPLE II, ЧТО ПЫТАЛСЯ ВЫТАЩИТЬ ЕГО ИЗ ШКОЛЫ В КАНЗАС-СИТИ, ИСПОЛЪЗОВАВ ХИМИЧЕСКИЙ ГЕЛЬ ДЛЯ РАСПЛАВКИ ОКОННОГО СТЕКЛА.



ЕГО ОТПРАВИЛИ В КОЛОНИЮ ИЗ-ЗА ДРУГОГО ГРАБИТЕЛЯ — СРАБОТАЛА СИГНАЛИЗАЦИЯ.

ОДЕРЖИМЫЙ, УМНЫЙ, ВЫСТЕИВАЮЩИЙ ВЛАСТЬ ДЖОН КАРМАК МОГ СТАТЬ СУПЕРЗЛОДЕЕМ. ИЛИ МУЛЬТИ-МИЛЛИОНЕРОМ.



«ПРЯЖКА БИБЛЕЙСКОГО ПОЯСА», ГОРОДОК ШРИВПОРТ, ЛУИЗИАНА, НЕ СЛАВИЛСЯ КАКИМИ-ЛИБО ИЗОБРЕТЕНИЯМИ.



НО ИМЕННО ТАМ КАРМАК — НА ТОТ МОМЕНТ ПРОГРАММИСТ, ПЛОДЯЩИЙ ИГРЫ ДЛЯ НЕБОЛЬШИХ ИЗДАТЕЛЬСТВ, — ВСТРЕТИЛ ДЖОНА РОМЕРО.



С ДВУМЯ СОРАТНИКАМИ ОНИ ОСНОВАЛИ В 1991 ГОДУ ID SOFTWARE.

УДАРЫ СУДЬБЫ И ХЕВИ-МЕТАЛ ПРИВЛИКИ РОМЕРО ВКУС К БЕСПРЕДЕЛУ И СМЕРТИ.

ДЭТ-МЕТАЛ И ТРЯСКА ГОЛОВОЙ



КАРМАК БЫЛ ГЕНИЕМ, СОЗДАЮЩИМ ИГРОВЫЕ ДВИЖКИ: НО, ИСПОЛЪЗУЕМОЕ ДЛЯ ГЕНЕРАЦИИ ВИЗУАЛЬНОЙ СРЕДЫ В ИГРАХ.



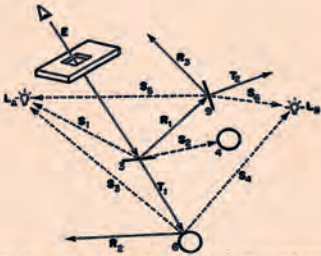


Fig. 11. An eye ray E propagated through a scene. Many of the intersections spawn reflected, transmitted, and shadow rays.

ИГРОВЫЕ ДВИЖКИ КАРМАКА МОГЛИ ДЕЛАТЬ ТО, НА ЧТО МАЛОМОЩНЫЕ ПК ТОГО ВРЕМЕНИ НЕ БЫЛИ СПОСОБНЫ.

КАРМАК ПРИМЕНИЛ ТЕКСТУРЫ, ЧТОБЫ ДЕТАЛИЗИРОВАТЬ НЕПРОЗРАЧНЫЕ ПОВЕРХНОСТИ; РЕЙКАСТИНГ И ДВОИЧНОЕ РАЗДЕЛЕНИЕ ПРОСТРАНСТВА, ЧТОБЫ ПРИДАТЬ 3D-РЕНДЕРИНГУ ЛОШАДИНУЮ СКОРОСТЬ; VGA-ЦВЕТ И ОПТИКУ, ЧТОБЫ НАПОЛНИТЬ ЕГО С РОМЕРО ЦИФРОВЫЕ ВИДЕНИЯ СВЕТОМ, ЦВЕТОМ И ТЕНЬЮ.

СОТРУДНИЧЕСТВО КАРМАКА, РОМЕРО И ДРУГИХ ЧЛЕНОВ КОМАНДЫ РАЗРАБОТЧИКОВ ID SOFTWARE ВЫЛИЛОСЬ В НАСТОЯЩУЮ ВЕХУ: DOOM.

ПЕРВОНАЧАЛЬНО РАСПРОСТРАНЯЕМАЯ УСЛОВНО-БЕСПЛАТНО (В СОВРЕМЕННЫХ FREE-TO-PLAY МОДЕЛЯХ ПРЕДЛАГАЕТСЯ ПЛАТНЫЙ ПРЕМИУМ-КОНТЕНТ), DOOM СПЕРВА НАХОДИЛАСЬ ВНЕ РАДАРОВ ИНДУСТРИИ РОЗНИЧНЫХ ИГР.

ШУТЕР ОТ ПЕРВОГО ЛИЦА С ВООРУЖЕННЫМИ КОСМОДЕСАНТИКАМИ ПРОТИВ ИНОПЛАНЕТНЫХ ДЕМОНОВ ОБРУШИЛ СЕРВЕРЫ В ДЕНЬ РЕЛИЗА. ОН СДЕЛАЛ СВОИХ СОЗДАТЕЛЕЙ БОГАЧАМИ.

ГЕЙМЕРЫ БЫЛИ ПОТЯСНЫ ТЕМНОМ КРОВАВЫХ ДЕЙСТВИЙ; ДИНАМИЧЕСКИМ ДИЗАЙНОМ УРОВНЕЙ; НОВАТОРСКИМИ СЕТЕВЫМИ РЕЖИМАМИ (КООПЕРАТИВНЫЙ И СМЕРТЕЛЬНАЯ ДУЭЛЬ, ВСЕ ЕЩЕ НЕ ДЛЯ МОДЕМА); И ЗАХВАТЫВАЮЩИМ ДУХ 3D-КАЧЕСТВОМ (ДЛЯ 1993 ГОДА).



DOOM

Жанр: шутер от первого лица

Год выпуска: 1993

Страна происхождения: США

Графика: на основе 3D-движка, зависит от конечной системы
Платформы: оригинально MS-DOS, портирована на ПК и консоли

Разработчик(и): id Software

Издатель: GT Interactive

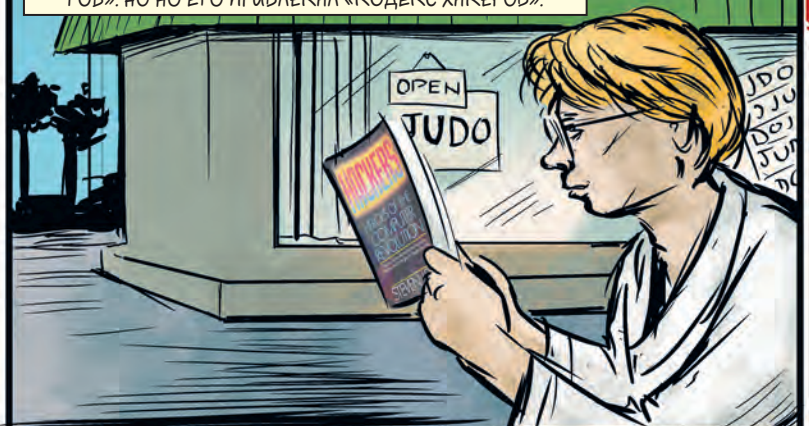
DOOM СДЕЛАЛА ДЛЯ ПК-ИГР ТО ЖЕ, ЧТО ЭЛВИС ИЛИ THE BEATLES СДЕЛАЛИ ДЛЯ РОК-Н-РОЛА.

DOOM ЗАСТАВИЛА МЕНЯ ПЕРЕОСМЫСЛИТЬ ВСЕ, ЧТО Я ЗНАЛ ОБ ИГРАХ...

...УПРАВЛЕНИЕ, ДИЗАЙН, РЕНДЕРИНГ. ОНА УБЕДИЛА МЕНЯ, ЧТО ИГРЫ — БУДУЩЕЕ РАЗВЛЕЧЕНИЙ.

ГЕЙБ НЬЮЭЛЛ, СОЗДАТЕЛЬ И УПРАВЛЯЮЩИЙ ДИРЕКТОР VALVE CORPORATION

КАРМАК НИКОГДА НЕ УЧИЛСЯ В МИТ ИЛИ СТЭНФОРДЕ, НЕ ТУСОВАЛСЯ СО ВЗЛОМЩИКАМИ ТЕЛЕФОНОВ И НЕ БЫЛ ЧЛЕНОМ «КЛУБА САМОДЕЛЬНЫХ КОМПЬЮТЕРОВ». НО ЕГО ПРИВЛЕКАЛ «КОДЕКС ХАКЕРОВ».

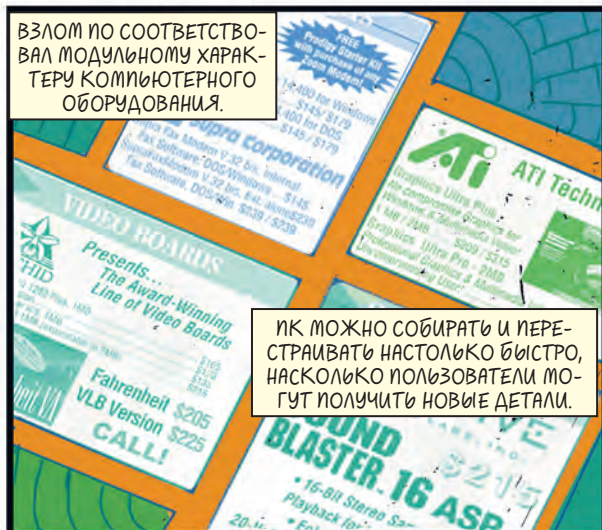


ПОЭТОМУ ID SOFTWARE АКТИВНО ПРИВЕТСТВОВАЛИ ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ МОДЫ ДЛЯ DOOM. ЭТО РЕЗКО ОТЛИЧАЛО ИХ ОТ ДРУГИХ КОМПАНИЙ, КОТОРЫЕ СТРЕМИЛИСЬ СОХРАНИТЬ СВОЮ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНУЮ СОБСТВЕННОСТЬ ЛЮБЫМИ СПОСОБАМИ.

МОДЕРЫ DOOM ТОМАС И ДЕНИС МЕЛЛЕР, ГАМБУРГ, ГЕРМАНИЯ, 1994



ВЗЛОМ ПО СООТВЕТСТВОВАЛ МОДУЛЬНОМУ ХАРАКТЕРУ КОМПЬЮТЕРНОГО ОБОРУДОВАНИЯ.



ПК МОЖНО СОБИРАТЬ И ПЕРЕСТРАИВАТЬ НАСТОЛЬКО БЫСТРО, НАСКОЛЬКО ПОЛЬЗОВАТЕЛИ МОГУТ ПОЛУЧИТЬ НОВЫЕ ДЕТАЛИ.

ОШЕЛОМИТЕЛЬНЫЙ УСПЕХ DOOM ТАК ВПЕЧАТАЛ УИЛЬЯМА М. «ТРИПА» ХОКИНСА, ОСНОВАТЕЛЯ ELECTRONIC ARTS, ЧТО ОН УТВЕРЖДАЛ: С НАЧАЛА 1970-Х ГОДОВ ОН ПРЕДВИДЕЛ И ГОТОВИЛСЯ К ТОМУ...



...ЧТО У ВИДЕОИГР БЫЛА БОЛЬШАЯ АУДИТОРИЯ И ТАЛАНТЛИВЫМ РЕЖИССЕРАМ НЕ ТЕРПЕЛОСЬ ИМИ ЗАНЯТЬСЯ...

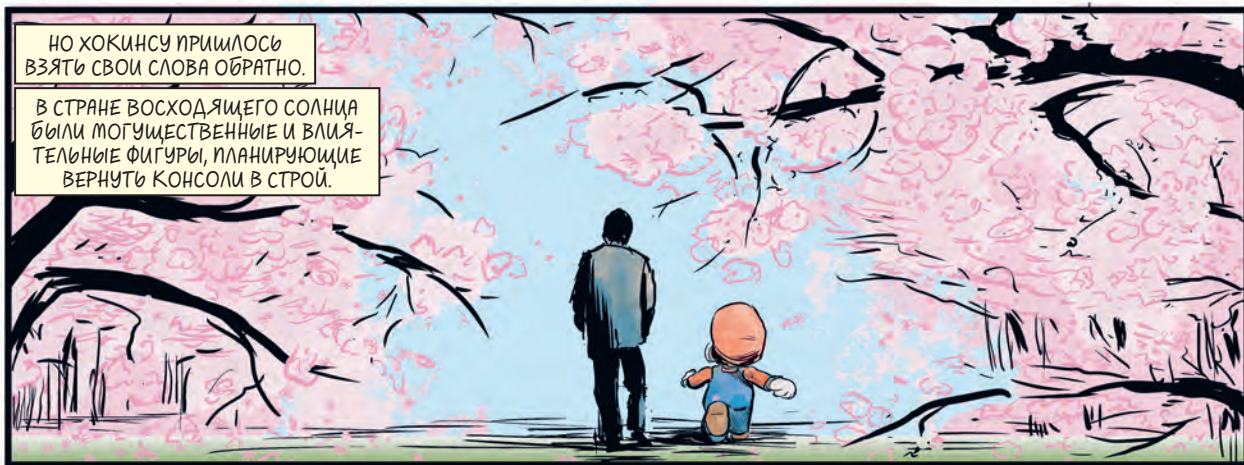
МЫ ВИДИМ ДАЛЬШЕ



...И ЧТО ДЛЯ ЭТИХ ИГР КОМПЬЮТЕРЫ СТАНУТ ГЛАВНОЙ ПЛАТФОРМОЙ.

НО ХОКИНСУ ПРИШЛОСЬ ВЗЯТЬ СВОИ СЛОВА ОБРАТНО.

В СТРАНЕ ВОСХОДЯЩЕГО СОЛНЦА БЫЛИ МОГУЩЕСТВЕННЫЕ И ВЛИЯТЕЛЬНЫЕ ФИГУРЫ, ПЛАНИРУЮЩИЕ ВЕРНУТЬ КОНСОЛИ В СТРОЙ.



ГЛАВА 9 NINTENDO ИГРЫ — ВОТ ЧТО ГЛАВНОЕ

ПОСЛЕ КРАХА 1983 ГОДА СЕВЕРОАМЕРИКАНСКИЕ РОЗНИЧНЫЕ ПРЕДПРИЯТИЯ СПИСАЛИ ВИДЕОИГРЫ В УТИЛЬ.



НО БЫЛО НЕЧТО, ЧТО МИНОРУ АРАКАВА, ОСНОВАТЕЛЯ NINTENDO OF AMERICA, НЕ МОГ НЕ ЗАМЕТИТЬ.

МАСЛЯНОЕ ПЯТНО!

НАЗАД! НАЗАД!

Я ПЫТАЮСЬ!



АМЕРИКАНСКИЕ ДЕТИ ПО-ПРЕЖНЕМУ ИГРАЛИ В ВИДЕОИГРЫ.

ЙЕС!



МОЖЕТ, В КРАХЕ ВИНОВАТ ДРЯННОЙ ПОДХОД К ВЕДЕНИЮ ДЕЛ...

...А НЕ ОТСУТСТВИЕ ИНТЕРЕСА?

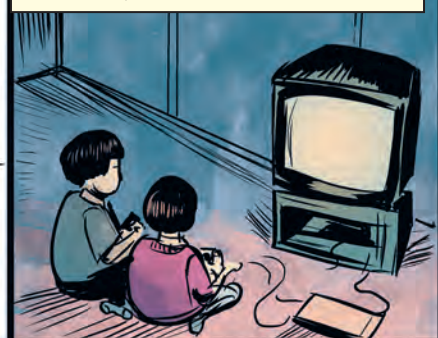


ТОГДА БЫЛИ ПРАВЫ КОРПОРАЦИИ, РЕШИВШИЕ ВЕРНУТЬ КОНСОЛИ НА ГИГАНТСКИЙ РЫНОК В США, И ЕСЛИ ОНИ ВСЕ СДЕЛАЮТ ПРАВИЛЬНО...

...ТО СКОРО МИР БУДЕТ У ИХ НОГ.



БЛАГОДАРЯ СВОЕМУ ТЕСТЮ В КИТО АРАКАВА СМОГ ВЫСОКО ПОДНЯТЬСЯ БЕЗ НЕОБХОДИМОСТИ НАЧИНАТЬ С НИЗОВ.

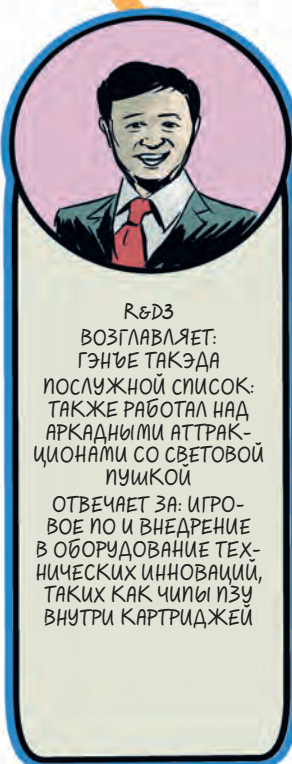
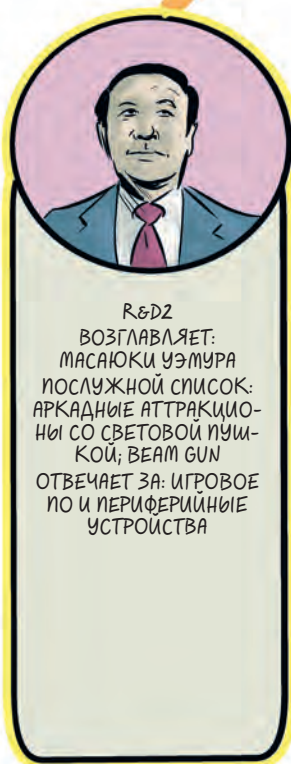




ЯМАУТИ ИЗ NINTENDO ОСОЗНАЛ,
ЧТО СНИЖЕНИЯ ЗАТРАТ БУДЕТ
НЕДОСТАТОЧНО. КАЧЕСТВО ИГР БЫЛО
ПЕРВОСТЕПЕННЫМ.

ОН РЕШИЛ, ЧТО НАИБОЛЕЕ
ДОВЕРЕННЫЕ КРЕАТИВЩИКИ ДОЛЖНЫ
ИМЕТЬ ВЫСШИЙ ПРИОРИТЕТ И НЕ
ПОДЧИНЯТЬСЯ ОТДЕЛУ МАРКЕТИНГА.

ЯМАУТИ РАЗДЕЛИЛ ИНЖЕНЕРОВ
И ХУДОЖНИКОВ NINTENDO
НА ЧЕТЫРЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ.



В 1983 ГОДУ КОМПАНИЯ ВЫПУСТИЛА В ЯПОНИИ СВОЙ 8-БИТНЫЙ ХИТ НА БАЗЕ КАРТРИДЖЕЙ: FAMILY COMPUTER, ИЛИ FAMILIOM.

NINTENDO ПРОВЕЛА ПЕРЕГОВОРЫ С ATARI, ЧТОБЫ СДЕЛАТЬ АМЕРИКАНСКУЮ ВЕРСИЮ FAMILIOM ПРЕЕМНИКОМ ИХ VCS.

НО ATARI ЗАМЯЛИСЬ. СДЕЛКА ПРОВАЛИЛАСЬ.

ADVENTURE™



С ТРЕПЕТОМ АРАКАВА ВЗЯЛСЯ ЗА ЗАПУСК FAMILIOM НА ЗАПАДЕ.

НО СНАЧАЛА НУЖНЫ БЫЛИ ПЕРЕМЕННЫ... НАЧИНАЯ С НАЗВАНИЯ.

Fal Schwarz

НЕТ БОЛЬШЕ КОНТУРНОЙ ГРАФИКИ И СКУЧНОЙ ИГРЫ!



NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Год выпуска (США): 1985

Страна происхождения: Япония

Процессор: 8 бит

Оперативная память: 2 КБ

Частота процессора: 1,79 МГц

Макс. разрешение экрана: 256x240 пикселей (NTSC)

Цвета: 48

Аудио: 5 каналов/1 бит, моно

Носители: картриджи ПЗУ (стандартный объем 4 МБ, расширяемые)

NES (КОНСОЛЬ ВТОРОГО ПОКОЛЕНИЯ С БОЛЕЕ ПРОИЗВОДИТЕЛЬНЫМ ЧИПСЕТОМ, ЧЕМ У ATARI VCS) БЫЛА СТИЛИЗОВАНА ПОД ВИДЕОМАГНИТОФОН ИЛИ КОМПЬЮТЕР — НЕ ИГРУШКУ!

НОСИТЕЛИ НАЗЫВАЛИСЬ «ГЕЙМКАМИ» ВМЕСТО «КАРТРИДЖЕЙ». В ОТЛИЧИЕ ОТ ВЕРХНЕЙ ЗАГРУЗКИ FAMILIOM, ЗДЕСЬ ОНИ ПРЯТАЛИСЬ ПОД КРЫШКОЙ.

С NES NINTENDO ПЫТАЛИСЬ ПРЕДОТВРАТИТЬ СИТУАЦИЮ С ПЕРЕНАСЫЩЕНИЕМ РЫНКА ИГР, КОТОРАЯ ПРИВЕЛА К КРАХУ ДРУГИЕ КОМПАНИИ.

ДАЖЕ АВТОРИТЕТНЫЕ СТОРОННИЕ ИЗДАТЕЛИ, ТАКИЕ КАК CAPCOM, BANDAI, TAITO И KONAMI, МОГЛИ ВЫПУСКАТЬ НЕ БОЛЕЕ ПЯТИ ИГР ДЛЯ NES В ГОД. И КАРТРИДЖИ ПРИХОДИЛОСЬ ПОКУПАТЬ У NINTENDO, ДЕНЬГИ ВПЕРЕД!



ЗАКРЫТЫЙ ЧИП ГАРАНТИРОВАЛ, ЧТО ТОЛЬКО ОДОБРЕННЫЕ NINTENDO ИГРЫ БУДУТ ИДТИ НА NES.



УСПЕХ ЭТОЙ ПОЛУМОНОПОЛИСТИЧЕСКОЙ ПРАКТИКИ ДАЛ ЯПОНИИ ПОЛНЫЙ КОНТРОЛЬ НАД КОНСОЛЯМИ В СЛЕДУЮЩИЕ ДВАДЦАТЬ ЛЕТ.



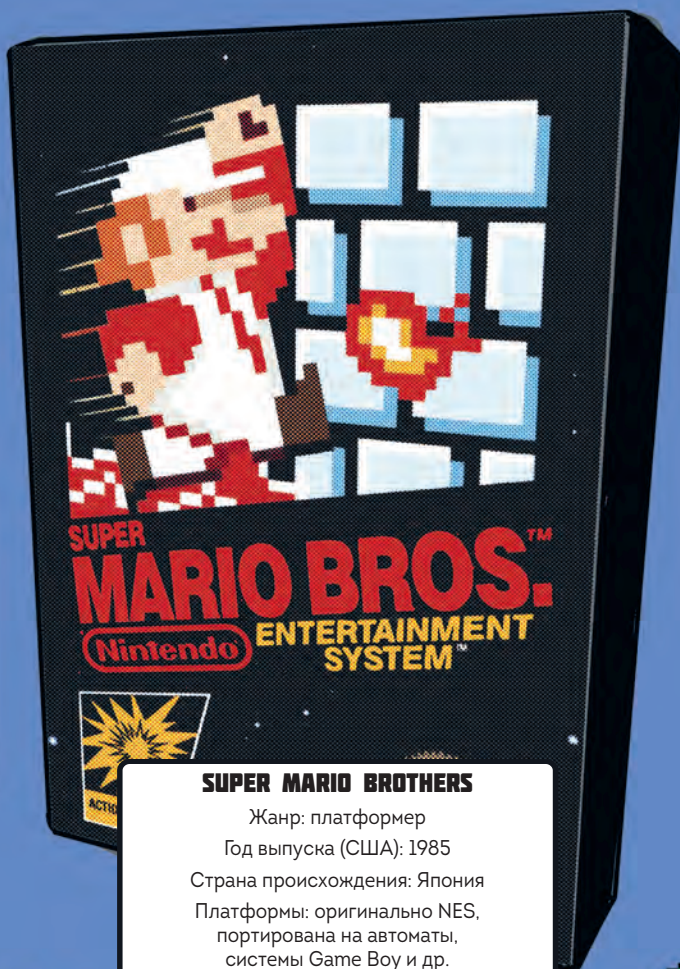
ЧАРЫ УНИКАЛЬНЫХ, ВОЛШЕБНЫХ ИГР ТАКЖЕ ПОМОГЛИ.

ЭВОЛЮЦИЮ ВИДЕОИГР В США НЕЛЬЗЯ ОТДЕЛИТЬ ОТ ВОЙНЫ. НО ТАКОГО НЕ БЫЛО В ЯПОНИИ, ГДЕ ОНИ ШЛИ РУКА ОБ РУКУ СО СФЕРОЙ ИГРУШЕК И РАЗВЛЕЧЕНИЙ.

ВОЗМОЖНО, ПРИЧУДЛИВЫЙ, ПСИХОДЕЛИЧЕСКИЙ СЕТТИНГ И ГЕЙМПЛЕЙ *SUPER MARIO BROTHERS* ПРОИСТЕКАЮТ НЕ ТОЛЬКО ИЗ ХВАЛЕНОГО ВОображения СИГЭРУ МИЯМОТО, НО И ИЗ МЕНЕЕ АГРЕССИВНОЙ ПРИРОДЫ ПОСЛЕВОЕННОЙ ЯПОНИИ.

SUPER MARIO BROTHERS РАЗОШЛАСЬ ПО ЯПОНИИ В 6,8 МЛН КОПИЙ. В США ОНА ЧАСТО ПОСТАВЛЯЛАСЬ В КОМПЛЕКТЕ С КОНСОЛЬЮ.

В ОТЛИЧИЕ ОТ ДРУГИХ ПРОДУКТОВ ДЛЯ NES, *SUPER MARIO BROTHERS* СДЕЛАЛА NINTENDO НАДЕЖНЫМ, ПРИВЛЕКАТЕЛЬНЫМ БРЕНДОМ.



SUPER MARIO BROTHERS

Жанр: платформер

Год выпуска (США): 1985

Страна происхождения: Япония

Платформы: оригинально NES, портирована на автоматы, системы Game Boy и др.

Разработчик(и): Сигэру Миямото и др.

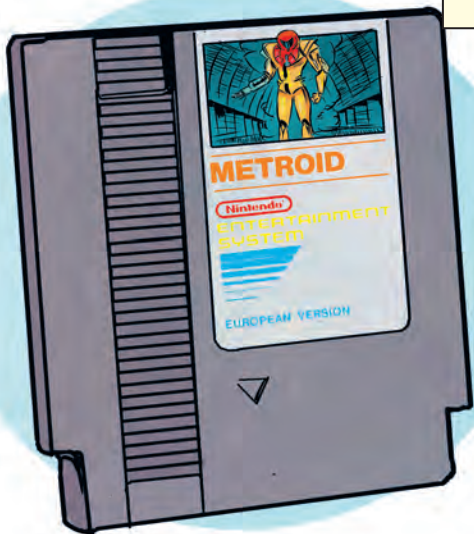
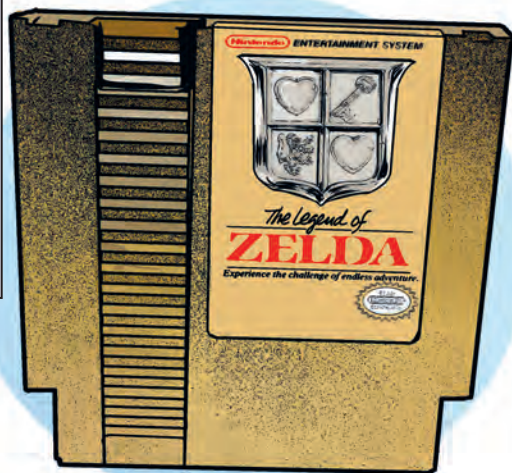
Издатель: Nintendo



THE LEGEND OF ZELDA

Жанр: экшен-приключение
 Год выпуска (США): 1987
 Страна происхождения: Япония
 Платформы: оригинально Famicom Disk System, портирована на NES, системы Game Boy и др.
 Разработчик(и): Nintendo R&D4
 Издатель: Nintendo

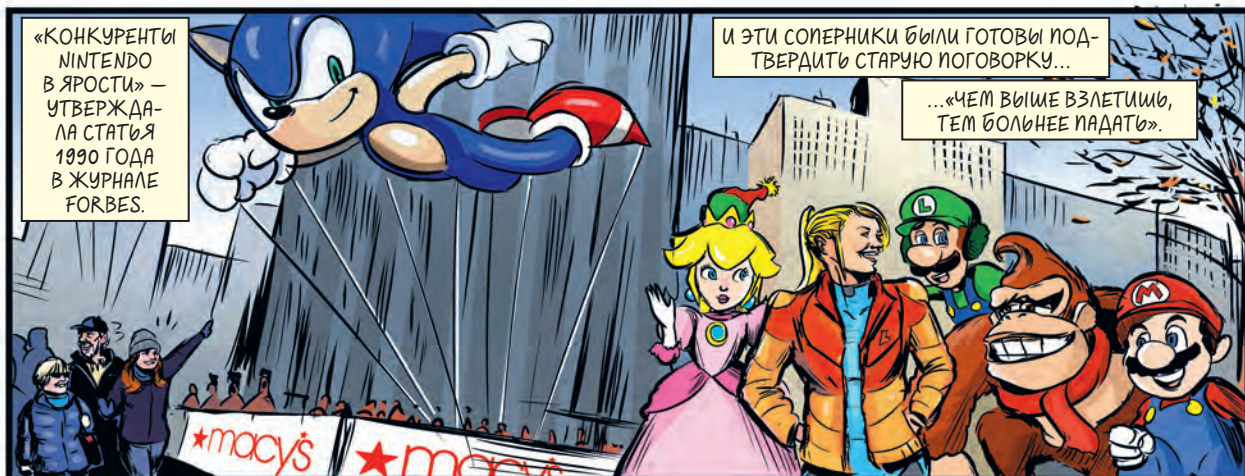
ДАЖЕ БОЛЕЕ ГЛУБОКО ВОДОХ-
 НОВЛЕННАЯ ДЕТСКИМИ ИСС-
 СЛЕДОВАНИЯМИ МЯЯМОТО,
 THE LEGEND OF ZELDA (ПОС-
 ТАВЛЯЕМАЯ В ЗОЛОТОМ КАРТ-
 РИДЖЕ, ОТ КОТОРОГО ФАНАТЫ
 СХОДИЛИ С УМА) СТАЛА ТОЛЬ-
 КО НАЧАЛОМ ИГРОВОЙ СЕРИИ
 О КОРОЛЕВСТВЕ ХАЙРУЛ И ЕГО
 ПАРАЛЛЕЛЬНЫХ МИРОВ.



METROID

Жанр: экшен-приключение
 Год выпуска (США): 1987
 Страна происхождения: Япония
 Платформы: оригинально Famicom Disk System, портирована на NES, системы Game Boy и др.
 Разработчик(и): Nintendo R&D1
 Издатель: Nintendo

МРАЧНЫЙ, НЕРВНЫЙ, АТМОСФЕРНЫЙ, ПОРОЙ ОТТАЛКИВАЮЩИЙ РЕЛИЗ ПРОДЕМОНСТРИРОВАЛ, ЧТО NINTENDO МОГЛИ ВЫПУСКАТЬ НЕ ТОЛЬКО ДЕТСКИЕ, СКАЗОЧНЫЕ ИГРЫ. METROID ПОЗЖЕ ОЗНАМЕНОВАЛА НОВЫЙ УРОВЕНЬ УСЛОЖНЕНИЯ СВОЕЙ ГЛУБОКОЙ МИФОЛОГИЕЙ И НЕЛИНЕЙНЫМ ИССЛЕДОВАНИЕМ.



ГЛАВА 10 ВРЕМЯ ИСПЫТАТЬ КОНСОЛИ ОТ СОТВОРЕНИЯ ДО АПОКАЛИПСИСА

В ЯПОНИИ ПОЧТИ НЕ БЫЛО НИ ИНОСТРАНЦЕВ, НИ ЗНАЧИТЕЛЬНЫХ ЭТНИЧЕСКИХ МЕНЬШИНСТВ.

ЕДИНАЯ ПРОГРАММА ПРЕПОДАЕТСЯ ПО ВСЕМ ШКОЛАМ.



КОГДА ПРОДУКТ ЗДЕСЬ СТАНОВИТСЯ ХИТОМ, ОН РАСХОДИТСЯ БЫСТРО И ШИРОКО — НЕ ОСТАВЛЯЯ КОНКУРЕНТАМ МЕСТА ДЛЯ ПРИБЫЛИ.



И ХОТЯ ЯПОНСКАЯ КУЛЬТУРА СЛАВИТСЯ ТЕМ, ЧТО ВСЕ ВЕДУТ СЕБЯ ЗАОДНО...

...КОНКУРЕНЦИЯ МОЖЕТ БЫТЬ ЖЕСТОКОЙ.

МНЕ НЕ НРАВИТСЯ ИДЕЯ КОМПАНИИ, МОНОПОЛИЗИРУЮЩЕЙ ОТРАСЛЬ.

SEGA — НИЧТО.

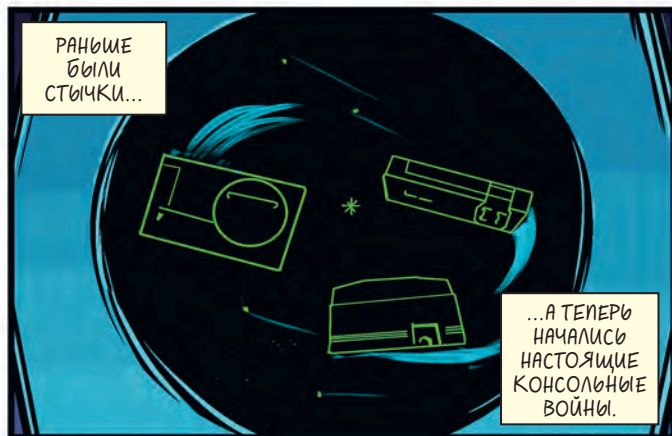


ХАЯО НАКАЯМА, ПРЕЗИДЕНТ SEGA В ЯПОНИИ В 1991 ГОДУ

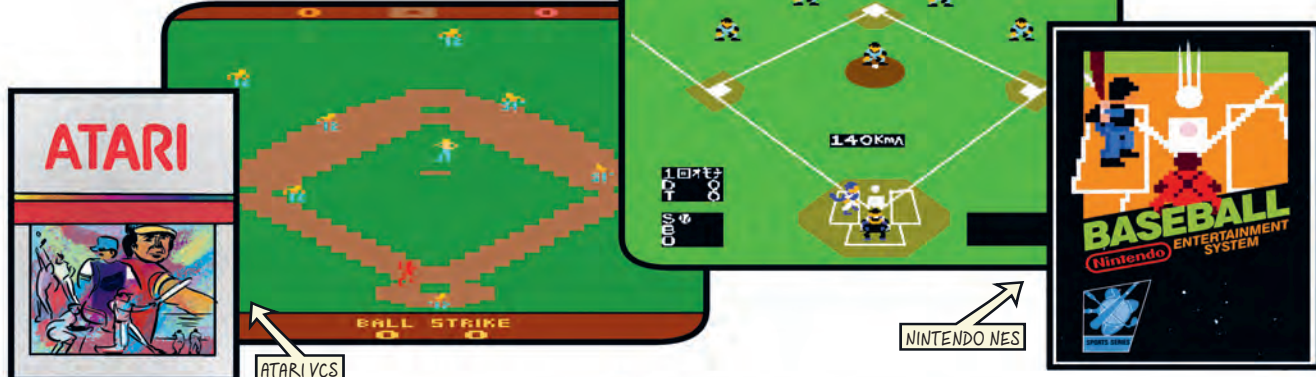
ХИРОСИ ЯМАУТИ, ПРЕЗИДЕНТ NINTENDO В 1991 ГОДУ

В 1988 ГОДУ В ЯПОНИИ SEGA ОБЫГРАЛА NINTENDO, ВЫПУСТИВ MEGA DRIVE. ЭТА КОНСОЛЬ СЛЕДУЮЩЕГО ПОКОЛЕНИЯ С 16-БИТНЫМ ПРОЦЕССОРОМ ВЫТЕСНИЛА SUPER NES ЗА ДВА ГОДА.





...НО БОЛЬШАЯ ОЗУ И БЫСТРОДЕЙСТВИЕ ПРОЦЕССОРА
ОБЕСПЕЧИЛИ NES ПРЕВОСХОДНУЮ ГРАФИКУ И ГЕЙМПЛЕЙ.





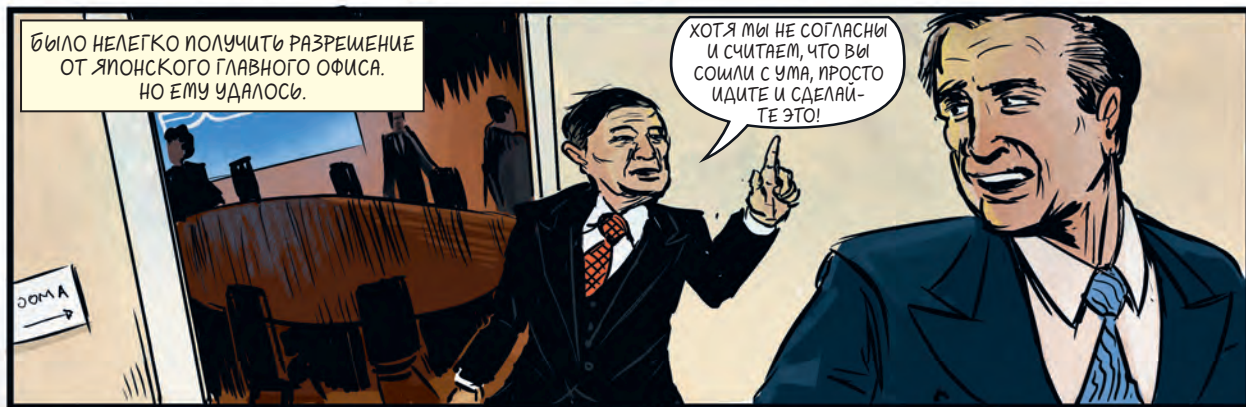
НО ИГРЫ, ПОДОБНЫЕ QUAKE ИЛИ GOD OF WAR, БЫЛИ НЕВОЗМОЖНЫ В 8-БИТНОЙ АРХИТЕКТУРЕ.



НОВЫЙ ПРЕЗИДЕНТ SEGA В АМЕРИКЕ ВЕРИЛ, ЧТО КОНСОЛЬНЫЕ ИГРОКИ ПОЙДУТ НА ВСЕ РАДИ 16-БИТНЫХ СИСТЕМ...

...ЕСЛИ ОН СМОЖЕТ СОЗДАТЬ ИДЕАЛЬНОЕ СОЧЕТАНИЕ ИГР И ПИАРА.

ТОМ КАЛИНСКИ



БЫЛО НЕЛЕГКО ПОЛУЧИТЬ РАЗРЕШЕНИЕ ОТ ЯПОНСКОГО ГЛАВНОГО ОФИСА. НО ЕМУ УДАЛОСЬ.

ХОТЯ МЫ НЕ СОГЛАСНЫ И СЧИТАЕМ, ЧТО ВЫ СОШЛИ С УМА, ПРОСТО ИДИТЕ И СДЕЛАЙТЕ ЭТО!

SEGA MEGA DRIVE/GENESIS

Год выпуска (США): 1989

Страна происхождения: Япония

Процессор: 16/32 бит

ОЗУ: 72 КБ, видеопамять 64 КБ

Частота ЦП: 7,6 МГц

Макс. разрешение экрана: 320x224 пикселей (NTSC)

Цвета: 512

Носители: картриджи ПЗУ (стандартный объем 16 МБ, расширяемые)

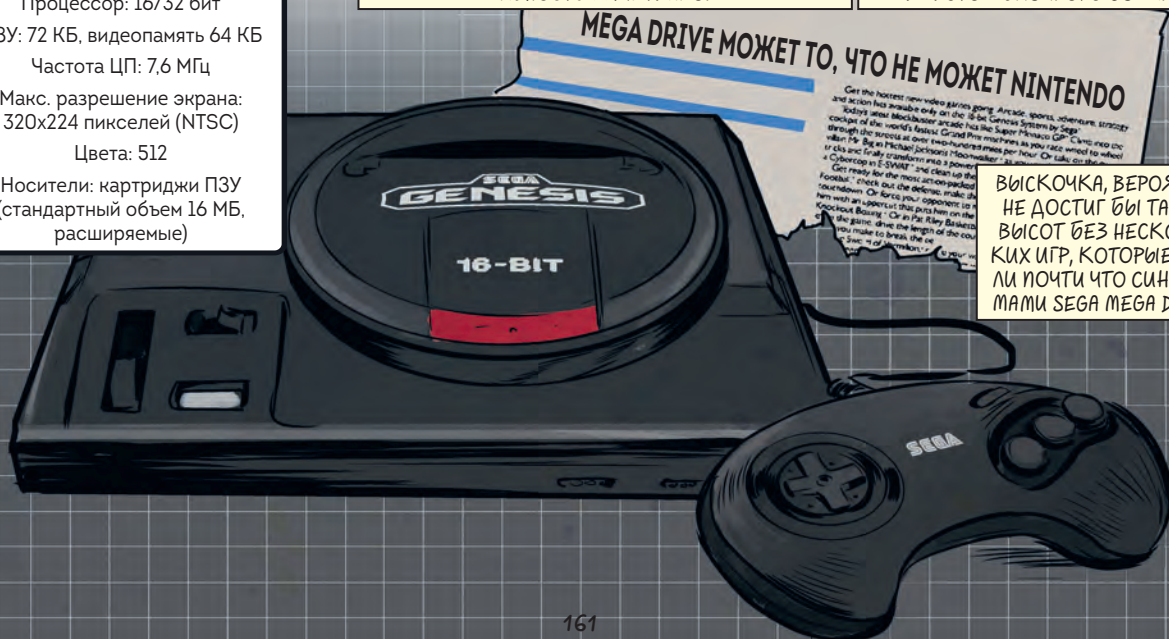
SEGA OF AMERICA ВСТУПИЛИ В НЕРАВНЫЙ БОЙ, ПОСТАВИВ MEGA DRIVE В ДОСТАТОЧНО МАГАЗИНОВ, ЧТОБЫ КОНКУРИРОВАТЬ С NES. TOYS 'R' US, WALMART... НЕМНОГИЕ СТРЕМИЛИСЬ ДЕЛАТЬ ШАГИ, КОТОРЫЕ МОГЛИ ВЫГЛЯДЕТЬ КАК НЕПОЛНОСТЬ К NINTENDO.

ВСЕ ЖЕ SEGA НАПИСАЛА СОБСТВЕННУЮ РОЛЬ: ДЕРЗКОГО ДРУГА ПОДРОСТКОВ, АЛЬТЕРНАТИВУ «ДЕТСКОМУ» NINTENDO — ШИПЯЩИЙ ХИМИЧЕСКИЙ ЭНЕРГЕТИК ВМЕСТО ЯБЛОЧНОГО СОКА.

MEGA DRIVE МОЖЕТ ТО, ЧТО НЕ МОЖЕТ NINTENDO

Get the hottest new video games going. Arcade, sports, adventure, strategy and action has never been only on the 16-bit Genesis System by Sega. Today's most blockbuster arcade has the Super Nintendo GP. Check out the strength of the world's finest Grand Prix machines as you race toward victory. In the Michael Jackson's Moonwalker. Or take control of a Cybernetic E-SQUAD and clean up the town. Check out the most action-packed tournament. Or force your opponent to get with an opponent that's not on the Koolhaas Board. Or in the Ray-Ban. In the game drive the length of the course to make to break the record. In the game drive the length of the course to make to break the record.

ВЫСКОЧКА, ВЕРОЯТНО, НЕ ДОСТИГ БЫ ТАКИХ ВЫСОТ БЕЗ НЕКОЛЬКИХ ИГР, КОТОРЫЕ СТАЛИ ПОЧТИ ЧТО СИНОНИМАМИ SEGA MEGA DRIVE.





SONIC THE HEDGEHOG

Жанр: платформер

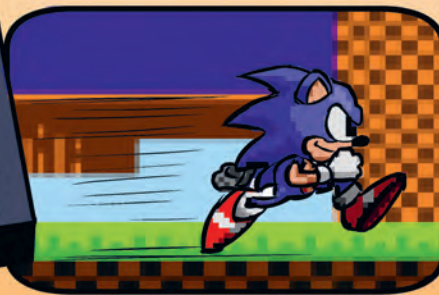
Год выпуска: 1991

Страна происхождения: Япония

Платформы: оригинально Sega Mega Drive, портирована на Game Boy Advance, IOS, Android и др.

Разработчик(и): Sonic Team

Издатель: Sega



«МАСКОТ С ХАРАКТЕРОМ», SONIC THE HEDGEHOG БЫЛ ЧЕМ-ТО БОЛЬШИМ, ЧЕМ ПРОТИВОЯДИЕМ ОТ МАРИО И ЛИНКА.

ИГРА БЫЛА ОБЕСКУРАЖИВАЮЩЕ БЫСТРОЙ ДЛЯ СВОЕГО ВРЕМЕНИ — КАК РТУТЬ В СРАВНЕНИИ С НЕРАСТОРОПНОЙ NES.

САМ СОНИК, ПРИДУМАННЫЙ НА ВНУТРЕННЕМ КОНКУРСЕ ДИЗАЙНЕРОВ SEGA, СТАЛ СИМВОЛОМ.

В 1990-Х ЧЕРЕДА ЖАРКИХ ФАЙТИНГОВ НА ВРЕМЯ СДЕЛАЛА АРКАДНЫЕ АВТОМАТЫ ВНОВЬ АКТУАЛЬНЫМИ.



ТОЛЬКО ОДНА КОМПАНИЯ ОТВАЖИЛАСЬ НА ТОЧНЫЙ ПОРТ НАИБОЛЕЕ СПОРНОГО ИЗ НИХ.



MORTAL KOMBAT

Год выпуска (США): 1992

Страна происхождения: США

Графика: цветной растровый ЭЛТ-монитор

Платформа: аркадные автоматы

Разработчик(и): Эд Бун, Джон Тобиас

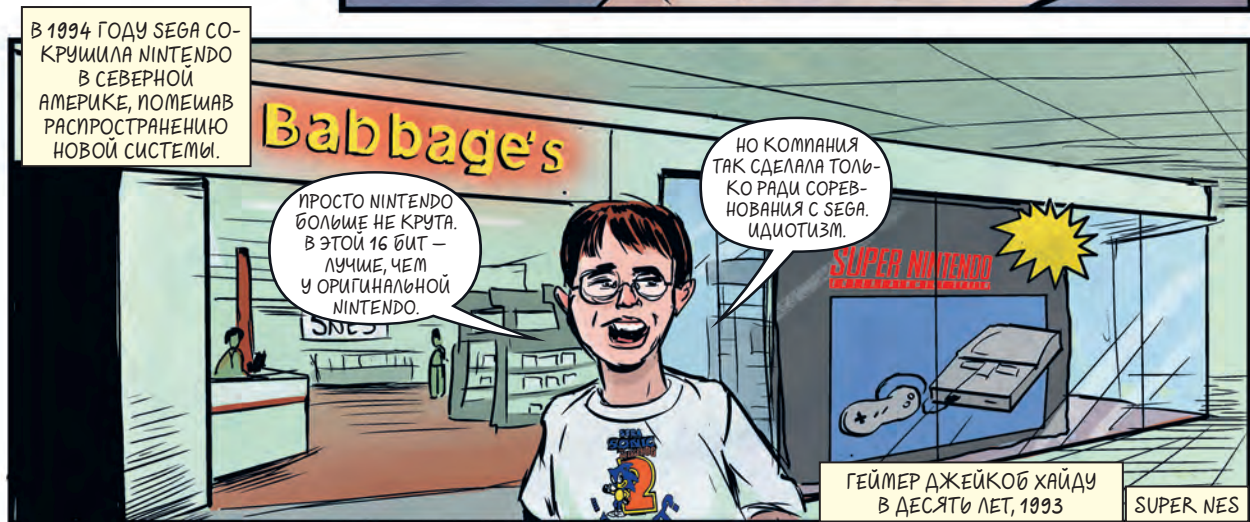
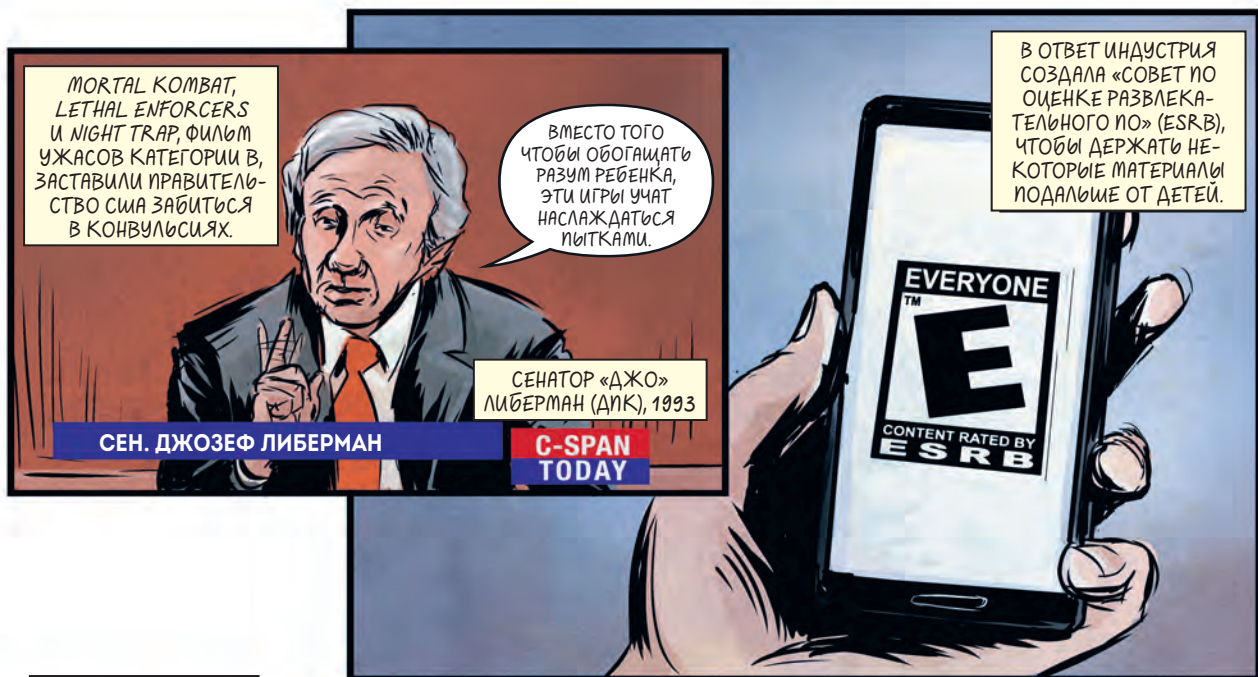
Издатель: Midway (Северная Америка и Европа)

MORTAL KOMBAT БЫЛА ШКАТУЛКОЙ С СЕКРЕТАМИ. КАЖДЫЙ ИЗ НЕЕ НА УДИВЛЕНИЕ ЭФФЕКТИВНЫХ ИГРОВЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ БЫЛ СПОСОБЕН НА ТАКИЕ ПРИЕМЫ, КОТОРЫЕ ВЫ МОГЛИ ВЫУЧИТЬ ТОЛЬКО СО ВРЕМЕНЕМ И ОПЫТОМ.

ИГРА БЫЛА И ОСТАЕТСЯ ПЕЧАЛЬНО ИЗВЕСТНОЙ СВОИМИ КРОВАВЫМИ СЦЕНАМИ ДОБИВАНИЯ С КИШКАМИ И РАСЧЛЕНКОЙ.

ПОРТ НА SEGA MEGA DRIVE СОХРАНИЛ ВСЮ ЖЕСТЬ АРКАДНОЙ ИГРЫ. NINTENDO ЗНАЧИТЕЛЬНО СМЯГЧИЛИ ЕЕ — ОТ БРЫЗГОВ КРАСНОЙ КРОВИ ДО ЛЕТАЮЩЕГО ВО ВСЕ СТОРОНЫ СЕРОГО «ПОТА».





ГЕЙМЕРЫ, КОТОРЫЕ ТЕСТИРОВАЛИ SUPER MARIO KART (1992), СЛЕГКА ПРИТОРМОЗИЛИ С ОСТАВКОЙ NINTENDO.





БАУ!

«НАШЕЛ
ОДНОГО!»

ВЫРОСШИЙ В ДЕРЕВЕНСКОМ
ПРИГОРОДЕ ТОКИО, САТОСИ
ТАДЗИРИ БЫЛ ЗАЯДЛИВЫМ КОЛ-
ЛЕКЦИОНЕРОМ НАСЕКОМЫХ.

СОСЕДСКИЕ
ДЕТИ ЗВАЛИ ЕГО
«ДОКТОР ЖУК».

ЛИЧИНКА МОЛИ *MONEMA
FLARESCENS*, ИЗВЕСТ-
НОЙ В ЯПОНИИ КАК
DENKIMUSHI, ИЛИ «ЭЛЕК-
ТРИЧЕСКИЙ ЖУК».

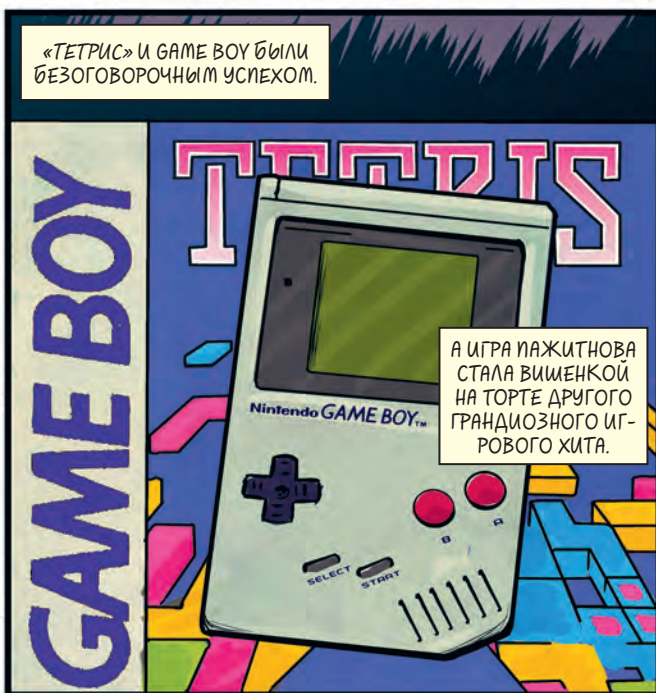
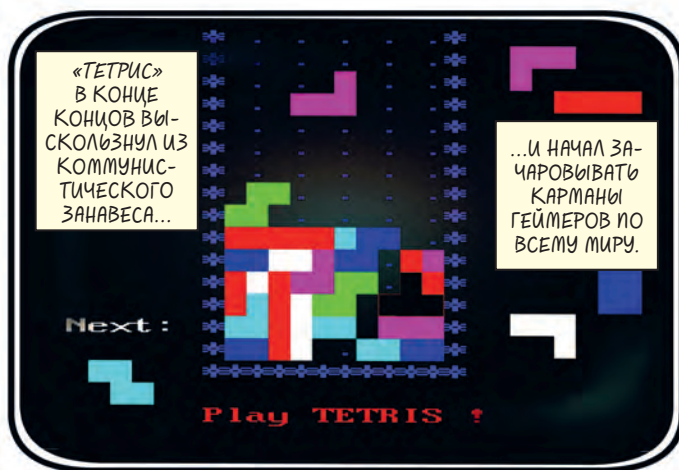
ЕСЛИ ЭТОГО НЕДОСТАТОЧНО, ЧТОБЫ ЗА-
ВОЕВАТЬ КРЕДИТ ДОВЕРИЯ НЕРДОВ, ТО
ЕЩЕ ТАДЗИРИ ОСНОВАЛ ЖУРНАЛ О ВИ-
ДЕОИГРАХ *GAME FREAK*.



ОН И ЕГО
ТВОРЕНИЯ НЕ
ДОЛГО БУДУТ
НЕ У ДЕЛ...

ЗА ТЫСЯЧИ МИЛЬ ОТКУДА
В 1984 ГОДУ ЛЮБЯЩИЙ ГОЛОВО-
ЛОМКИ МОСКОВСКИЙ КОМПЬЮ-
ТЕРЩИК — АЛЕКСЕЙ НАЖИТОВ —
СОЗДАЛ ПРОСТУЮ ВИДЕОИГРУ НА
СОВЕТСКОМ КЛОНЕ PDP-11.









POKÉMON RED И POKÉMON BLUE

Жанр: RPG

Год выпуска (США): 1998

Страна происхождения: Япония

Платформа: Game Boy

Разработчик(и): Game Freak

Издатель: Nintendo

С ЭТИХ ПОРТАТИВНЫХ СИСТЕМ, ВЫПУЩЕННЫХ ОДНОВРЕМЕННО, ВСЕ И НАЧАЛОСЬ. НА НИХ ПОМЕШАЛОСЬ ЦЕЛОЕ ПОКОЛЕНИЕ МОЛОДЕЖИ ПО ТУ СТОРОНУ ТИХОГО ОКЕАНА.

В POKÉMON ИГРОКИ ИСПОЛНЯЮТ РОЛЬ КОЛЛЕКЦИОНЕРА И ТРЕНЕРА «КАРМАННЫХ МОШТРОВ», СО СВОИМИ СИЛЬНЫМИ И СЛАБЫМИ СТОРОНАМИ. ПОТОМ ОНИ СРЯЖАЮТСЯ.

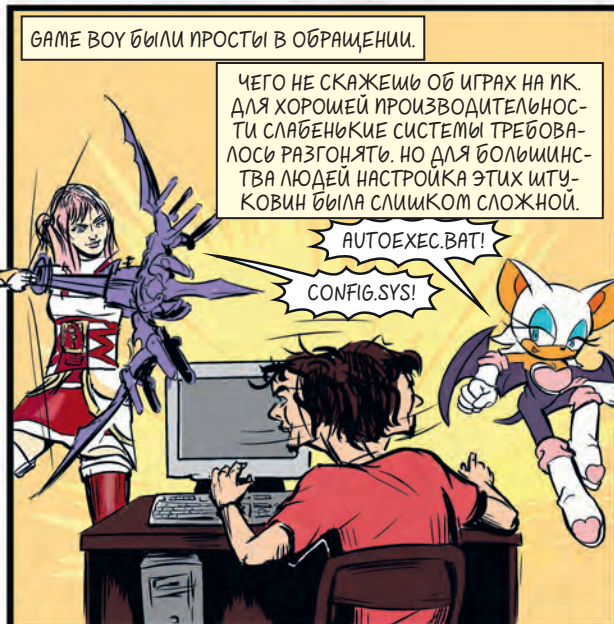
НАИБОЛЕЕ ВДОХНОВЛЯЮЩИЙ АСПЕКТ: ЧТОБЫ СОБРАТЬ ВСЕХ 150 БОЕВЫХ СУЩЕСТВ, ИГРОКИ ДОЛЖНЫ ПОДКЛЮЧАТЬСЯ ДРУГ К ДРУГУ И ОБМЕНИВАТЬСЯ ИМИ. В СВОЕЙ ОСНОВЕ ЭТО ПРЕЛЕСТНАЯ СОЦИАЛЬНАЯ ИГРА.

В 2016-м ПОПАВШИЙ В ШТИЛЬ POKÉMON ПОЙМАЛ ПОПУТНЫЙ ВЕТЕР И ВЕРНУЛСЯ, ЧТОБЫ ЗАВЛАДЕТЬ ОЖИВЛЕННЫМИ МОРСКИМИ ПУТЯМИ МЕЖДУНАРОДНОЙ КУЛЬТУРЫ.



POKÉMON GO, ИГРА С ДОПОЛНЕННОЙ РЕАЛЬНОСТЬЮ ДЛЯ МОБИЛЬНЫХ УСТРОЙСТВ, ВЫВЕЛА НА ОХОТУ МИЛЛИОНЫ ИГРОКОВ — У ОБОЧИН, СРЕДИ ПАРКОВ, НА КЛАДБИЩАХ И ВНУТРИ ОБЩЕСТВЕННЫХ ЗДАНИЙ.





...КОМАНДА ХОКИНСА ВТАЙНЕ ВЗЛОМАЛА КОНСОЛЬ И ПЕРЕПРОГРАММИРОВАЛА ЕЕ.

ПЛАН УДАЛСЯ. ELECTRONIC ARTS ЗАНЯЛИ НИШУ ДОСТОЙНЫХ СПОРТИВНЫХ ИГР В МИРЕ КОНСОЛЕЙ.

JOHN MADDEN FOOTBALL

Жанр: спортивный симулятор

Год выпуска: 1990

Страна происхождения: США

Платформа: Sega Mega Drive, сиквелы на всех популярных платформах

Разработчик(и): в оригинале Park Place Production

Издатель: Electronic Arts

НЕ ПРОСТО ФРАНШИЗА, НО ПЕРЕВЕРНУВАЯ ИНДУСТРИЮ СЕРИЯ MADDEN NFL ПОЯВИЛАСЬ, КОГДА ТРИ ХОКИНС ВЫСЛЕДИЛ ТРЕНЕРА И КОММЕНТАТОРА ДЖОНА МЭДДЕНА, БОЯЩЕГОСЯ ЛЕТАТЬ, ПОКА ТОТ ЕХАЛ НА ПОЕЗДЕ ИЗ ДЕНВЕРА В ОКЛЕНД, КАЛИФОРНИЯ.

ПЕРВЫЕ СИМУЛЯТОРЫ ФУТБОЛА БЫЛИ ОГРАНИЧЕНЫ КОЛИЧЕСТВОМ ДВИЖУЩИХСЯ СПРАЙТОВ, КОТОРЫЕ МОГЛА ВОСПРОИЗВОДИТЬ СИСТЕМА. ПОСЛЕ НЕУДАЧНЫХ ТЕСТОВ НА APPLE II В 1989 ГОДУ (И ПРОБЛЕМ В ПРОГРАММИРОВАНИИ, КОТОРЫЕ ЕДВА НЕ ПРИКОНЧИЛИ ПРОДЮСЕРА ДЖО ИБАРРУ) ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ ЗАМЕТНО ВЫРОСЛА С ПРИХОДОМ 16-БИТНЫХ ПРИСТАВОК.

В 1992 ГОДУ SEGA ПРИОБРЕЛА ЛИЦЕНЗИЮ NFL, СДЕЛАВ ЭТОТ ФУТБОЛЬНЫЙ СИМУЛЯТОР САМЫМ ДОБРОСОВЕСТНЫМ В КИБЕРМИРЕ. И ХОТЯ SEGA ПРЕКРАТИЛА ВЫПУСК КОНСОЛЕЙ, MADDEN ВЫПОЛНИЛА СВОЕ ПРЕДНАЗНАЧЕНИЕ.

НА ПРОТЯЖЕНИИ МНОГИХ ЛЕТ ФРАНШИЗА ПОСТОЯННО ОБНОВЛЯЛАСЬ И ПРИНЕСЛА ДОХОД ELECTRONIC ARTS В БОЛЕЕ \$4 МЛРД.

ПЕРВАЯ ИГРА, КОТОРАЯ ПОЗВОЛИЛА УВИДЕТЬ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ СПОРТ ИЗНУТРИ.

БАРРИ САНДЕРС, ВЫДАЮЩИЙСЯ РАНИНГБЕК «ДЕТРОИТ ЛАЙОНС»



В 1989 ГОДУ ХОКИНС ПРЕДЛОЖИЛ МЭДДЕНУ «СТОЛЬКО, СКОЛЬКО ЗАХОЧЕШЬ» АКЦИЙ EA ПО \$7,5 ЗА ШТУКУ.

МЭДДЕН ОТКАЗАЛ ХОКИНСУ. В 2016 ГОДУ ЭТИ АКЦИИ СТОИЛИ ПОЧТИ \$85.

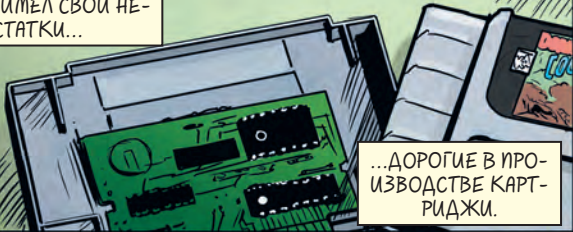
ЭТО БЫЛ САМЫЙ ТУПОЙ ПОСТУПОК В МОЕЙ ЖИЗНИ.

ХОКИНС ДЕРЖАЛ MADDEN В ЗАПАСЕ. В 1989 ГОДУ ОН ПОКИНУЛ ЕА, ЧТОБЫ ЗАПУСТИТЬ ОЧЕНЬ ПРОДВИНУТУЮ, НО ДОРОГУЮ КОНСОЛЬ В 1993 ГОДУ: ЗДО.

НО ЗДО НЕ ВЗЛЕТАЛА. НОВАЯ КОМПАНИЯ ОБАНКРОТИЛАСЬ В 2003 ГОДУ.



ВЫПУСК ИГР ДЛЯ SEGA —
ДА И NINTENDO, РАЗ НА ТО
ПОШЛО, — ИМЕЛ СВОИ НЕ-
ДОСТАТКИ...



...ДОРОГИЕ В ПРО-
ИЗВОДСТВЕ КАРТ-
РИДЖИ.

НАЧИНАЯ С ДЕБЮТА FAIRCHILD CHANNEL F,
ПРОИЗВОДИТЕЛИ КОНСОЛЕЙ СТАЛИ ПРЕДПОЧИ-
ТАТЬ КАРТРИДЖИ ПО НЕСКОЛЬКИМ ПРИЧИНАМ:

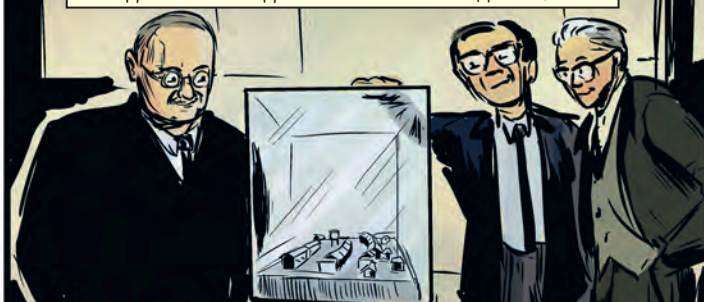
ОНИ ПЕРЕНОСИЛИ ПЛОХОЕ ОБРАЩЕНИЕ
В ДОМАХ С ДЕТЬМИ, МОЖНО БЫЛО
ДОБАВИТЬ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЧИПЫ
ИЛИ БАТАРЕЙКИ, ЧТОБЫ РАЗОГНАТЬ
ИГРУ, И ДАННЫЕ С НИХ БЫЛО СЛОЖНО
КОПИРОВАТЬ. ЭТО ПОМОГАЛО БОРОТЬСЯ
С КОМПЬЮТЕРНЫМ ПИРАТСТВОМ.

NINTENDO БЫЛИ ЗАИНТЕРЕСОВАНЫ В ПРОИЗВОДСТВЕ КАРТРИДЖЕЙ.



ЭКОНОМИЧЕСКИЕ СВЯЗИ ЯПОНИИ
И НИДЕРЛАНДОВ ДЛИЛИСЬ НЕСКОЛЬКО ВЕКОВ.

ГОЛЛАНДСКАЯ КОМПАНИЯ PHILIPS И SONY СТАЛИ СО-
ТРУДНИЧАТЬ В 1988 ГОДУ, ЧТОБЫ ВЫРАБОТАТЬ СТАН-
ДАРТ CD-ROM ДЛЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ДАННЫХ.



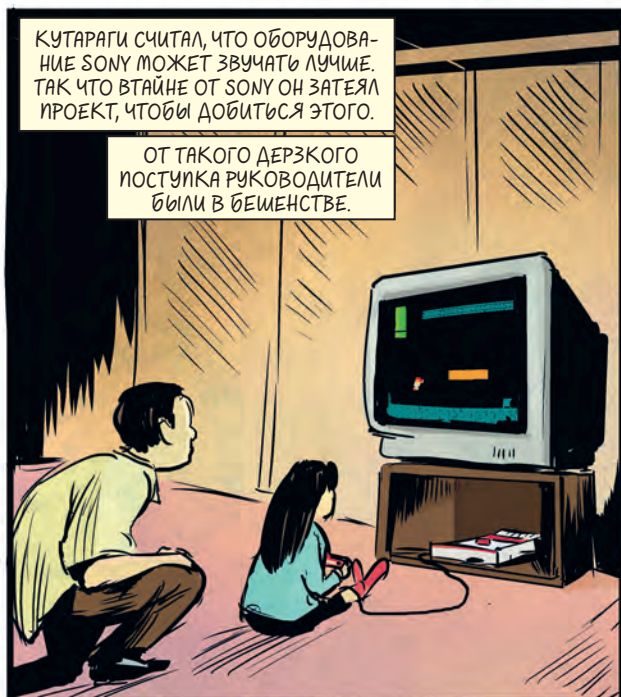
ЖЕРАР ФИЛИПС,
СОУПРЕДИТЕЛЬ
PHILIPS

ДЭДЗИМА, ГОЛЛАНДСКИЙ
ТОРГОВЫЙ ПОРТ В НАГАСАКИ
В 1641—1852 ГОДАХ

МАСАРУ ИБУКА
И АКИО МОРИТА, СО-
УЧРЕДИТЕЛИ SONY

ФОРМАТ CD-ROM БЫЛ УЖЕ ПРИНЯТ
ПК-ГЕЙМЕРАМИ И ИМЕЛ ПРЕИМУ-
ЩЕСТВО В ЦЕНЕ — ПЛЮС ВЫСОКАЯ
ЕМКОСТЬ ДАННЫХ ПОДДЕРЖИВАЛА
ГОРАЗДО БОЛЕЕ ПРОДВИНУТЫЕ ИГРЫ.





ПУБЛИЧНЫЙ ПОЗОР ВПОЛНЕ МОГ
ВЫЗВАТЬ ЖАЖДУ МСТИ У SONY.

ОГА ПРИКАЗАЛ КУТАРАГИ
РАЗРАБОТАТЬ КОНСОЛЬ
С CD-ПРИВОДОМ, БУДУ
ПРОКЛЯТА NINTENDO.

НУ ЖЕ!

БДЫСЬ!

CD-ПРИВОДЫ И 32-БИТНЫЕ СИСТЕ-
МЫ ОЗНАЧАЛИ, ЧТО ПОЛИГОНАЛЬНАЯ
3D-ГРАФИКА, ОБРАБАТЫВАЕМАЯ В РЕ-
АЛЬНОМ ВРЕМЕНИ, СТАЛА ВОЗМОЖ-
НОЙ И ДЛЯ КОНСОЛЬНЫХ ГЕЙМЕРОВ.



ВОПРОС БЫЛ В ТОМ,
ЧЬЯ СИСТЕМА ВЫЗОВЕТ
БОЛЬШИЙ ВАУ-ЭФФЕКТ?

SONY PLAYSTATION

Год выпуска (США): 1995

Страна происхождения: Япония

Процессор: 32 бит

ОЗУ: 2 МБ, видеопамять 1 МБ

Частота ЦП: 33,87 МГц

Макс. разрешение экрана:
до 640x480 пикселей (NTSC)

Цвета: 16,7 млн

Носитель: CD-ROM (660 МБ)

SONY PLAYSTATION, ФЛАГМАН ПЯТОГО ПОКОЛЕНИЯ
ИГРОВЫХ КОНСОЛЕЙ, С ПЕРВОГО ВЗГЛЯДА ПОРАЗИЛА
МНОГИХ ГЕЙМЕРОВ.

С ТЕХНИЧЕСКОЙ СТОРОНЫ
PLAYSTATION БЫЛА ЗАДУМАНА
КАК КОНСОЛЬ ДЛЯ 3D-ГРАФИКИ.
ОНА ПРОЕКТИРОВАЛАСЬ ТАКОВОЙ
С САМОГО НАЧАЛА — В ОТЛИЧИЕ ОТ
SEGA SATURN, ГДЕ ПОДДЕРЖКУ 3D
В ПОСЛЕДНИЙ МОМЕНТ ПРИСТРОИЛИ
К ПО СУТИ 2D-СПРАЙТОВОЙ
ГРАФИЧЕСКОЙ СИСТЕМЕ.

PLAYSTATION
ТАКЖЕ ОБЛАДАЛА
ПРЕВОСХОДНЫМ
ЗВУКОМ
CD-КАЧЕСТВА.



В ПРОГРАММНЫХ СРЕДСТВАХ /
SONY БЫЛИ НА МЕСТЕ / С НАМСО И KONAMI /
ПОДПИСАЛИ БУМАГУ / ИГРА НЕ КРАШИТ СИСТЕМУ /
SONY БЕРУТ ЕЕ В ДЕЛО / 50 ТАЙТЛОВ В ТРИ МЕСЯЦА? /
NINTENDO ПУСТЬ ПОВЕСИТСЯ!



ПО НОЧАМ Я ВЕДУ ДРУ-
ГУЮ ЖИЗНЬ, ПОЛНУЮ ПЬЯНЯ-
ЩЕГО НАПРЯЖЕНИЯ И АДРЕ-
НАЛИНА.



НА КОНСОЛЬНОМ РЫНКЕ
90-Х ГОДОВ ДОМИНИРОВАЛИ
МАСКОТНЫЕ ФРАНШИЗЫ.

НО SONY ЛОВКО
НАЦЕЛИЛАСЬ НА ИГ-
РОКОВ ДО ДВАДЦАТИ
И СТАРШЕ.



FINAL FANTASY VII

Жанр: RPG (или JRPG)

Год выпуска (США): 1997

Страна происхождения: Япония

Платформы: PlayStation, портирована
на Microsoft Windows, IOS, Steam

Разработчик(и): Square

Издатель (США): Sony Computer Entertainment

В 1997 ГОДУ ВЗРЫВНАЯ ТРЕХМЕРНАЯ ГРАФИКА
PLAYSTATION СТАЛА ГРОМКИМ ПРИЗЫВОМ К САМОЙ
ПОПУЛЯРНОЙ RPG-ФРАНШИЗЕ В МИРЕ: FINAL FANTASY
ОТ SQUARE.

ЗА ДЕСЯТЬ ЛЕТ ДО ТОГО ЯПОНСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ
SQUARE НАХОДИЛСЯ НА ГРАНИ БАНКРОТСТВА. НА
ПРОЩАНИЕ ОНИ РЕШИЛИ ВЫПУСТИТЬ FINAL FANTASY.
(ВОТ ОТКУДА FINAL В НАЗВАНИИ: ЭТО БЫЛА ИХ
ПОСЛЕДНЯЯ ИГРА.)

ГРАФИКУ В FINAL FANTASY VII ОПИСЫВАЛИ КАК
«НЕВЕРОЯТНУЮ». СЮЖЕТ ПРЕВЗОШЛИ ВСЕ ОЖИДА-
НИЯ — ЕГО НАЗЫВАЛИ «ТАКИМ СЛОЖНЫМ И ИНТРИГУ-
ЮЩИМ, ЧТО ПОЧТИ НЕВОЗМОЖНО ВЫКЛЮЧИТЬ ИГРУ».

FINAL FANTASY VII НЕ МОГЛА БЫ ПОЯВИТЬСЯ НА ПРИСТАВКАХ
БЕЗ ВЫСОКОЙ ЕМКОСТИ CD-ROM У PLAYSTATION.

ШЕДЕВР РЕЖИССУРЫ И ИНТЕРАКТИВНОГО ПОВЕСТВОВАНИЯ
С ОТКРЫТЫМИ КОНЦОВКАМИ ПОМОГ КОНСОЛЯМ ПОДНЯТЬСЯ НА НОВОЙ УРОВЕНЬ. ОН ДОКАЗАЛ,
ЧТО ОНИ ТАКЖЕ БЫЛИ СПОСОБНЫ НА ВОЗВЫШЕННЫЙ, ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ИГРОВОЙ ОПЫТ.

НАДПИСЬ НА СТЕНЕ БОЛЬШЕ НЕ БЫЛА РАСПЛЫВАТОЙ ТЕКСТУРОЙ: ОТКРЫВАЛИСЬ НОВЫЕ ГРАНИЦЫ.
ИГРЫ, КОТОРЫЕ ПРЕЖДЕ БЫЛИ НЕМЫСЛИМЫ ВНЕ ПК, ТЕПЕРЬ МОГЛИ СТАТЬ ПРИДЫЛБНЫМИ НА ДРУГИХ ПЛАТФОРМАХ.
НАСТАЛО ВРЕМЯ СМЕЛЫМ И ДЕРЗКИМ РИСКНУТЬ ВЗЯТЬ ВСЕ В СВОИ РУКИ... ИЛИ УПУСТИТЬ ШАНС.



PLAYSTATION ПЕРЕСМОТРЕЛА СОГЛАШЕНИЕ С ДРУГИМ БЫВШИМ СТОРОННИКОМ ПК: ШОТЛАНДСКОЙ DMA DESIGN.

С ХИТАМИ НАЧАЛА 1990-Х ЗА ПЛЕЧАМИ, BMG INTERACTIVE ЗАКЛЮЧИЛА КОНТРАКТ С DMA НА НЕСКОЛЬКО НОВЫХ ИГР.

СЭМ ХАУЗЕР, МОЛОДОЙ ЧЕЛОВЕК СО СВЯЗЯМИ ИЗ ХОРОШЕЙ ЛОНДОНСКОЙ СЕМЬИ, ПРИШЕЛ В BMG С НАДЕЖДОЙ ПОМОЧЬ РОСТУ ТЕХНОЛОГИЧЕСКИ ПОДКОВАННОГО МОЛОДЕЖНОГО РЫНКА.



СЧАСТЛИВЫЙ СЛУЧАЙ ПРИВЕЛ К ОБОЮДНОЙ ВЫГОДЕ. ЖЕЛАНИЕ ДЭВИДА ДЖОНСА СОЗДАВАТЬ ЖИВЫЕ, ДЫШАЩИЕ ЦИФРОВЫЕ МИРЫ...

...СЛИЛОСЬ С ЛЮБОВЬЮ ХАУЗЕРА К ПОКАЗНОМУ НАСИЛИЮ ГАНГСТЕРСКИХ ФИЛЬМОВ И ХИП-ХОПА.



DMA ПРЕДСТАВИЛА КОНЦЕПТ ПОД НАЗВАНИЕМ RACE'N'CHASE...

...АВТОМОБИЛЬНОЙ ПОГОНИ «КОПЫ И ГРАБИТЕЛИ» С ВИДОМ СВЕРХУ — ОТ ПОЛИЦЕЙСКОГО ВЕРТОЛЕТА.



ДЖОНС В ИЗБЫТКЕ СНАБДИЛ СВОЮ ЦИФРОВУЮ СРЕДУ АВТОНОМНЫМИ ПЕШЕХОДАМИ, АВТОМОБИЛЯМИ И ПРЕДСТАВИТЕЛЯМИ ЗАКОНА.



Liberty City

ТВОРЧЕСКИЙ ПОЧЕРК ДЖОНСА ВЫРАЗИЛСЯ В ТОМ, ЧТО ОН ПОМЕСТИЛ ДЕЙСТВИЕ В ОГРОМНЫЕ ГОРОДА.

San Andreas

ВНЕЧАТЛЯЕТ? ЕЩЕ БЫ! И ВСЕ ЖЕ...

Vice city

ЭТО ЧЕРТОВА
СИМУЛЯЦИЯ!

...НЕМАЛАЯ ЧАСТЬ ТЕСТЕ-
РОВ НАШЛА RACE'N'CHASE...
ПОСРЕДСТВЕННОЙ.

ГЭРИ ПЕНН, БУДУЩИЙ ПРО-
ДЮСЕР BMG INTERACTIVE

С ЭТОГО МОМЕНТА ДИЗАЙНЕРЫ ПОЛНОСТЬЮ
ВЫВЕРНУЛИ СЦЕНАРИЙ RACE'N'CHASE.

ОНИ УХВАТИЛИСЬ ЗА СТИЛЬ ИГРЫ, КОТОРЫЙ КОМ-
ПЬЮТЕРНЫЕ ЖУРНАЛЫ НАЗЫВАЛИ «ЛИКУЮЩИМИ
ОБЪЯТИЯМИ АНАРХИИ». ИГРОК МОГ СЛЕДОВАТЬ СЮ-
ЖЕТУ ИЛИ СВОБОДНО УЧИНЯТЬ ЖЕСТОКИЕ БЕСПО-
РЯДКИ В ОТКРЫТОМ МИРЕ — «ПЕСОЧНИЦЕ» ДЖОНСА.

НА МОМЕНТ РЕЛИЗА НАЗВАНИЕ
РАННИХ ВЕРСИЙ ИГРЫ ВЫГЛЯДЕЛО
СЛИШКОМ УСТАРЕВЫМ.

В ИГРЕ АВТОМОБИЛИ ИНОГДА
НАЕЗЖАЛИ НА УПРАВЛЯЕМЫХ ИЛИ
ПЕШЕХОДОВ. ЗА ЭТО СЧИМАЛИСЬ
ОЧКИ.

НО ПОТОМ КТО-ТО ПРЕДЛОЖИЛ:
ПОЧЕМУ БЫ НЕ ВОЗНАГРАЖДАТЬ
ЭТИ НЕЛЕПЫЕ НАЕЗДЫ?



RACE'N'CHASE ПЕРЕИМЕНОВАЛИ, ВЫ-
БРАВ СЛОВСОЧЕТАНИЕ, КОТОРОЕ СТА-
НЕТ ОДНИМ ИЗ ВЕЛИЧАЙШИХ НАЗВАНИЙ
ВО ВСЕЙ ИГРОВОЙ ВСЕЛЕННОЙ...

КАК ТОЛЬКО СТАЛО
МОЖНО УБИВАТЬ ПО-
ЛИЦЕЙСКИХ, МЫ ЗНАЛИ,
ЧТО ВСЕ ПОСВОРАЧИ-
ВАЮТ ШЕИ!



GRAND THEFT AUTO

Жанр: экшен-адвенчура

Год выпуска: 1997

Страна происхождения: США

Платформы: MS-DOS, Microsoft Windows, PlayStation, Game Boy Color

Разработчик: DMA Design

Издатель: BMG Interactive и др.



КРИТИЧЕСКАЯ МАССА ГЕЙМЕРОВ НЕ ПРИНИМАЛА МЕНЬШЕЕ, ЧЕМ РЕАЛИЗМ, ПЛАВНУЮ АНИМАЦИЮ И «УБИЙСТВЕННОЕ 3D» ОТКРЫТОЕ ПРОСТРАНСТВО...

...СТАВШИЕ ВОЗМОЖНЫМИ С ПОМОЩЬЮ КОНСОЛЕЙ ПЯТОГО ПОКОЛЕНИЯ И ПК, ЧЬИ 3D-РЕНДЕРЫ ПОЛАГАЛИСЬ НА АППАРАТНЫЕ УСКОРИТЕЛИ: ГРАФИЧЕСКИЕ ПРОЦЕССОРЫ ОТ 3DFX, ATI И NVIDIA.



СЭМ ХАУЗЕР, ОСНОВАВШИЙ ЛЕЙБЛ ROCKSTAR GAMES, ПОКЛЯЛСЯ ДОВЕСТИ СЕРИЮ GTA ДО ВЕРХА СОВЕРШЕНСТВА.

ПЛАТФОРМА ДЛЯ РЕЛИЗА НОВОЙ ВИЗИОНЕРСКОЙ ИГРЫ? PLAYSTATION 2.

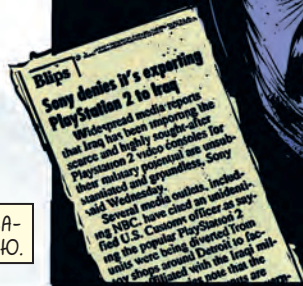


PLAYSTATION 2 (КОНСОЛЬ ШЕСТОГО ПОКОЛЕНИЯ)
2000 ГОДА ПОТЯЖАЛА ВСЕХ 128-БИТНЫМ ПРОЦЕССОРОМ, ОЗУ, В 16 РАЗ БОЛЬШЕЙ, ЧЕМ У PS1,
И СКОРОСТЬЮ ПРОЦЕССОРА В 9 РАЗ ВЫШЕ.
С DVD В КАЧЕСТВЕ НОСИТЕЛЯ КОНТЕНТ
МОГ ВЗЛЕТЕТЬ ДО НЕСКОЛЬКИХ ГБ.



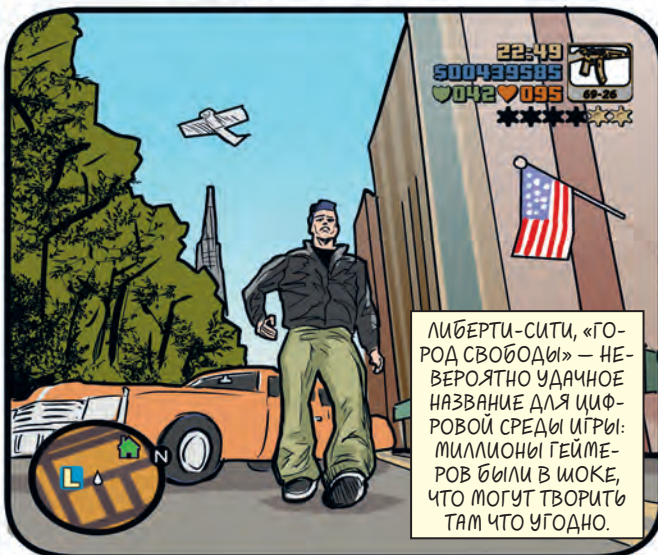
ПО СЕЙ ДЕНЬ ОНА ОСТАЕТСЯ САМОЙ ПРОДАВАЕМОЙ КОНСОЛЬЮ.

СООБЩАЛОСЬ, БУДТО ИЗ-ЗА ИХ МОЩНОСТИ ИРАКСКИЙ ЛИДЕР СААДМ ХУСЕЙН ЗАПАСАЛ ИХ ДЛЯ СОЗДАНИЯ СМЕРТОНОСНЫХ РАКЕТ.



ПОЯВИВШИСЬ В 2001 ГОДУ, ГТА III ТАК СИЛЬНО УДАРИЛА ПО ШКАЛЕ РИХТЕРА, ЧТО ДАЖЕ ТЕ, КТО НЕ ПРИКАСАЛСЯ К ИГРАМ СО ВРЕМЕН PONG, ЭТО ОЩУТИЛИ.

Grand Theft Auto III



ЛИБЕРТИ-СИТИ, «ГОРОД СВОБОДЫ» — НЕВЕРОЯТНО УДАЧНОЕ НАЗВАНИЕ ДЛЯ ЦИФРОВОЙ СРЕДЫ ИГРЫ: МИЛЛИОНЫ ГЕЙМЕРОВ БЫЛИ В ШОКЕ, ЧТО МОГУТ ТВОРИТЬ ТАМ ЧТО УГОДНО.

СВЯЗЬ МЕЖДУ КОМПЬЮТЕРАМИ ПОЯВЛЯЛАСЬ ВЕЗДЕ, КУДА ДОХОДИЛИ ТЕЛЕФОННЫЕ И КОАКСИАЛЬНЫЕ КАБЕЛИ. А СЕТЕВЫЕ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ ИГРЫ ПЕРЕСТАЛИ БЫТЬ НОВИНКОЙ ПОСЛЕ АРПАНЕТ.

ТЕМ НЕ МЕНЕЕ НЕ МНОГИЕ ЗАМЕЧАЛИ, КАК ИНТЕРНЕТ СТАЛ ОБРЕТАТЬ ФОРМУ.

СИСТЕМА, ПРЕВРАТИВШАЯ ОНЛАЙН-ИГРЫ В ПРИВЫЧНОЕ ДЕЛО, — DREAMCAST ОТ SEGA (1999).

ПЕРВАЯ НА РЫНКЕ 128-БИТНАЯ КОНСОЛЬ ШЕСТОГО ПОКОЛЕНИЯ БЫЛА ОСНАЩЕНА ВСТРОЕННЫМ МОДЕМОМ.



НА НЕЙ ТАКЖЕ ЗАПУСКАЛАСЬ WINDOWS CE И БЫЛА ПРЕДУСМОТРЕНА КЛАВИАТУРА.

НА БАЗЕ ОНЛАЙН-ДОСТИЖЕНИЙ
ВЕДУЩАЯ РОЛЬ SEGA
В КИБЕРПРОСТРАНСТВЕ
ПРЕДПОЛАГАЛА ЦИФРОВУЮ
ДИСТРИБУЦИЮ
И ЗАГРУЖАЕМЫЙ КОНТЕНТ.

SEGA.NET

НО ИЗ-ЗА МАЛОЙ ДОЛИ НА РЫНКЕ У SEGA —
ВСЕГО 12% ДО ВЫХОДА DREAMCAST — КОМ-
ПАНИЯ СТАЛА ТЕРЯТЬ ВЫСОТУ.

СПУСТЯ 36 ЛЕТ ПОСЛЕ ПЕРВОГО АВ-
ТОМАТА ДЛЯ ПИНБОЛА SEGA ПРИЗНАЛА
ПОРАЖЕНИЕ В ОБОРУДОВАНИИ.

ПРЕДСТАВИТЕЛЬ
SEGA ЧАРЛЬЗ
БЕЛЛФИЛД, 2000.
ВСКОРЕ КОМПАНИЯ
БУДЕТ ВЫПУСКАТЬ
ТОЛЬКО ИГРЫ.



СТОИМОСТЬ СОЗДАНИЯ
АППАРАТНОГО БРЕНДА
ТАКОВА, ЧТО SEGA ПРОСТО
НЕ МОЖЕТ СОПЕРНИЧАТЬ
С КОНКУРЕНТАМИ.

ПРИМЕЧАТЕЛЬНО, ЧТО ПОСЛЕД-
НИЙ ТРАФИК SEGA.NET ЗАНИМА-
ЛИ ИГРОКИ QUAKE III: ARENA ОТ
АПОЛОГЕТОВ ПК ID SOFTWARE.

ЭТО ЛИШЬ ПОДТВЕРЖДАЕТ, ЧТО
ДЛЯ ТЕХ, КТО ИГРАЛ НА ПК, ОН-
ЛАЙН-ОПЫТ НЕ БЫЛ НОВЫМ.

Наконец-то...
Высокопроизводительный
модем на 1200 бит/с
до \$400



«ВИРТУАЛЬНЫЕ МИРЫ» MMORPG —
ПОСЛЕ ПЕРВЫХ РОБКИХ ШАГОВ
MUD1 В 1978 ГОДУ — С ТЕХ ПОР
НАБИРАЛИ СИЛУ.



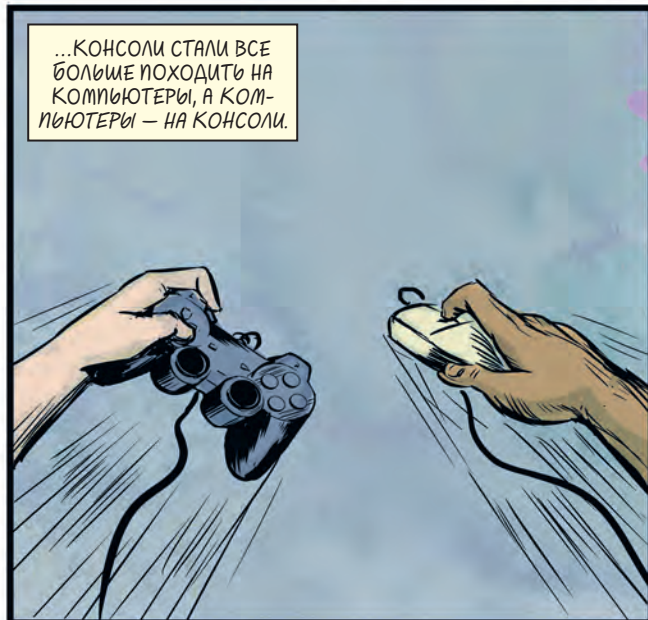
EVERQUEST ОТ SONY, ЗАПУЩЕННАЯ
В 1999 ГОДУ, БЫЛА САМОЙ ПОПУ-
ЛЯРНОЙ MMORPG, ПОКА WORLD
OF WARCRAFT В ПЕРВЫЙ ЖЕ ГОД
НЕ СОБРАЛА 4 МЛН ПОДПИСЧИКОВ.





НАСТУПАЛИ ПЕРЕМЕНЫ. ФАКТЫ И ТРЕНДЫ ЯВИЛИСЬ МИРУ.

В ПОИСКАХ СВЯТОГО ГРААЛЯ, КОТОРЫЙ МОГ СОВМЕСТИТЬ ПОЛНЫЙ РЕАЛИЗМ СО СНОГСИБЯТЕЛЬНЫМ ГЕЙМПЛЕЕМ...

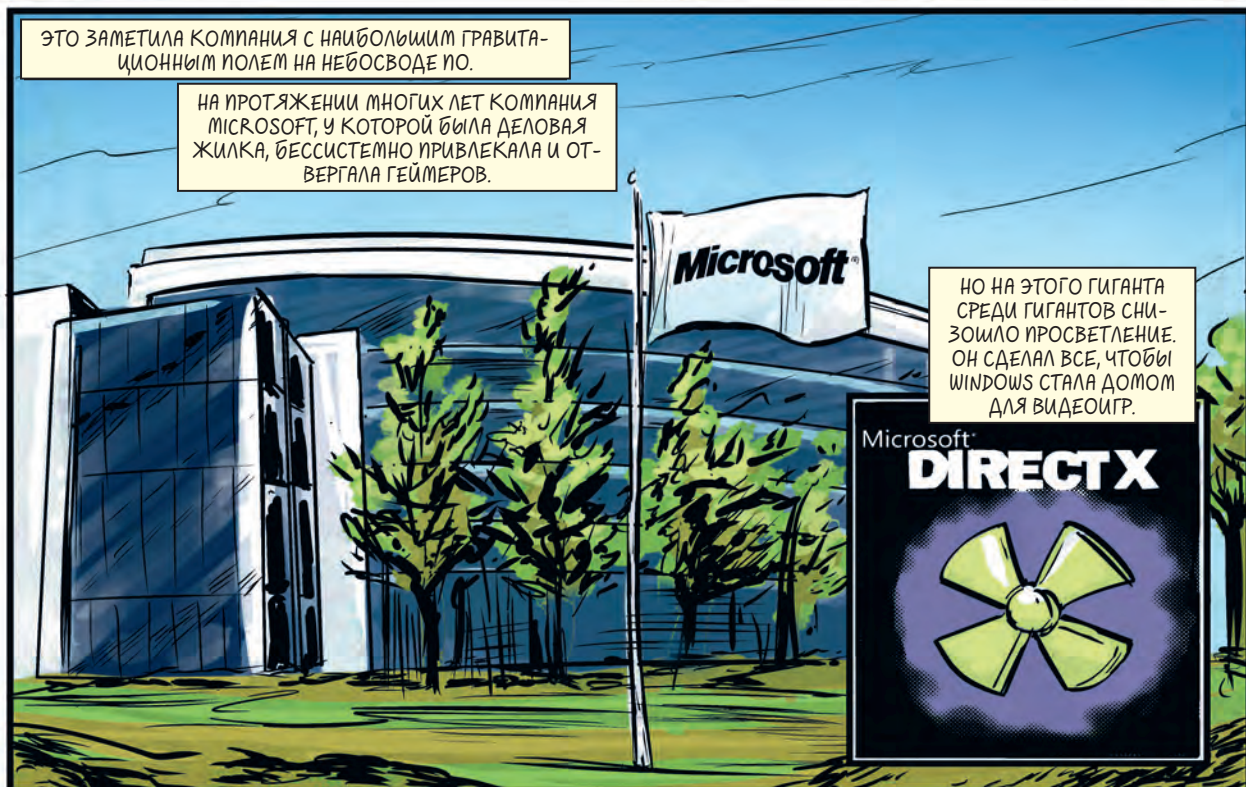


...КОНСОЛИ СТАЛИ ВСЕ БОЛЬШЕ ПОХОДИТЬ НА КОМПЬЮТЕРЫ, А КОМПЬЮТЕРЫ — НА КОНСОЛИ.



В МОДУ ВОШЛО СЛОВО «КОНВЕРГЕНЦИЯ».

КАК В БИБЛИИ, КОГДА ДВА НЕРАЗЛУЧНЫХ ЭЛЕМЕНТА — НЕБЕСА И ЗЕМЛЯ — ДОЛЖНЫ СТАТЬ ЕДИНЫМ.



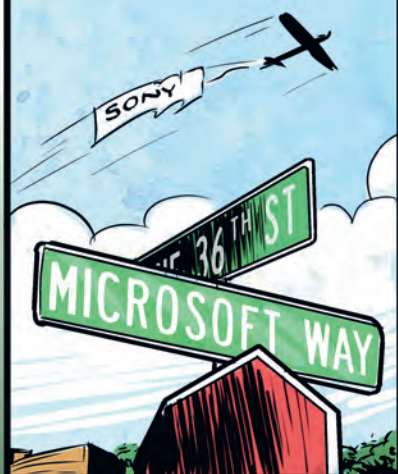
ЭТО ЗАМЕТИЛА КОМПАНИЯ С НАИБОЛЬШИМ ГРАВИТАЦИОННЫМ ПОЛЕМ НА НЕБОСВОДЕ ПО.

НА ПРОТЯЖЕНИИ МНОГИХ ЛЕТ КОМПАНИЯ MICROSOFT, У КОТОРОЙ БЫЛА ДЕЛОВАЯ ЖИЛКА, БЕССИСТЕМНО ПРИВЛЕКАЛА И ОТВЕРГАЛА ГЕЙМЕРОВ.

НО НА ЭТОГО ГИГАНТА СРЕДИ ГИГАНТОВ СНИЗЛО ПРОСВЕЩЕНИЕ. ОН СДЕЛАЛ ВСЕ, ЧТОБЫ WINDOWS СТАЛА ДОМОМ ДЛЯ ВИДЕОИГР.



НО С ПРИБЛИЖЕНИЕМ
НОВОГО ТЫСЯЧЕ-
ЛЕТИЯ ПОЯВИЛАСЬ
УГРОЗА МИГРАЦИИ
СТОРОННИКОВ ПК
НА PLAYSTATION.

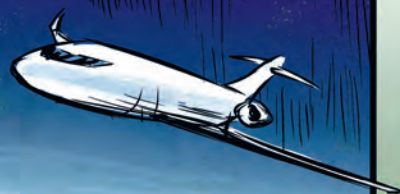


ДЖОНАТАН «ШЕЙМУС» БЛЭКЛИ,
ГЕЙМЕР И ДИПЛОМИРОВАННЫЙ ФИ-
ЗИК, ПОСЛЕ НЕ ЛУЧШЕГО ДЕБЮТА
В ГЕЙМДизАЙНЕ ПРЯТАЛСЯ ЗА РАБО-
ТОЙ В MICROSOFT.



ВОЗВРАЩАЯСЬ ИЗ КОМАНДИ-
РОВКИ, ОН ЯКОБЫ ОЩУТИЛ
ПРОЗРЕНИЕ НА ВЫСОТЕ 10 КМ.

ПРИЗЕМЛИВШИСЬ В 2 ЧАСА
НОЧИ, ОН ПОЗВОНИЛ КОЛЛЕГЕ
КЕВИНУ БАХУСУ.



И ТАК НАЧАЛСЯ ДОЛГИЙ
И ТЕРНИСТЫЙ ПУТЬ К КОН-
СОЛИ ОТ MICROSOFT.

XB0X

Год выпуска (США): 2001
Страна происхождения: США
Процессор: 32 бит
ОЗУ: 64 МБ
Частота ЦП: 733 МГц
Макс. разрешение экрана:
до 1080i (1920x1080 пикселей)
Цвета : 16,7 млн
Носитель: CD, DVD,
цифровая дистрибуция

ЯЧЕЙКА ГЕЙМЕРОВ ВНУТРИ MICROSOFT СЧИТАЛА, ЧТО
ГРАФИКА КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР ПО-ПРЕЖНЕМУ БЫЛА
ВЫШЕ НЕКУДА И КОНСОЛЬ ОТ MICROSOFT БУДЕТ
ДЕРЖАТЬ ЭТОТ УРОВЕНЬ.

XB0X — ЭТО ВООДУШЕВЛЯЮЩИЙ СИМ-
ВОЛ КОНВЕРГЕНЦИИ ПК И КОНСОЛЕЙ.

ВНУТРИ ЭТОЙ КОНСОЛИ ШЕСТОГО ПОКОЛЕНИЯ — НЕ ПРОСТО МО-
ДЕМ. XB0X ИМЕЛА НЕ ТОЛЬКО ШИРОКОПОЛОСНЫЙ ЛОКАЛЬНЫЙ ПОРТ
ДЛЯ ИГРЫ ПО СЕТИ, НО ТАКЖЕ МОГЛА ВЗАИМОДЕЙСТВОВАТЬ С СЕРВИ-
СОМ XB0X LIVE ДЛЯ ОНЛАЙН-ИГР, ЗАГРУЖАЕМОГО КОНТЕНТА И ПЕРЕДА-
ЧИ ГОЛОСА ДЛЯ ОБЩЕНИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ С ДРУГИМИ ИГРОКАМИ.

XB0X ТАКЖЕ СТАЛА ПЕРВОЙ КОНСОЛЮ С ЖЕСТКИМ
ДИСКОМ, ВСТРОЕННЫМ В ГБ? ДА. ГЕЙМЕРАМ БОЛЬШЕ
НЕ НУЖНО БЫЛО КОЛДОВАТЬ С КАРТАМИ ПАМЯТИ,
ЧТОБЫ СОХРАНЯТЬ ИГРЫ, И Т. П.



ДАЖЕ ГИГАНТСКАЯ КОРПОРАЦИЯ MICROSOFT НЕ ВСТУПИЛА БЫ В ТЕХНИЧЕСКУЮ ГОНКУ, НЕ УСВОИВ УРОКИ ИСТОРИИ...

...И НЕ ПОНЯВ: ЧТОБЫ ПРОДАВАТЬ ПРИСТАВКИ, У ВАС ДОЛЖНЫ БЫТЬ ОТЛИЧНЫЕ ИГРЫ.

ТАК ЧТО MICROSOFT ВЦЕПИЛАСЬ В ГЕЙМ-ДИЗАЙНЕРА ИЗ BUNGIE, КОТОРЫЙ ПОКАЗЫВАЛ ПОТЕНЦИАЛЬНО НОВАТОРСКИЙ ПРОЕКТ НА ВЫСТАВКЕ MACWORLD В 1999 ГОДУ.

У MICROSOFT БЫЛИ ХОРОШИЕ ПРЕДЧУВСТВИЯ.



ЕМКОЕ И СЛИШКОМ ЧАСТО ИСПОЛЪЗУЕМОЕ ВЫРАЖЕНИЕ «УБОЙНОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ» ИДЕАЛЬНО ОПИСЫВАЕТ СЕРИЮ HALO ДЛЯ XBOX.

ЕСЛИ GOLDENEYE 007 НАВОДИЛА НА МЫСЛЬ, ЧТО ШУТЕР ОТ ПЕРВОГО ЛИЦА МОЖЕТ РАБОТАТЬ И НА КОНСОЛИ, ТО HALO: COMBAT EVOLVED ОТКРЫЛА ОГОНЬ ИЗ ПЛАЗМЕННОЙ ПУШКИ И РАЗЛОЖИЛА ВСЕ СОМНЕНИЯ НА МОЛЕКУЛЫ.

ГРАФИКА, ЭКШЕН, ПОВЕДЕНИЕ ИЛИ И СЮЖЕТ — ЛИНЕЙНЫЙ, НО ИНОГДА РАСХОДЯЩИЙСЯ НА РИСКОВАННЫЕ ВАРИАНТЫ — ВЫЗВАЛИ МОРЕ ВОСТОРГОВ.

HALO: COMBAT EVOLVED

Жанр: шутер от первого лица

Год выпуска: 2001

Страна происхождения: США

Платформы: Xbox, также эксклюзив для Windows

Разработчик: Bungie

Издатель: Microsoft Game Studios

НАКОНЕЦ У НАС ЕСТЬ ИГРА, КОТОРАЯ ЗАНИМАЕТ ВАС НА ПРИНЦИПИАЛЬНО НОВОМ УРОВНЕ.



ИГРОВОЙ ЖУРНАЛИСТ ЧЕ ЧОУ, 2002

ЕСЛИ КТО-ТО И ХОРОШО ЗНАЛ ОТНОШЕНИЯ МЕЖДУ ПРОДУКТАМИ MICROSOFT И ИГРАМИ, ТО ЭТО ГЕЙБ НЬЮЭЛЛ.

КАК ЛЮБИТЕЛЬ ИГР, ОН ПОМОГ ПОДГОТОВИТЬ ПОРТ DOOM НА WINDOWS 95.

НО КАК ВЫДАЮЩИЙСЯ ТЕХНОЛОГ, СОЗДАВШИЙ ДЕСЯТКИ ПРОДУКТОВ MICROSOFT, К СЕРЕДИНЕ 1990-Х ГОДОВ НЬЮЭЛЛ, СКАЖЕМ ТАК, НЕМНОГО ПЕРЕГОРЕЛ.






МЫ С МАЙКОМ
ХАРРИНГТОНОМ ЛЮБИ-
ЛИ ИГРЫ И ЗАСТАВИЛИ
СЕБЯ ПОВЕРИТЬ, ЧТО
МЫ МОЖЕМ ПРЕУС-
ПЕТЬ КАК РАБОТ-
ЧИКИ.

ХОТЯ НИК-
ТО ИЗ НИХ
ПРЕЖДЕ НЕ
РАБОТАЛ НАД
ИГРАМИ.

ВЖИ-И-И-ИК-КЛАЦ!



2006 SONY ZANYCTYLLA
LAYSTATION NETWORK.

В 2006 SONY ЗАПУСКАЕТ
PLAYSTATION NETWORK.

КАЧЕСТВО КАРТИНКИ И ЗВУКА У XBOX И PLAYSTATION БЫЛО НАСТОЛЬКО ВЫСОКИМ, А ИНТЕРНЕТ — ТАКИМ БЫСТРЫМ...

...ЧТО ДОМАШНИЕ РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЕ СИСТЕМЫ — ПОТОКОВОЕ КИНО, МУЗЫКА, ТВ И ДР. — НА ОСНОВЕ КОНСОЛЕЙ БЫЛИ ОЧЕВИДНЫМ ШАГОМ.



PLAYSTATION И XBOX ВСКОРЕ СТАЛИ БОРОТЬСЯ НЕ ТОЛЬКО ЗА ИГРОВЫЕ ЭКРАНЫ, НО ЗА ЦЕЛЫЕ ГОСТИНЫЕ КОМНАТЫ.



NINTENDO РЕШИЛА НЕ ОТСТАВАТЬ ОТ ОСТАЛЬНЫХ. В 2006 ГОДУ ОНА ПРЕДСТАВИЛА КОНСОЛЬ, КОТОРАЯ НЕ СОБИРАЛАСЬ УГОЖДАТЬ КАЖДОМУ.



И ЕЕ РЕВОЛЮЦИОННЫЙ ИНТЕРФЕЙС ЗАСТАВИЛ ГЕЙМЕРОВ ДЕЛАТЬ В СВОИХ ДОМАХ ТАКИЕ ВЕЩИ, О КОТОРЫХ SONY И MICROSOFT И НЕ МЕЧТАЛИ.



NINTENDO WII

Год выпуска (США): 2006

Страна происхождения: Япония

Процессор: 32 бит

ОЗУ: 88 МБ

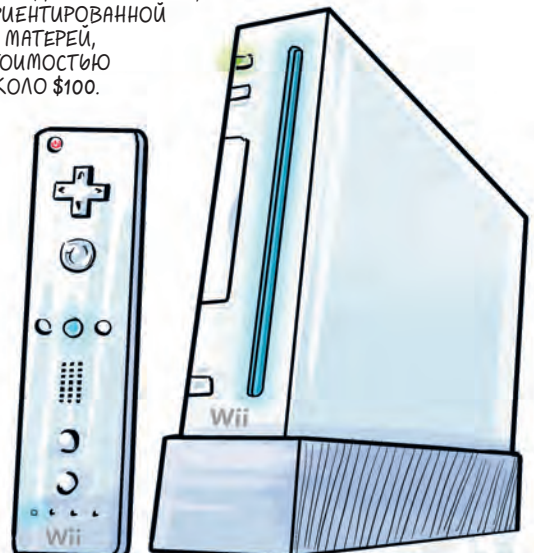
Частота ЦП: 729 МГц

Макс. разрешение экрана: 480p (640x480 пикселей)

Цвета: 16,7 млн

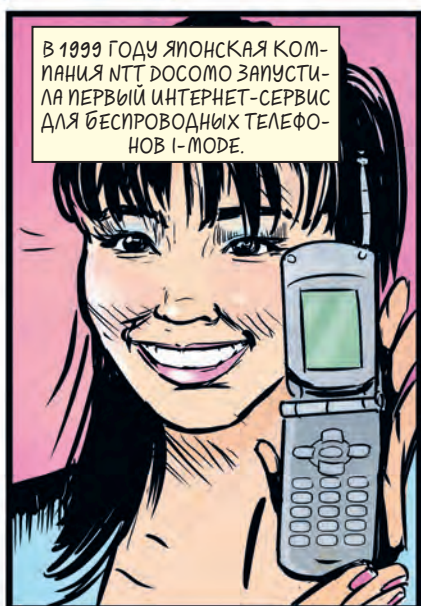
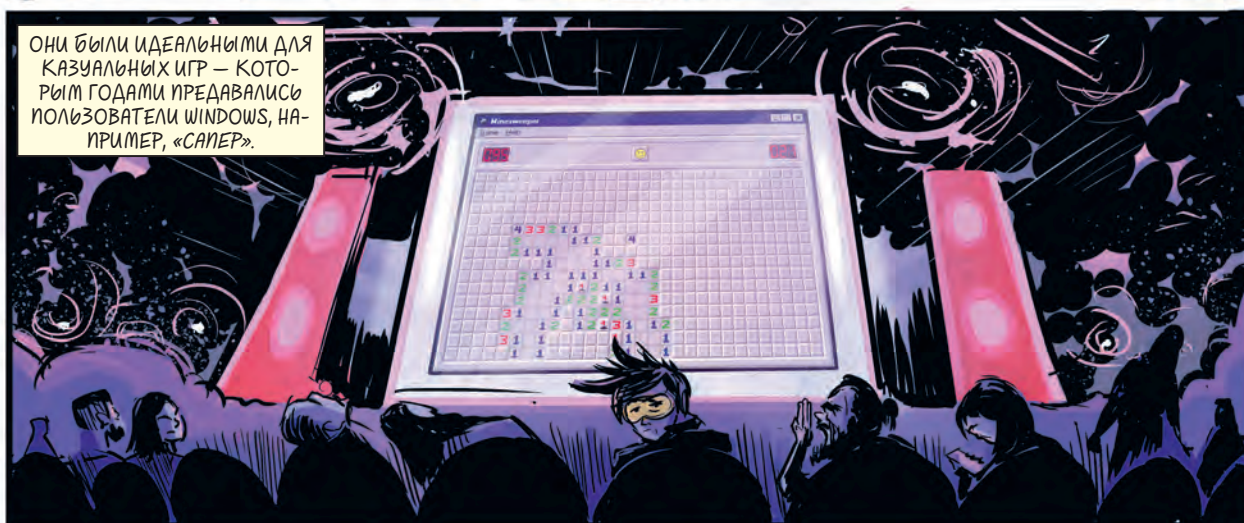
Носители: 512 МБ встроенной флеш-памяти, SD-карты, проприетарные

СИГЭРУ МИЯМОТО СНОВА БЫЛ ГЛАВОЙ КОМАНДЫ РАЗРАБОТЧИКОВ. ПЕРВОНАЧАЛЬНО ОН ДУМАЛ О СОЗДАНИИ КОНСОЛИ, ОРИЕНТИРОВАННОЙ НА МАТЕРЕЙ, СТОИМОСТЬЮ ОКОЛО \$100.



ЧТО БЫЛО УНИКАЛЬНОГО В WII, ТАК ЭТО ДАТЧИКИ ДВИЖЕНИЯ И КОНТРОЛЛЕРЫ С ИНФРАКРАСНЫМ УКАЗАТЕЛЕМ. ИГРОКИ СМОГЛИ УПРАВЛЯТЬ ГЕЙМПЛЕЕМ С ПОМОЩЬЮ СВОЕГО ТЕЛА. В КОМПЛЕКТЕ С ИГРОЙ WII SPORTS ЭТО ОКАЗАЛОСЬ ПРЕВОСХОДНЫМ ДЕБЮТОМ. ОДНАКО ИНТЕРФЕЙС БЫЛ НЕ ИДЕАЛЬНЫМ.

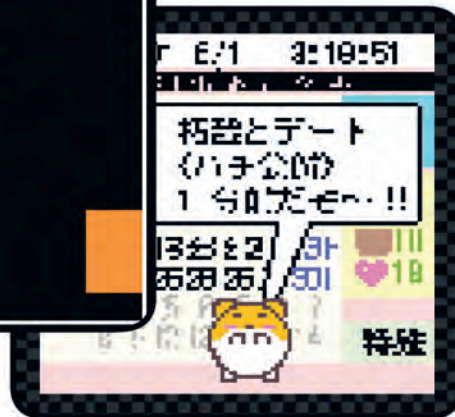
ГЕЙМЕРАМ ТАК ПОНРАВИЛАСЬ WII, ЧТО НА СЕГОДНЯШНИЙ ДЕНЬ БЫЛО ПРОДАНО БОЛЕЕ 100 МЛН УСТРОЙСТВ. WII ПРЕВЗОШЛА ВСЕ ПРЕДЫДУЩИЕ КОНСОЛИ NINTENDO, КРОМЕ САМЫХ ПОПУЛЯРНЫХ — ПОРТАТИВНЫХ GAMEBOY И DS.



ПОЛЬЗОВАТЕЛИ НАЧАЛИ СКАЧИВАТЬ И ВОВСО ИГРАТЬ В ИГРЫ.



В ТАКИЕ, КАК СТАВШАЯ ВИРУСНОЙ SHIT PANIC ОТ НЕКОZONE ПРО ЛОВЛЮ ЭКСКРЕМЕНТОВ В ДВИЖУЩЕМСЯ ТУАЛЕТЕ.



ТЕХНОЛОГИЯ ДОНЕСЛА ВЫЧИСЛИТЕЛЬНУЮ ТЕХНИКУ И ИГРЫ ДО ПОЧТИ КАЖДОГО ЧЕЛОВЕКА НА ПЛАНЕТЕ — ДАЖЕ ДО ТЕХ, КТО НЕ ЗНАЛ МОЩЕННЫХ ДОРОГ И ВОДОПРОВОДА.



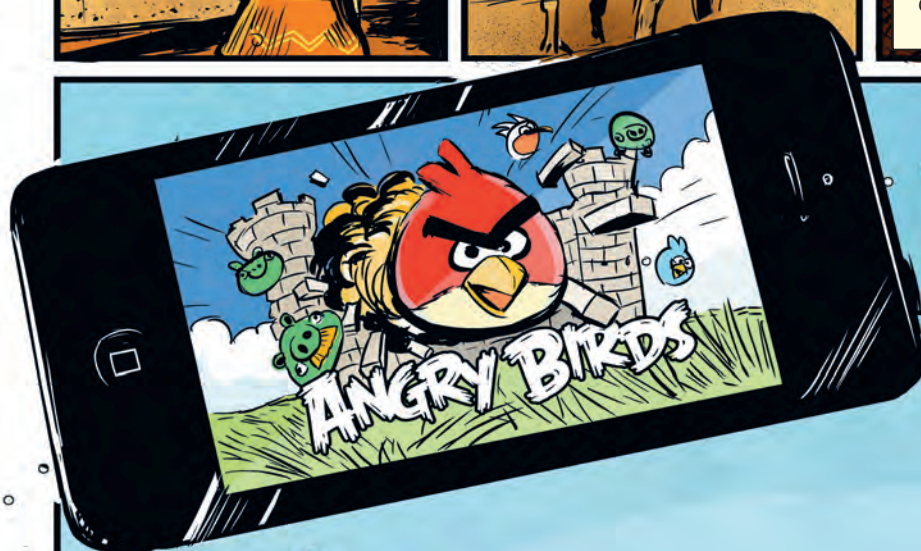
ПОПУЛЯРНЫЕ ТАЙТЛЫ, ТАКИЕ КАК SPACE INVADERS ИЛИ «ТЕТРИС», ЛИДИРОВАЛИ ПОЧТИ СО СТАРТА.



НО С ПОЯВЛЕНИЕМ ЦВЕТНОЙ И 3D-ГРАФИКИ МОБИЛЬНЫЕ ИГРЫ ПОВЗРОСЛЕЛИ ВМЕСТЕ С ТЕХНОЛОГИЯМИ.



У МОБИЛЬНЫХ ПЛАТФОРМ ПОЯВИЛАСЬ СВОЯ КЛАССИКА.



ЯРНО ВЯКЕВЯЙНЕН, КИМ ДИКЕРТ И НИКЛАС ХЕД БЫЛИ СТУДЕНТАМИ ХЕЛЬСИНКСКОГО ТЕХНОЛОГИЧЕСКОГО УНИВЕРСИТЕТА, КОГДА РЕШИЛИ ПОУЧАСТВОВАТЬ В КОНКУРСЕ МОБИЛЬНЫХ ИГР — И ПОБЕДИЛИ.

ОНИ ОСНОВАЛИ КОМПАНИЮ, ПОЗЖЕ ПЕРЕИМЕНОВАННУЮ В ROVIO. К 2007 ГОДУ ОНИ БЫЛИ НА ГРАНИ БАНКРОТСТВА.

ПОЯВЛЕНИЕ IPHONE ДАЛО ИМ НОВУЮ НАДЕЖДУ. КОМАНДА СОСРЕДОТОЧИЛАСЬ НА РАЗРАБОТКЕ ИГРЫ ДЛЯ ЕГО ПОРАЗИТЕЛЬНОГО МУЛЬТИТАЧ-ДИСПЛЕЯ. ТАК ПОЯВИЛАСЬ ANGRY BIRDS.

ФИЗИКА. ГОЛОВОЛОМКИ. ЮМОР. ОБЯЗАНИЕ. ПО ВСЕМУ МИРУ ОНА ПЛЕНЯЛА МОБИЛЬНЫХ ИГРОКОВ. ДВЕНАДЦАТЬ СОТРУДНИКОВ ROVIO СОЗДАЛИ РЕПУТАЦИЮ КОМПАНИИ.

ANGRY BIRDS

Жанр: казуальная игра

Год выпуска: 2009

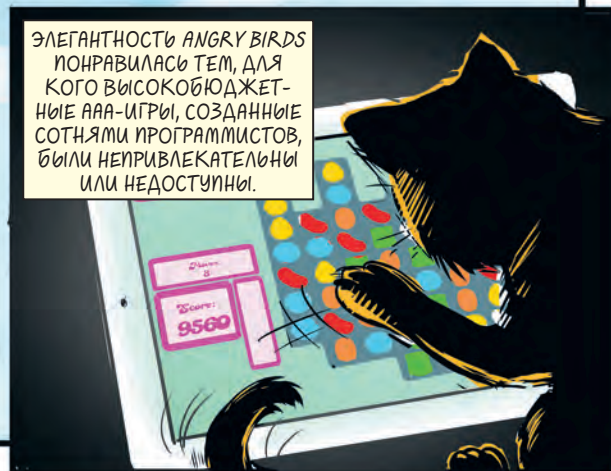
Страна происхождения:
Финляндия

Платформы: IOS,
портирована почти на все
доступные платформы

Разработчик: Rovio

Издатель: Chilingo

ЭЛЕГАНТНОСТЬ ANGRY BIRDS ПОНРАВИЛАСЬ ТЕМ, ДЛЯ КОГО ВЫСОКОБЮДЖЕТНЫЕ AAA-ИГРЫ, СОЗДАННЫЕ СОТНЯМИ ПРОГРАММИСТОВ, БЫЛИ НЕПРИВЛЕКАТЕЛЬНЫ ИЛИ НЕДОСТУПНЫ.



ИНДИ-ИГРЫ, КОТОРЫЕ ПЕРЕШЛИ ОТ УСЛОВНО-БЕСПЛАТНОГО ПО, ДОСЕК ОБЪЯВЛЕНИЙ И СТАРОЙ СХЕМЫ «КАССЕТА В ЗИПЛОК-ПАКЕТЕ» К ЦИФРОВОМУ РАСПРОСТРАНЕНИЮ...



...ПОСЛЕДОВАЛИ ПРИМЕРУ. ЗАХВАТЫВАЮЩАЯ ИДЕЯ МОЖЕТ ДАЛЕКО ЗАВЕСТИ — ДАЖЕ В ПРОСТОМ ИСПОЛНЕНИИ.



СПРОСИТЕ ДРУГОГО СКАНДИНАВА.



MINECRAFT

Жанр: песочница

Год выпуска: 2011

Страна происхождения:
Швеция

Платформы: Windows, Mac OS X
и Linux, портирована почти на
все доступные платформы

Разработчик: Mojang

Издатель: Mojang

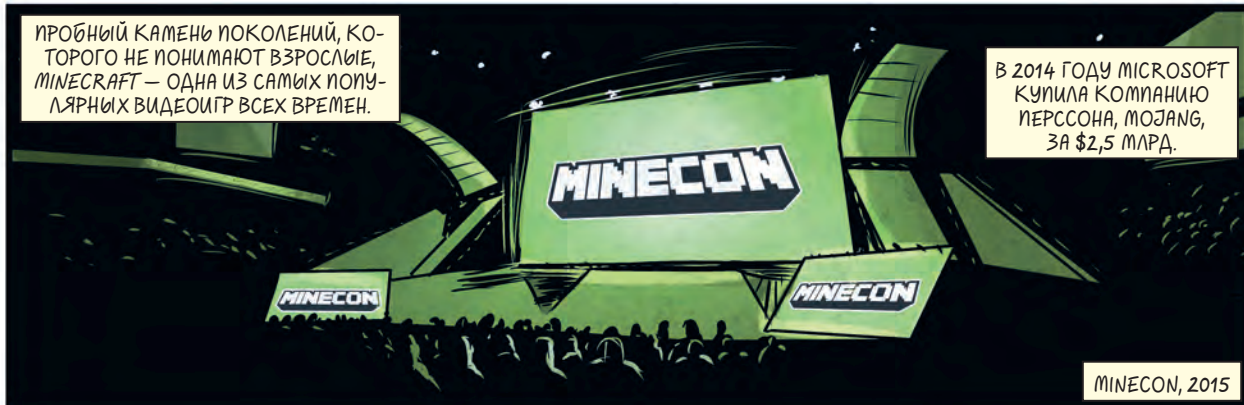
ИСТОРИЯ ВИДЕОИГР ЗНАЛА ЗАСТЕНЧИВЫХ ЮНОШЕЙ, КОТОРЫЕ ЦЕПЛЯЛИСЬ В КОМПЬЮТЕРЫ МЕРТВОЙ ХВАТКОЙ — И РУКОВОДСТВОВАЛИСЬ БОЛЬШЕ ЛОГИКОЙ, ЧЕМ ЭМОЦИЯМИ. НО В ИСТОРИИ ЕСТЬ ТОЛЬКО ОДИН МАРКУС «НОТЧ» ПЕРССОН.

ПОСЛЕ ТЯЖЕЛОГО ДЕТСТВА ОН ВОРВАЛСЯ В ИНДУСТРИЮ ВИДЕОИГР. ВОСТОРГ СМЕНИЛСЯ РАЗОЧАРОВАНИЕМ: РАБОТА НЕ ПРИНОСИЛА УДОВЛЕТВОРЕНИЯ. ОН УШЕЛ.

ИГРЫ С ОТКРЫТЫМИ КОНЦОВКАМИ И УПРОЩЕННОЙ ГРАФИКОЙ УТОЛИЛИ ЖЕЛАНИЕ, О КОТОРОМ МАРКУС НЕ ПОДОЗРЕВАЛ. ОН ВЗЛОМАЛ КОД *INFINIMINER*, СОРЕВНОВАТЕЛЬНОЙ ИГРЫ ПО ДОБЫВАНИЮ РЕСУРСОВ С БЛОЧНОЙ ГРАФИКОЙ. ТАК ПОЯВИЛАСЬ *MINECRAFT*.

ЕСТЬ МНОЖЕСТВО СПОСОБОВ ИГРЫ, НО БОЛЬШИНСТВО ВКЛЮЧАЕТ ИССЛЕДОВАНИЕ ОБШИРНОГО И РАЗНООБРАЗНОГО ЛАНДШАФТА, СОБИРАНИЕ РЕСУРСОВ И СТРОИТЕЛЬСТВО ДЛЯ ВЫЖИВАНИЯ. «ТВОРЧЕСКИЙ РЕЖИМ» ПОХОЖ НА ВИРТУАЛЬНЫЙ LEGO.

ПРОБНЫЙ КАМЕНЬ ПОКОЛЕНИЙ, КОТОРОГО НЕ ПОНИМАЮТ ВЗРОСЛЫЕ, *MINECRAFT* — ОДНА ИЗ САМЫХ ПОПУЛЯРНЫХ ВИДЕОИГР ВСЕХ ВРЕМЕН.



В 2014 ГОДУ MICROSOFT КУПИЛА КОМПАНИЮ ПЕРССОНА, МОЖАНГ, ЗА \$2,5 МЛРД.

MINECON, 2015

С ТАКИМИ ГИГАНТСКИМИ СКАЧКАМИ, КОТОРЫЕ ДЕЛАЛИ ВИДЕОИГРЫ, КТО ЗНАЕТ, ЧТО ЖДЕТ ВПЕРЕДИ?

ОБЕРНЕТСЯ ЛИ ПОГОНЯ ЗА ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТЬЮ ПИШКОМ ИЛИ ЖЕ ВОПЛОТИТ ИЗВЕЧНУЮ ФАНТАЗИЮ ОБ ИГРАХ, СОПОСТАВИМЫХ С НАШИМ ВОСПРИЯТИЕМ РЕАЛЬНОСТИ?

СТАНУТ ЛИ ВСЕ ИГРОВЫЕ ВЫЧИСЛЕНИЯ ПРОВОДИТЬСЯ В «ОБЛАКЕ» — ВПЛОТЬ ДО ПОЛНОГО ИСЧЕЗНОВЕНИЯ ПРИСТАВОК И ПК-ОБОРУДОВАНИЯ, — ОСТАВЛЯЯ ГЕЙМЕРАМ НА ВЫБОР ЛИШЬ УСТРОЙСТВА ВЫВОДА И КОНТРОЛЛЕРЫ?

БУДЕТ ЛИ СБОР ДАННЫХ НАСТОЛЬКО ЭФФЕКТИВНЫМ, ЧТО ИГРЫ СТАНУТ САМОИЗМЕНЯТЬСЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ — ОПТИМИЗИРУЯ СТРУКТУРУ И ПОДСТРАИВАЯСЬ ПОД ИНДИВИДУАЛЬНЫЕ ЗАПРОСЫ? ЕСЛИ ДА, НЕ РАЗВЕДЕТ ЛИ ЭТО ГЕЙМЕРОВ СЛИШКОМ ДАЛЕКО ДРУГ ОТ ДРУГА, В ГЛУБОКО ЛИЧНЫЕ ЗАКОУЛКИ НЕРАЗДЕЛИМОГО ОПЫТА?

УЛУЧШИТСЯ ЛИ ИИ ДО ТАКОЙ СТЕПЕНИ, ЧТО ДЛЯ ИГРОВЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ БОЛЬШЕ НЕ НУЖНЫ БУДУТ СЦЕНАРИСТЫ?

БРОСИТ ЛИ ЗАКОН МУРА ВЫЗОВ ОГРАНИЧЕНИЯМ В ФИЗИКЕ, СНИЗИВ ТЕМПЫ ИННОВАЦИЙ, К КОТОРЫМ ПРИВЫКЛИ ГЕЙМЕРЫ, И КОТОРЫЕ, КАК ОЖИДАЕТСЯ, БУДУТ ВЕЧНЫМИ?

ЛЮДИ ДАЛЕКИ ОТ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ О ТОМ, КАКИМ МОЖЕТ БЫТЬ БУДУЩЕЕ.

ЕСЛИ ЗА СЛЕДУЮЩИЕ СЕМЬДЕСЯТ ЛЕТ МЫ ПРОДЕЛАЕМ ТОТ ЖЕ ПУТЬ, ЧТО ПРОШЛИ ОТ «РАКЕТНОГО СИМУЛЯТОРА» ДО СУБЕРПУНК 2077, МОЖНО ЛИ ХОТЬ МЕЛКОМ УВИДЕТЬ ТО, ЧТО МАЯЧИТ НА ГОРИЗОНТЕ?

ПОКУДА МЫ ОСТАЕМСЯ ЛЮДЬМИ, ПРИСУЩАЯ НАМ СТРАСТЬ К ИГРАМ НИКУДА НЕ ДЕНЕТСЯ.

ЗА ТЫСЯЧЕЛЕТИЯ ИЗОБРЕТЕНИЙ МЫ НИКОГДА НЕ БЫЛИ СТОЛЬ БЛИЗКИ К ТЕМ ЧУВСТВАМ И ОПЫТУ, КОТОРЫЕ ПРЕДОСТАВЛЯЮТ НАМ ВИДЕОИГРЫ.

С ТАКОЙ ПАЛИТРОЙ МЫ, НЕСОМНЕННО, БУДЕМ ПРОДОЛЖАТЬ ИССЛЕДОВАТЬ И ПОИЩАТЬ ТО, ЧТО ВНУТРИ НАС.

И ЧЕРЕЗ ВИДЕОИГРЫ МЫ БУДЕМ И ДАЛЬШЕ ПЫТАТЬСЯ ПОНЯТЬ, ЧТО НАС ОКРУЖАЕТ. ИГРАТЬ С ТЕМ, ЧТО МЫ ВОСПРИНИМАЕМ КАК РЕАЛЬНОСТЬ, В БЕСКОНЕЧНЫХ ПОПЫТКАХ СДЕЛАТЬ МИР ТАКИМ, КАКИМ, ПО НАШЕМУ МНЕНИЮ, ОН ДОЛЖЕН БЫТЬ.



Указатель

3DO 169

A

Activision 133
Adventure 145-147
Akalabeth 144
Allied Leisure 99
Alpex Computer 108
AMF 107
Amutronics 99
Angry Birds 185
Apple 41, 96, 116-117, 137, 144-145, 151, 169
Asteroids 86, 123, 125
Atari 91, 94-102, 106-107, 110-112, 114-118, 123-124, 128, 130-133, 156, 160

B

Balance of Power 41
Bally 91, 95, 112, 119
Bandai 156
Bell Labs 24, 52, 54, 56, 148
BMG Interactive 174-175
Bolt Beranek & Newman (BBN) 146
Breakout 117-118, 120, 129
Bungie 181

C

Capcom 121, 156
Centipede 86
Channel F 110-112, 170
Checkers 35
Chrono Cross 113
Cinematronics 123-124, 134
Civilization 59
Coleco 131-132
Computer Space 90-91, 94, 116, 122
Computer Spaceball 99
Computer Tennis 48-49
Counter-Strike 182
Crazy Otto 126

D

Data East 129
Deep Blue 38
Defender 86
DMA Design 174-175
DND 142
Donkey Kong 128, 132, 155
Doom 123, 152-153, 181
Dragon Quest 148
Dragon's Lair 134-135

Draughts 35-36
Dreamcast 177-178
Dungeons & Dragons 142-143

E

Edge of Nowhere 9
Eidos Interactive 176
Electronic Arts 153, 168-169
Elepong 100
Enix 148
Escape 144
ESRB (Entertainment Software Rating Board) 163
E.T. 131
EverQuest 178

F

Fairchild Semiconductor 108-111, 170
Famicom 156, 158, 171
Final Fantasy VII 173
Flight Simulator 139

G

Galaxian 122, 126
Galaxy Game 85-86, 89-90
Game Boy 155, 157-158, 162, 165-168, 175
Game Freak 164, 167
Gauntlet 86
General Instruments 103
Gnop! 100
Goldeneye 007 176, 181
Gotcha! 100
Grand Theft Auto 175-176
Gran Trak 10 101

H

Half-Life 182
Halo 181
Head On 125

I

IBM 38, 51, 97, 184
id Software 151-153, 178
Infiniminer 186
Infocom 147
Intel 74
Intellivision 131-132, 134
IPM Invaders 121
I, Robot 128-129, 136

J

John Madden Football 169

K

Karate Champ 129
Kee Games 101
Konami 156, 173

L

The Legend of Zelda 158
Lethal Enforcers 163

M

Madden NFL 169
Magnavox 80-81, 92, 97-98, 112, 136
Manic Miner 139
Mattel 131-132, 134
Maze War 149
Mega Drive 159, 161-162, 168-169
Metroid 158
Microsoft 168, 173, 175, 179-183, 186
Midway 121, 125-126, 162
Minecraft 138, 186
Missile Command 128
MMORPG 144, 178
Mojang 186
Mortal Kombat 162-163
Mouse in the Maze 57-58
Ms. Pac-Man 126
MUD1 141, 178
Mystery House 148

N

Namco 124-126, 173
NekoZone 184
NES (Nintendo Entertainment System) 156-162
Night Trap 163
Nimatron 15
Nintendo 106, 121, 126-128, 132, 154-163, 165-167, 170-173, 176, 183
NTT Docomo 184
Nutting Associates 89-91, 99, 122

O

Odyssey 80-81, 92, 103, 112, 136
OXO 77

P

Pac-Man 125-126, 130, 149
Paddle Battle 99
Paramount Pictures 31
PDP-1 65-68
Personal Software 147
Philips Electronics 171
PlayStation 56, 172-177, 180, 182-183

Pokémon Go 167
Pong 8, 93-97, 99-103, 106, 112, 115-117, 122, 136, 177
Prince of Persia 113
Psion 184

Q

Quake 123, 161
Quake III: Arena 178

R

Radar Scope 126-128
Raid on Bungeling Bay 140
Ramtek 99
RCA 15, 79
Resistance: Fall of Man 35
Robotron: 2084 86
Rockstar Games 176
Rovio 185
RPG 142-144, 148, 167, 173

S

Sanders Associates 77, 81
Sears 79, 102
Sega 45, 125, 159, 161-163, 168-170, 178
Shit Panic 184
Sid Meier's Railroad Tycoon 59
SimCity 140
Sonic the Hedgehog 162
Sony 35, 56, 170-173, 176, 182-183
Space Fever 121
Space Invaders 121, 125-126, 185
Space Travel 148
Spacewar! 68-70, 77, 82, 85, 88-90, 111, 117, 122
Space Wars 123
Speed Freak 124
Square 148, 173
Star Wars 124
Steam 182
Super Mario Brothers 157
Super Mario Kart 163
Super NES 159, 163

T

Table Tennis 80, 92, 97
Taito 100, 118, 121, 126, 156
Tank 101
Tecmo Super Bowl 9
Tele-Games 102
Tempest 123, 128
TMRC (Tech Model Railroad Club) 58-63, 65
Tomb Raider 176
TV Ping Pong 99
TX-0 57-58, 63-64

U

Ultima 144

V

Valve Corporation 152, 182
Volly 99

W

Warner Communications 111-112, 132-133
Wii 183
Wizardry 139
World of Warcraft 178

X

Xbox 180-183

W

Westinghouse 15
Wimbledon 122

Z

Zork 147

A

Алькорн, Эл 91-94, 116
Альперт, Норман 107
Андерсон, Тим 147
Аракава, Минору 126, 154, 156
Арнесон, Дэйв 142
Артвик, Брюс 139

B

Баер, Ральф 32, 76-81, 86, 92, 96-98
Беллфилд, Чарльз 178
Бардин, Джон 52-53
Бартл, Ричард 141
Бахус, Кевин 180
Бланк, Марк 147
Блут, Дон 134
Блэкли, Джонатан «Шеймус» 180
Браттейн, Уолтер 52-53
Браун, Карл Фердинанд 13, 24
Бромли, Марти 45
Брукхейвенская национальная лаборатория (BNL) 47-48
Брунеллески, Филиппо 124
Буш, Вэнивар 23, 26
Бушнелл, Нолан 52, 87-93, 95-101, 111, 116, 120, 132-133
Бэббидж, Чарльз 35
Бюхнер, Людвиг 11

B

Валентайн, Дон 101-102
Видеоигры, определение 8-9

Возняк, Стив 96, 117
Вуд, Рэй 142
Вудс, Дон 146-147
Вякевайнен, Ярно 185

G

Гагарин, Юрий Алексеевич 64
Гайгэкс, Гэри 142-143
Гейслер, Генрих 11, 13, 24
Гитлер, Адольф 25
Гиффорд, Уолтер Шерман 52
Голд, Гарри 42
Голдсмит-мл., Томас 29-30
Грац, Дж. М. «Шэг» 65
Грингласс, Дэвид 42
Гэрриот, Ричард «Лорд Бритиш» 143-144

D

Дабни, Тед 88-90, 95-96
Дайер, Рик 134
Даллес, Джон Фостер 44
Дворжак-мл., Боб 49
Делл, Майкл 52
Декюир, Джо 111, 114
Джарвис, Юджин 86
Джобс, Стив 52, 116-117
Джонс, Дэвид 174-175
Дикерт, Ким 185
Дуглас, Александр «Сэнди» Шафто 37
Дэй, Уолтер 135
Дэниэлс, Брюс 147
Дюмон, Аллен Б. 29, 31, 48

E

Екои, Гумпэй 155

J

Жиллетт, Кинг Кэмп 110

3

Закон Мура 39, 108, 138, 184, 187

I

Ибарра, Джо 169
Ибука, Масару 56, 170
Иватани, Тору 124-125
Иэмицу, Токугава 105

K

Кавабэ, Торасиро 26
Калински, Том 161
Каплан, Ларри 133
Кармак, Джон 151-152
Каспаров, Гарри 38

Келли, Мервин 52
Киршнер, Уоллес 107
Кодзима, Хидео «Гений» 27
Колли, Стив 149
Коток, Алан 60-61, 65
Крестики-нолики 37
Кроутер, Уилл 145-147
Кроуфорд, Крис 8, 41
Крукс, сэр Уильям 12-13, 24
Крэйн, Дэвид 133
Кутараги, Кэн 171-172
Кэй, Алан 82

Л

Лаборатория Линкольна 57, 63
Лавлейс, Ада 35
Ла Гуардиа, Фьорелло 119
Леблинг, Дэйв 147
Леммле, Карл 83
Ли, Гарольд 102-103
Либерман, Джо 163
Линкольн, Говард 171
Логг, Эд 86, 123
Лоу, Маркус 83
Лоуренс, Эрнест 26
Лоусон, Джерри 109-110

М

Майнер, Джей 114
Манн, Эстл Рэй 29-30
Масамура, Шоичи 43
Массачусетский технологический институт (MIT) 23-25, 59, 62-63, 65, 67, 69, 78, 82, 122-123, 126, 146-147, 149, 152
Мейер, Сид 59
Мекнер, Джордан 113
Миллер, Алан 133
Миямото, Сигэру 52, 127-128, 155, 157-158, 183
Мобильные игры 184-185
Морита, Акио 56, 170
Мур, Гордон 39
Мураками, Такаси 27
Мэдден, Джон 169

Н

Накамура, Коити 148
Накаяма, Хаяо 159
Нейман, Джон фон 26, 32-36, 113
Нисикадо, Томохиро 100, 118, 120-121
Нойс, Роберт 74
Ньюэлл, Гейб 152, 181-182

О

Ога, Норио 171-172
Оппенгеймер, Роберт Дж. 26

П

Пажитнов, Алексей 164-165
Палмер, Говард 149
Пенн, Гэри 175
Пенн, Зак 115
Перссон, Маркус «Нотч» 138, 186
Пинбол 84-85, 89, 91, 93, 119, 178
Питтс, Билл 82, 85-86, 89

Р

Райт, Уилл 140
Ракетный симулятор 33-35
Рассел, Стив «Слаг» 65-68, 82
Раш, Билл 78, 81, 92
Рейган, Рональд 133
Рейнс, Лайл 123
Роджерс, Хэнк 165
Розен, Дэвид 45
Розенталь, Ларри 122-123
Ромеро, Джон 123, 151-152
Росс, Даг 57
Рузвельт, Франклин Д. 21

С

Самсон, Питер 63, 65
Самуэль, Артур 38
Сандерс, Барри 169
Сапер 184
Серопян, Алекс 100
Смит, Мэттью 139
Смит, Э. Э. «Док» 50, 65
Сондерс, Боб 65
Спилберг, Стивен 31
Стрейчи, Кристофер 36
Стэнфордский университет 55, 82, 86, 89, 149, 152

Т

Тадзири, Сатоси 164-166
Так, Хью 85
Такэда, Гэнъе 155
Танака, Ре 113
Танис, Мартин 150
Терман, Фред 54
Тетрис 67, 149, 165, 185
Тойрер, Дэвид 128
Толкин, Дж. Р. Р. 141-142
Томпсон, Грег 149
Томпсон, Кен 148
Трумэн, Гарри 45
Трэмиел, Джек 138
Тьюринг, Алан 22, 36, 67

У

Уайтхед, Боб 133
Уизенхант, Гэри 142
Уорнер, Сайлас 144
Уиллоу-Ран, исследовательский центр 46
Уильямс, Роберта и Кен 148
Уэмура, Масаюки 155

Ф

Ферми, Энрико 26
Филипс, Жерар 170
Форте, Д-р Стивен 103
Фукс, Эмиль Юлиус Клаус 42

Х

Хайду, Джейкоб 163
Харрингтон, Майк 182
Хаузер, Сэм 174, 176
Хаскел, Лоуренс 107
Хед, Никлас 185
Хигинботам, Уильям 26, 47-49
Хиттер, Гэбриэл 50
Хокинс, Уильям М. «Трип» 52, 153, 168-169
Хории, Юдзи 139
Хоуэллс, Уильям Дин 10
Хусейн, Саддам 177

Ц

Цудзимото, Кэндзо 121
Цукор, Адольф 83

Ч

Черчилль, Уинстон 18
Чоу, Че 181

Ш

Шахматы 22, 38, 88
Шашки 35, 38
Шокли, Уильям 52-54, 57, 74, 108
Шутер от первого лица 129, 148-149, 152, 181

Э

Эдвардс, Дэн 65
Эйзенхауэр, Дуайт 50
Эйнштейн, Альберт 16
Эллисон, Ларри 52
Эмис, Мартин 121
Энгельбарт, Дуглас 58

Я

Янш, Йерун 150
Ямаути, Фусадзиро 105
Ямаути, Хироси 155, 159, 165, 171

Все права защищены. Книга или любая ее часть не может быть скопирована, воспроизведена в электронной или механической форме, в виде фотокопии, записи в память ЭВМ, репродукции или каким-либо иным способом, а также использована в любой информационной системе без получения разрешения от издателя. Копирование, воспроизведение и иное использование книги или ее части без согласия издателя является незаконным и влечет уголовную, административную и гражданскую ответственность.

Научно-популярное издание

ЛЕГЕНДАРНЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ. КОМИКСЫ

**Хеннеси Джонатан
МакГоуэн Джек**

ВИДЕОИГРЫ

НЕВЕРОЯТНЫЕ ХРОНИКИ ИГРОВОЙ РЕВОЛЮЦИИ В КОМИКСАХ

Главный редактор *Р. Фасхутдинов*
Руководитель направления *В. Обручев*
Ответственный редактор *Е. Горанская*
Младший редактор *Ю. Ключина*
Художественный редактор *А. Шуклин*
Компьютерная верстка *Е. Матусовская*

Страна происхождения: Российская Федерация
Шығарылған елі: Ресей Федерациясы

В оформлении обложки использованы иллюстрации:
Rakhimov Edgar / Shutterstock.com
Используется по лицензии от Shutterstock.com

ООО «Издательство «Эксмо»
123308, Россия, город Москва, улица Зорге, дом 1, строение 1, этаж 20, каб. 2013.
Тел.: 8 (495) 411-68-86.
Home page: www.eksmo.ru E-mail: info@eksmo.ru
Өндүрүш: «ЭКСМО» АҚБ Баспасы,
123308, Ресей, қала Мәскеу, Зорге көшесі, 1 үй, 1 ғимарат, 20 кабат, офис: 2013 ж.
Тел.: 8 (495) 411-68-86.
Home page: www.eksmo.ru E-mail: info@eksmo.ru
Тауар белгісі: «ЭКСМО»
Интернет-магазин: www.book24.ru
Интернет-магазин: www.book24.kz
Интернет-дүкен: www.book24.kz
Импортёр в Республику Казахстан ТОО «РДЦ-Алматы».
Қазақстан Республикасындағы импорттаушы «РДЦ-Алматы» ЖШС.
Дистрибьютор и представитель по приему претензий на продукцию,
в Республике Казахстан: ТОО «РДЦ-Алматы»
Қазақстан Республикасында дистрибьютор және өнім бойынша арыз-талаптарды
қабылдаушының өкілі «РДЦ-Алматы» ЖШС,
Алматы қ., Домбровский көш., 3-а, литер Б, офис 1.
Тел.: 8 (727) 251-59-90/91/92; E-mail: RDC-Almaty@eksmo.kz
Өнімнің жарамдылық мерзімі шектелмеген.
Сертификация туралы ақпарат: сайтта: www.eksmo.ru/certification
Сведения о подтверждении соответствия издания согласно законодательству РФ
о техническом регулировании можно получить на сайте Издательства «Эксмо»
www.eksmo.ru/certification
Өндiрген мемлекет: Ресей. Сертификация қарастырылмаған

Дата изготовления / Подписано в печать 11.12.2020. Формат 80x100¹/₁₆.

Печать офсетная. Усл. печ. л. 17,78.

Тираж экз. Заказ





ПРИСОЕДИНЯЙТЕСЬ К НАМ!

БОМБОРА

ИЗДАТЕЛЬСТВО

БОМБОРА – лидер на рынке полезных и вдохновляющих книг. Мы любим книги и создаем их, чтобы вы могли творить, открывать мир, пробовать новое, расти. Быть счастливыми. Быть на волне.

мы в соцсетях:

   [bomborabooks](https://www.bomborabooks.ru)  [bombora](https://www.bombora.ru)
[bombora.ru](https://www.bombora.ru)

ISBN 978-5-04-103224-1



9 785041 032241 >

16+



Москва. ООО «Торговый Дом «Эксмо»

Адрес: 123308, г. Москва, ул. Зорге, д.1, строение 1.
Телефон: +7 (495) 411-50-74. **E-mail:** reception@eksmo-sale.ru

По вопросам приобретения книг «Эксмо» зарубежными оптовыми покупателями обращаться в отдел зарубежных продаж ТД «Эксмо»
E-mail: international@eksmo-sale.ru

International Sales: International wholesale customers should contact Foreign Sales Department of Trading House «Eksmo» for their orders.
international@eksmo-sale.ru

По вопросам заказа книг корпоративным клиентам, в том числе в специальном оформлении, обращаться по тел.: +7 (495) 411-68-59, доб. 2261.
E-mail: ivanova.ey@eksmo.ru

Оптовая торговля бумажно-беловыми и канцелярскими товарами для школы и офиса «Канц-Эксмо»:
Компания «Канц-Эксмо»: 142702, Московская обл., Ленинский р-н, г. Видное-2, Белокаменное ш., д. 1, а/я 5. Тел./факс: +7 (495) 745-28-87 (многоканальный).
e-mail: kanc@eksmo-sale.ru, сайт: **www.kanc-eksmo.ru**

Филиал «Торгового Дома «Эксмо» в Нижнем Новгороде

Адрес: 603094, г. Нижний Новгород, улица Карпинского, д. 29, бизнес-парк «Грин Плаза»
Телефон: +7 (831) 216-15-91 (92, 93, 94). **E-mail:** reception@eksmonn.ru

Филиал ООО «Издательство «Эксмо» в г. Санкт-Петербурге

Адрес: 192029, г. Санкт-Петербург, пр. Обуховской обороны, д. 84, лит. «Е»
Телефон: +7 (812) 365-46-03 / 04. **E-mail:** server@szko.ru

Филиал ООО «Издательство «Эксмо» в г. Екатеринбурге

Адрес: 620024, г. Екатеринбург, ул. Новинская, д. 2щ
Телефон: +7 (343) 272-72-01 (02/03/04/05/06/08)

Филиал ООО «Издательство «Эксмо» в г. Самаре

Адрес: 443052, г. Самара, пр-т Кирова, д. 75/1, лит. «Е»
Телефон: +7 (846) 207-55-50. **E-mail:** RDC-samara@mail.ru

Филиал ООО «Издательство «Эксмо» в г. Ростове-на-Дону

Адрес: 344023, г. Ростов-на-Дону, ул. Страны Советов, 44А
Телефон: +7(863) 303-62-10. **E-mail:** info@rnd.eksmo.ru

Филиал ООО «Издательство «Эксмо» в г. Новосибирске

Адрес: 630015, г. Новосибирск, Комбинатский пер., д. 3
Телефон: +7(383) 289-91-42. **E-mail:** eksmo-nsk@yandex.ru

Обособленное подразделение в г. Хабаровске

Фактический адрес: 680000, г. Хабаровск, ул. Фрунзе, 22, оф. 703
Почтовый адрес: 680020, г. Хабаровск, А/Я 1006
Телефон: (4212) 910-120, 910-211. **E-mail:** eksmo-khv@mail.ru

Филиал ООО «Издательство «Эксмо» в г. Тюмени

Центр оптово-розничных продаж Cash&Carry в г. Тюмени
Адрес: 625022, г. Тюмень, ул. Пермякова, 1а, 2 этаж. ТЦ «Перестрой-ка»
Ежедневно с 9.00 до 20.00. Телефон: 8 (3452) 21-53-96

Республика Беларусь: ООО «ЭКМО АСТ Си энд Си»

Центр оптово-розничных продаж Cash&Carry в г. Минске
Адрес: 220014, Республика Беларусь, г. Минск, проспект Жукова, 44, пом. 1-17, ТЦ «Outleto»
Телефон: +375 17 251-40-23; +375 44 581-81-92
Режим работы: с 10.00 до 22.00. **E-mail:** exmoast@yandex.by

Казахстан: «РДЦ Алматы»

Адрес: 050039, г. Алматы, ул. Домбровского, 3А
Телефон: +7 (727) 251-58-12, 251-59-90 (91,92,99). **E-mail:** RDC-Almaty@eksmo.kz

Украина: ООО «Форс Украина»

Адрес: 04073, г. Киев, ул. Вербовая, 17а
Телефон: +38 (044) 290-99-44, (067) 536-33-22. **E-mail:** sales@forsukraine.com

Полный ассортимент продукции ООО «Издательство «Эксмо» можно приобрести в книжных магазинах «Читай-город» и заказать в интернет-магазине: www.chitai-gorod.ru.

Телефон единой справочной службы: 8 (800) 444-8-444. Звонок по России бесплатный.

Интернет-магазин ООО «Издательство «Эксмо»

www.book24.ru

Розничная продажа книг с доставкой по всему миру.

Тел.: +7 (495) 745-89-14. **E-mail: imarket@eksmo-sale.ru**

book 24.ru

Официальный
интернет-магазин
издательской группы
«ЭКМО-АСТ»

ПОЛНАЯ ИЛЛЮСТРИРОВАННАЯ ИСТОРИЯ ВИДЕОИГР!



САМЫЕ ЗНАКОВЫЕ ИГРЫ И ЛЮДИ,
ПРЕВРАТИВШИЕ ПРОИЗВОДСТВО ИГР
В ИНДУСТРИЮ С МНОГОМИЛЛИАРДНЫМ
ДОХОДОМ.

ОТ ЗАРОЖДЕНИЯ ПЕРВЫХ ИГР В ПЕРИОД
ВТОРОЙ МИРОВОЙ ВОЙНЫ ДО АРКАДНЫХ
АВТОМАТОВ И ШЕДЕВРОВ NINTENDO.
ВАС ЖДУТ КЛАССИЧЕСКИЕ КОНСОЛЬНЫЕ
ХИТЫ И СОВРЕМЕННЫЕ ПОПУЛЯРНЫЕ
МОБИЛЬНЫЕ ИГРЫ.

Pong. PAC-MAN, Donkey Kong,
SUPER MARIO BROTHERS,
Mortal Kombat, GRAND THEFT AUTO,
Doom, MINECRAFT, Angry Birds,
POKÉMON GO

ISBN 978-5-04-103224-1






9 785041 032241 >

БОМБОРА

ИЗДАТЕЛЬСТВО

БОМБОРА — лидер на рынке полезных и вдохновляющих книг.
Мы любим книги и создаем их, чтобы вы могли творить, открывать
мир, пробовать новое, расти. Быть счастливыми. Быть на волне.

   bomborabooks bombora.ru