



СТИВ МАКНИЛ



# HEY! LISTEN!

ПУТЕШЕСТВИЕ  
ПО ЗОЛОТОМУ ВЕКУ  
ВИДЕОИГР

SONIC,  
SPACE INVADERS,  
DONKEY KONG, MARIO  
и другие  
ретрохиты

**Стив Макнил**  
**Hey! Listen! Путешествие**  
**по золотому веку видеоигр**  
**Серия «Легендарные**  
**компьютерные игры»**

*Текст предоставлен правообладателем*  
*[http://www.litres.ru/pages/biblio\\_book/?art=62653826](http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=62653826)*

*Эксмо;*  
*ISBN 978-5-04-111761-0*

**Аннотация**

В конце 70-х игры были другими. Аркадные автоматы, на которых можно было в них играть, были редкостью, а домашний компьютер – недостижимой мечтой. Много поменялось с тех пор. Но есть нечто, что с годами осталось неизменным. Это страсть игроков и создателей игр!

Стив Макнил, телеведущий и один из основателей популярного шоу о классических видеоиграх Dara O'Briain's Go 8 Bit, преданный фанат игр 70–90-х. В этой книге он расскажет о золотом периоде, когда полет фантазии разработчиков не был ограничен абсолютно ничем, когда они сами создавали правила, и это привело к появлению легендарных шедевров. Но не обошлось

и без ужасающих провалов! Узнайте, с чего начиналась история индустрии видеоигр.

# Содержание

Вступление От Дара О'Бриэна	5
Предисловие	9
1	14
2	42
3	69
4	105
Конец ознакомительного фрагмента.	108

# Стив Макнил

## Hey! Listen! Путешествие по золотому веку видеоигр

*Тине и Элле посвящается*

### Вступление От Дара О'Бриэна

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

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

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

Отсюда несколько выводов. Для начала, стендапы не сто-

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

Но главное другое. Ностальгия – это отлично и правильно, она имеет полное право на существование, но в зависимости от того, для чего она применяется и зачем вы ей предаетесь.

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

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

Хотя, честно говоря, Alex Kidd не совсем по моей части. Я малость старше, так что моя золотая эпоха видеоигр к тому времени уже прошла. Не скажу ничего нового: лучшая музыка в мире – та, которая была новой, когда вам было девятнадцать, лучшие игры в мире – те, которые выходили, когда вам было двенадцать. Меня это закинуло в самую гущу бит-

вы между Sinclair Spectrum и Commodore, в которой, к слову, я был на стороне американцев. А как же еще? Спрайты! Синтезатор речи! Невероятный объем памяти в 64 килобайта (фактическая память: 38 килобайт)! К тому же я жил в Ирландии, а не в Британии, и моя национальная гордость не требовала поддерживать оппонента с его дурацкими резиновыми клавишами<sup>1</sup>.

Поистине, то была золотая эпоха! Загрузки по восемнадцать минут! Контроллеры с единственной кнопкой, так что вы могли либо прыгать, либо стрелять! А если у вас кончались игры, можно было купить журнал с напечатанным программным кодом новой игры, чтобы провести долгие часы, вбивая его собственноручно.

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

---

<sup>1</sup> Речь о том, что у дешевых версий компьютеров ZX Spectrum была резиновая клавиатура вместо пластиковой. Производитель этих компьютеров – британская компания Sinclair Research. – *Прим. ред.*

тратил по часу перед игрой, выбирая форму носа для своего персонажа.

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

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

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

Можно сказать, «В поисках утраченного детства».

Вы уж не слишком рыдайте, пока читаете.



# Предисловие

Привет всем!

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

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

Да уж.

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

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

По крайней мере, я расскажу о моей личной золотой эпохе. После небольшого вступления о том, как видеоигры выползли из океана на сушу, мы начнем путешествие с первой по-настоящему прорывной игры, Pong. Мои самые ранние геймерские воспоминания – это домашняя консоль для Pong, банальный Adman Grandstand TV Game 2000 с черно-белой графикой. Все свое детство я не отрывался от игр, а отложил контроллер в сторону лишь на несколько лет, когда мне стукнуло восемнадцать, и в бурлящей университет-

ской жизни возникли другие приоритеты. Наше путешествие окончится там же, вместе с последней игрой, которая меня реально затянула, – The Legend of Zelda: Ocarina of Time. Ее часто называют лучшей игрой всех времен (как будто это можно объективно измерить), что кажется подходящим завершением для сего ностальгического текста. После «Зельды» я отодвинул консоль, сосредоточившись на общении с девчонками. В основном разговоры шли про симпатичных им парней, но, в конце концов, диалог есть диалог.

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

Ладно, карты на стол... Пару лет назад, на отпуске в Италии, я провел целую ночь, залипнув в игру на смартфоне<sup>2</sup> под боком у спящей жены. К несчастью, яркий экран мобильного в темной комнате, находящийся в каких-то сантиметрах от моего лица, буквально испортил мне один глаз. Боль была жуткая, и я почти ничего не видел, так что я поплелся к доктору, пытаюсь объяснить свою беду на ломаном итальянском. Он прописал мне ходить в повязке, пока глаз не за-

---

<sup>2</sup> Если интересно, это была Mega Mall Story от Kairossoft. *Здесь и далее примечания автора, если не указано иное.*

живет, в результате чего смуглые местные прозвали меня не иначе как *il pirata pallido*, то есть «Бледный пират». Если бы они только знали, что в детстве я «пиратил» игры для одноклассников, копируя их с помощью двухкассетника, то поняли бы, насколько точным оказалось прозвище. Я и сегодня, мягко говоря, незавидный жених, а ведь мое шоу *Go 8 Bit* крутят по телику. Но инцидент с повязкой, внимание, был аж в 2010 году! В то время я обладал все тем же неподражаемым обаянием картошечки, на которой фломастером наносили лицо, только работал не на ТВ, а в сфере продаж.

Последнее, что я хотел бы упомянуть, данная книга – эдакий обзорный тур по видеоиграм. Можно было бы посвятить целый том одному лишь соперничеству Nintendo и Sega или же юридическим заморочкам, в которых безнадежно погрязла Atari. Многие, в общем-то, и посвятили, справившись значительно лучше, чем я в своей книжке<sup>3</sup>. Однако я вместо конкретной области попытался охватить все, что связано с играми, включая компьютерные (которые зачастую задвигают в угол по сравнению с консольными). Также мы посмотрим на игропром вне США и Японии, хотя, конечно, их консольные игры было сложно переплюнуть, учитывая, как они выросли в современную культуру.

Все, хватит топтаться. Поехали! Надеюсь, вам понравится. Чтобы написать все это, мне пришлось здорово пожерт-

---

<sup>3</sup> Для желающих ознакомиться с каждой темой поглубже – библиография в конце.

водить игровым временем...

*Стив Макнил (он же Бледный пират)*

# Земля до рождения Pong

Все захватывающие истории начинаются с багатели – и эта не исключение. Для тех, кто по какой-то причине не знаком с запутанной историей бильярда<sup>4</sup>, багатель напоминает снукер<sup>5</sup>, только в ней нужно бить кием по шарам на наклонном столе и надеяться, что те попадут в лузы, скатываясь сверху вниз. В багатели есть что-то и от боулинга – в ранних версиях присутствовали «кегли», которые можно было сбивать ради очков. Только вот расставлять их заново после каждого удара игрокам показалось довольно нудно (мои скромные познания в истории подсказывают, что у них наверняка и так хватало проблем с оспой и пьянством). В итоге кегли заменили ввинченными металлическими штырьками, «пинами». Шары либо отскакивали, либо застревали на них, а основной целью стали лузы. Сочетание шаров и пинов постепенно превратилось в то, что мы знаем как пинбол. Смотрите-ка, мы всего лишь на первом параграфе, а вы уже подцепили интересный факт, которым сможете впечатлить любую компанию! Хотите еще один? На слот-машинах изображают вишенки и арбузы, потому что когда-то в качестве награды они

---

<sup>4</sup> Как вам не стыдно! Фу, такими быть!

<sup>5</sup> Британская разновидность бильярда. – *Прим. пер.*

вместо денег выдавали жвачку с фруктовым вкусом, чтобы обойти тогдашние строгие законы об игорном бизнесе. С ума сойти, да? Как дочитаете книгу, будете сносить знакомым башни, фонтанируя знаниями! Не благодарите.

Гм. Где мы остановились?

В багатель гоняли сотню с гаком лет, но однажды в 1931 году, в Чикаго, Дэвид Готлиб выпустил принимающий к оплате монеты автоматический вариант под названием Baffle Ball. В обмен на блестящий пенни игрок получал семь шариков, а роль кия выполнял плунжер – эдакий поршень на пружинке. Его нужно было оттянуть и отпустить, запуская шарики прямо на игровое поле. Автоматы с монетками изобрели задолго до Готлиба, те же *слот*-машины существовали с начала XX века. Он даже не изобретал плунжер на пружине, его уже использовали в багатели в той или иной форме аж с 1777 года. Более того, питающиеся монетками автоматические столы с багателью существовали и до Baffle Ball, просто он оказался самым популярным. Готлибу сильно повезло, поскольку с фантазией у него явно был напряг.

Ладно, это не вполне справедливо, мужик все же свое дело знал. Как иначе он продал бы более 50 тысяч экземпляров американским магазинам и барам, которые не смогли устоять перед соблазном дополнительного источника дохода? Один из продавцов Готлиба, Рэй Молони, настолько утопал в заказах на столы Baffle Ball, что ему постоянно не

хватало поставок. Тогда он основал собственную компанию, Lion Manufacturing, а заодно с этим еще и сделал свой пинбольный стол, Ballyhoo. Успех был настолько оглушительным, что вскоре он переименовал фирму из Lion в Bally, и это название, наряду с Gottlieb и Williams<sup>6</sup>, до сих пор считается золотым стандартом пинбола.

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

---

<sup>6</sup> Сегодня компания называется WMS Industries.



бавлены звонки, издающие приятный звук, а там и до мигающих огоньков оказалось недалеко. С тех пор пинбол-машины осаждают почти все органы чувств игроков разом, способствуя нездоровому привыканию.

Хотя Готлиб, мягко говоря, не обрадовался конкурентам, посягнувшим на его территорию<sup>7</sup>, с другого фронта надвигалась угроза пострашнее – «аппараты с выигрышем». Да, существовали версии пинбола, где можно было выиграть реальные деньги в зависимости от успеха на поле. Вскоре правительство начало прикрывать эту лавочку как очевидную форму азартных игр, вот только под раздачу попали и обычные, безобидные пинбольные столы<sup>8</sup>. Фьорелло Ла Гуардия, мэр Нью-Йорка в те годы, начал свою борьбу с игорным бизнесом самым логичным образом – на камеру разбив машины для пинбола кувалдой, а затем сбросив в море! Подумать только, что когда-то политики творили полнейшую дичь ради внимания общественности. Кто бы мог подумать! А вскоре свою лепту в борьбу с пинболом внесла Вторая мировая, когда множество аппаратов изъяли и переплавили на военные нужды.

Тем не менее после окончания войны людям снова нужно было как-то отдыхать, и производители пинбола реши-

---

<sup>7</sup> Спустя всего год после запуска Baffle Ball существовали уже 150 других производителей пинбол-машин, в основном в Чикаго.

<sup>8</sup> Справедливости ради надо заметить, что любые автоматы, принимающие монеты, моментально становились инструментом для отмывания денег.

ли аннулировать запрет правительства, четко продемонстрировав: их игра требует мастерства, а не слепой удачи. Главным нововведением, навсегда изменившим лик пинбола в 1947 году, стали... погодите-погодите... лапки-флипперы! Да-да, читая весь предыдущий текст, вы воображали те столы для пинбола неправильно. Ведь первые шестнадцать лет существования хобби шарики попросту падали сверху вниз, и этому никак нельзя было помешать. Главный вопрос, который всплывает в голове после получения данной информации, – а с какого перепугу в это вообще играли?

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

брали в Японии...

Компания Service Games была основана в мае 1952 года Мартином Бромли и его отцом, который до этого организовывал игровые комнаты со слот-машинами и пинболом на военных базах на Гавайях. Когда вышли ограничительные законы, Service Games за копейки скупили все аппараты и перевезли их в Японию, организовав игровые комнаты для военных уже там. Очевидно, законы вполне позволяли наживаться на американских солдатах – главное, чтобы это происходило за границей.

Вскоре фирма включила в ассортимент музыкальные автоматы, которые открывали огромный потенциал дистрибуции и продавались как горячие пирожки, подобно пинбольным столам парой десятилетий ранее. Вскоре Service Games слились с другой компанией, также занимавшейся импортом электронно-механических игр (о них чуть позже), во главе которой стоял некто Дэвид Розен. Здесь вы спросите – зачем я все это рассказываю? Просто Service Games в какой-то момент превратилась в Sega Enterprise Ltd, и уж это название вы наверняка слышали, если хоть немного знакомы с видеоиграми. Но она была не единственной видеоигровой компанией, начинавшей с продаж автоматов с монетоприемниками. Изначально слияние Sega планировалось еще и с фирмой Taito, занимавшейся тогда сбытом автоматов с арахисом. Да, такие существовали на самом деле, было же времечко! Но Taito открестилась от сделки, возможно, потому что кормле-

ние слонов в зоопарке показалось им более перспективным делом, чем продажа электронных развлекательных автоматов. Вам могут быть знакомы еще две компании – Nintendo и Namco<sup>9</sup>, тоже занимавшиеся тогда не вполне видеоиграми. Nintendo торговала игральными картами и детскими игрушками. Namco продавала компактные аттракционы, начав свой бизнес с пары механических лошадок, установленных на крыше супермаркета, ведь все нормальные места были заняты конкурентами – совсем не Диснейленд, скорее передвижной балаган, заехавший в провинциальный городок.

Sega со временем начала разрабатывать собственные автоматы, экспортируя их из Японии на американский и европейский рынки. К примеру, Periscope<sup>10</sup> (1966) – электронно-механический симулятор военной субмарины. Это был здоровенный аппарат (раза в три крупнее, чем у конкурентов), чрезвычайно дорогой в производстве и абсолютно не предназначенный для транспортировки в другие страны. Чтобы уравновесить затраты с прибылью, Sega предложила операторам брать по 25 центов за игру вместо обычных 10 центов,

---

<sup>9</sup> Изначально они назывались Nakamura Manufacturing Company, что и сложилось в NA-M-CO.

<sup>10</sup> О происхождении игры идут серьезные споры, но все настолько запутано (даже на сайтах самых прожженных фанатов, закопавшихся глубже некуда), что в какой-то момент мне стало откровенно скучно. А ведь автомат, казалось бы, вышел сравнительно недавно. Кто-то просто поленился задокументировать события, посчитав, что это неважно. И в чем-то он был прав. Планета, знаете ли, умирает.

тем самым создав первый аркадный автомат, который стоил «четвертак» (в переводе на сегодняшние деньги – почти два доллара!).

Электронно-механические автоматы быстро завоевали популярность благодаря новизне, встав в один ряд с пинболом, музыкальными автоматами и т. п. Gottlieb еще до выпуска Baffle Ball добилась значительного успеха с автоматом-силомером хвата. Seeburg неплохо раскрутилась на играх со «световым пистолетом». Ей принадлежали такие автоматы, как Six Gun, где игрок вступал в перестрелку с манекеном, изображающим ковбоя/негодяя в полный рост, и Shoot The Bear (1947), в которой нужно было стрелять по движущейся фигурке медведя, при попадании встающей на дыбы и меняющей направление. Если вам сложно это представить, вообразите сценку в лесу, взятую из комикса про Астерикса, и поместите туда фигурку медведя, кое-как слепленную из барахла, хранящегося на балконе. В общем, эта поделка бежит по кругу, а вы пытаетесь в нее попасть. Seeburg также продавала музыкальные и торговые автоматы. Еще одна знаменитая игра, разработанная Chicago Coin, называлась Speedway (1969). В ней на экран помещалась проекция гоночных автомобилей, между которых игрок должен был маневрировать, продвигаясь к лидерству в гонке. В комплект входил руль, педали, индикатор пробега и многое другое – короче, все необходимые ингредиенты любого современного гоночного симулятора, только в виде механического ап-

парата без какой-либо вычислительной мощности. Chicago Coin до этого в основном занималась пинбол-машинами, а в последующие годы переключилась на клоны Pong.

В Японии же популярность быстро набрали автоматы Pachinko. Они напоминали пинбол, но установленный вертикально. Игрок насыпал в верхнюю часть машины крошечные металлические шарики, которые по пути вниз попадали в отверстия, выплачивающие игрокам дополнительные шарики. Их можно было сохранить для повторных заходов или обналичить. И хотя автоматы для азартных игр были запрещены, Pachinko наряду с Pachisuro (которые похожи на стандартные слот-машины, но каждый барабан можно останавливать по отдельности) нашли лазейку. Они предоставляли игроку ровно столько контроля над ситуацией, чтобы считаться «играми от мастерства, а не удачи», хотя, уверяю вас, мастерство в процессе Pachinko участвует примерно так же, как и в попытке идеально сыграть в гольф вслепую. На планете, пожалуй, найдется несколько одиноких людей с переизбытком свободного времени, которые могли бы наловчиться в нее выигрывать, но для подавляющего большинства это чистейшая лотерея.

Все это я веду к тому, что яркие автоматы в общественных местах, предназначенные для того, чтобы потратить деньги и развеяться, вызывали общественный интерес, и спрос на них стремительно рос. Изобретение монетоприемников позволило различным фирмам автоматизировать и монетизи-

ровать все возможные формы развлечений: музыку с помощью музыкальных автоматов, игры с шариками, вроде пинбола, напитки и снеки из торговых автоматов, слот-машины для любителей азартных игр, любопытные электронно-механические симуляторы чего угодно, от стрельбы до гонок... Все это добро можно было поставить рядом, создавая дополнительный источник дохода для владельцев помещений, поэтому множество производителей занималось одновременно несколькими направлениями. Теперь вам понятен контекст ситуации, в которой вскоре «выстрелили» видеоигры, – и почему многие из производителей направили усилия в новое русло. Правда, прежде чем это стало возможным, прогрессу потребовалось достигнуть определенной точки, в которой компьютерные технологии стали достаточно дешевыми, чтобы заменить менее продвинутые (хотя и не менее увлекательные) аттракционы.

Давайте-ка прыгнем в прошлое и посмотрим, как это случилось.

Первый программируемый компьютер появился в Пенсильванском университете в 1946 году. Он назывался «Электронный числовой интегратор и вычислитель» (Electronic Numerical Integrator and Calculator, сокращенно – ENIAC), весил тридцать тонн, занимая примерно шестьдесят три квадратных метра (в основном благодаря 17 тысячам вакуумных ламп), и на нем не удалось бы даже запустить «Ко-

сынку». Учитывая, правда, сколько он стоил (400 тысяч долларов, эквивалент сегодняшних шести с лишним миллионов долларов), запуск игрушек был бы слегка неуместен.

В следующем году (1947-м, ровно тогда, когда в пинбол добавили флипперы) был подан патент на изобретение под названием «Развлекательный аппарат на базе лучевой трубки». В общих чертах – это такое устройство, которое подключалось к телевизору. Игрок взаимодействовал с экраном, «стреляя» с помощью контроллеров по пластиковым целям на прозрачной накладке, державшейся на экране благодаря статическому электричеству. Тут вы подумаете: «Опа, да это же первая в мире домашняя приставка!» – но, увы, дальше собранного вручную прототипа дело не пошло. К тому же до полноценной приставки она недотягивала по нескольким критериям. Хотя игра считалась «электронной», начинка у нее была аналоговая, «цифрой» там и не пахло. Система не запоминала, попал ли игрок по цели, и не вела счет, потому что мишени находились не в игре, а были прилеплены к телевизору. Она не может считаться «компьютерной игрой», ведь не была разработана на компьютере, и не может считаться «видеоигрой», поскольку не генерировала графику с помощью видеосигнала<sup>11</sup>. В результате о ней часто забывают или принижают ее роль, когда речь заходит о «первой видеоигре». Я, если честно, чихать хотел на этот снобизм. Если чуть-чуть включить воображение, эта штука дарила пользо-

---

<sup>11</sup> Скажу по секрету, я тоже понятия не имею, о чем речь.



вателю абсолютно те же ощущения, что и любая другая «настоящая» видеоигра. А ханжи пусть идут лесом.

Другой незаслуженно забытый пример – Bertie the Brain («Умник Берти», 1950), и если вы подумали, что это клевое имя для одного из первых компов, то так оно и есть. Берти насчитывал четыре метра в высоту и предлагал каждому желающему сразиться с ним в крестики-нолики<sup>12</sup>. Лично я всегда думал, что когда огромные роботы наконец встанут против нас, война будет более кровавой... Но если они зверски обыграют нас в логические игры, я не буду против. Панель с кнопками 3×3 позволяла игроку выбрать нужную клетку, и ход затем отображался на здоровенной световой сетке спереди устройства. Невероятно, но там даже можно было настроить сложность! Берти развлекал публику от души, но Джозеф Кейтс собрал его в первую очередь для того, чтобы продемонстрировать «ламп-аддитрон», уменьшенную версию вакуумных ламп, составлявших основу любого из ранних компьютеров и вскоре вытесненных транзисторами, которые были еще меньше. Я мог бы рассказать и про транзисторы, но не буду. Они ужасно скучные.

Некоторые утверждают, что Берти не считается компьютерной игрой, так как в нем не было движущейся графики. Знаете, если написание книги меня хоть чему-то научило, так это тому, что знатоки истории видеоигр обожают нахо-

---

<sup>12</sup> Крестики-нолики были чрезвычайно популярны у первых программистов по одной простой причине – ограниченное количество ходов.

дить поводы отместить все ранние попытки. Конкретно этот компьютер даже не был нигде упомянут, я просто наткнулся на него, пока читал «Википедию», так что есть хороший шанс, что его выдумали. К примеру, мою страницу в «Википедии» постоянно ломают, описывая меня как «будущее лицо компании Bovril»<sup>13</sup>.

До этого момента мы в основном говорили про Северную Америку, но если уж на то пошло, то в 1951 году, на «Фестивале Британии» (национальной выставке, организованной во имя надежд на светлое будущее после Второй мировой), первый в мире человек «сыграл» в «компьютерную» «игру» (кавычки я добавил, чтобы знатоки истории игр не возникали).

Джон Беннетт, австралиец, работавший в британской компьютерной фирме Ferranti, умудрился собрать систему, которая запускала цифровую версию древней игры «Ним». По правилам, игроки должны по очереди брать предметы из кучек, и выигрывал тот, кто либо остался с последним предметом на руках, либо смог этого избежать (программа знала обе версии). Габариты компьютера, получившего имя Nimrod, были 360 × 270 × 150 см, хотя непосредственно вычислительная часть занимала крохотную часть этого объема. Как и ENIAC, устройство состояло из вакуумных ламп, которые в данном случае загорались и изображали палочки на

---

<sup>13</sup> Широко распространенная в Великобритании марка мясного экстракта, используемого для изготовления горячих напитков или заправки супов. — *Прим. пер.*

игровом поле, или «жезлы» (с англ. rods)<sup>14</sup>. Разумеется, этот компьютер тоже не был создан для развлечения, хотя штурмовавшие его толпы людей могли бы с этим поспорить. Создатели планировали продемонстрировать способность машины решать сложные математические проблемы, на чем и строился бизнес Ferranti.

В том же году Ferranti еще раз поспособствовала развитию видеоигр, когда Кристофер Стрейчи написал программу для игры в шашки на компьютере Manchester Mark 1, предшественнике Ferranti Mark 1<sup>15</sup>. Надо заметить, в те ранние годы компьютеров, для них разрабатывали немало шашек и шахмат в рамках изучения искусственного интеллекта<sup>16</sup>. Алан Тьюринг, ключевой специалист по взлому немецких кодов во время Второй мировой<sup>17</sup> написал настолько сложную шахматную программу, что ни у одного из имеющихся тогда компьютеров не хватало мощности ее запустить. Горя желанием показать работу программы, Тьюринг сыграл партию против друга, сам выступая в роли вычислительной ма-

---

<sup>14</sup> Библейского царя, бросившего вызов самому Богу, звали как раз Нимрод. Название компьютера не только обыгрывало название игры Nim и палочки rod, но и показывало само существование искусственного интеллекта в религиозном контексте. Потрясающая игра слов. И немного затянутая сноска.

<sup>15</sup> Первый в мире компьютер в коммерческой продаже.

<sup>16</sup> Хотите нырнуть в эту бездну поглубже? Гуглите Клода Шеннона, Артура Самуэля и Алекса Бернстайна.

<sup>17</sup> Работал в Блетчли-парке, в котором я женился. Странное дело, местный музей все еще посвящен Тьюрингу, а не моим достижениям. Уверен, что это исправят, когда книга увидит свет.

шины и действуя согласно алгоритму. Не могу вас не обрадовать: по прошествии нескольких часов, в течение которых Тьюринг скрупулезно высчитывал каждое решение, которое приняла бы его программа, он, наконец, проиграл. LOL.

Не считая лопнувших амбиций Тьюринга, было ясно, что компьютеры вполне годились для игр, если бы только не цена. И все же попытки продолжались. В 1952 году Александр Дуглас создал версию крестиков-ноликов, часто упоминаемую как OXO, на Кембриджском компьютере EDSAC (Electronic Delay Storage Automatic Calculator, «электронный автоматический вычислитель с памятью на линиях задержки»). Ясное дело, не для развлечения, а как часть его докторской работы про взаимодействие человека и машины. Этот компьютер примечателен тем, что он первый в истории обладал памятью, пригодной для хранения, считывания и удаления информации. Фактически это была первая оперативная память. Перематываем пару лет вперед, чтобы познакомиться с Уильямом Хигинботэмом, участником Манхэттенского проекта. Именно он отвечал за разработку таймеров в бомбах, чтобы те взорвались в нужный момент. Конечно, «нужный момент» сильно зависит от того, это вы сбрасываете бомбу или ее сбрасывают на вас... После войны Хигинботэм работал в Брукгейвенской национальной лаборатории, которая открывала двери всем желающим раз в год. В 1958 году Хигинботэм решил показать посетителям кое-что поинтереснее стандартных статичных экспонатов и разработал вариана-

цию игры в теннис на экране осциллографа. Игроки видели изображение теннисного поля в вертикальном разрезе (с сеткой в центре) и мячик, перемещающийся по полю. Игроки могли менять угол наклона своей «ракетки», вращая ручку, и отбивали мячик нажатием кнопки. Как и Nimrod, Tennis for Two («Теннис на двоих») пользовался огромным успехом и даже вышел на бис на выставке следующего года. После этого, впрочем, его разобрали на запчасти ради других проектов.

Несмотря на убедительную симуляцию тенниса, знатоки все равно продолжают спорить, можно ли считать ее той самой «первой игрой»<sup>18</sup>. Как и в случае с «развлекательным аппаратом на базе лучевой трубки», система Tennis for Two не могла ничего запомнить, не вела очков и не определяла, кто выиграл, а кто проиграл. В общем-то, вся программа заключалась в том, чтобы заставить осциллограф рисовать траекторию «шарика» вместо обычных линий, меняя направление, когда игрок нажимает на кнопку. Но этого что, мало?! Наши мозги прекрасно способны воспринимать контекст, да и запоминать счет, если уж на то пошло! Черт возь-

---

<sup>18</sup> [18] Забегая вперед: в 76-м Magnavox подала в суд на всех, кто копировал «теннис» для Magnavox Odyssey и тем самым нарушал ее патент. Линия защиты обвиняемых была выстроена вокруг того, что это Уильям Хигинботэм первым придумал такого рода игры. Суд признал «право первородства» ученого, но поскольку тот в свое время не стал патентовать Tennis for Two (по словам Хигинботэма, патент все равно бы отошел государству), то суд выиграла Magnavox. Так что если считать, что Magnavox Odyssey – первая игровая приставка, то будьте любезны счесть и Tennis for Two первой компьютерной игрой. – *Прим. ред.*

ми, это был настоящий теннис! На экране! Такое ощущение, что «знатоки истории игр» просто ненавидят предмет своего изучения.

Полагаю, я ясно дал понять, что существует кучка ужасных придир, готовых до хрипоты спорить, достойна ли какая-нибудь из вышеупомянутых игр считаться «первой компьютерной/видеоигрой». К счастью, насчет следующего пункта двух мнений не существует. Если все предыдущие варианты можно считать робкими шажками по направлению к «настоящим» видеоиграм, то сейчас мы посмотрим, куда они пришли.

У Массачусетского технологического института имелся в распоряжении PDP-1 (Programmed Data Processor, «обработчик запрограммированных данных»), компьютер, стоимостью 120 тысяч долларов и размером с крупный автомобиль. К слову, у него в числе первых присутствовали монитор и клавиатура. Удивительно, но почему-то студенческому клубу любителей поездов TMRC (Tech Model Railroad Club) разрешали возиться с этой чудовищно дорогой железякой по ночам, создавая программы, которые можно было сохранить на телеграфной ленте. В 1961 году один из участников TMRC, большой любитель фантастики Стив Рассел по прозвищу Слизняк, начал разрабатывать игру, которую в конце концов окрестят Spacewar!<sup>19</sup> Возможно, «слизняком» его прозвали из-за привычки никуда не спешить, ведь закончив

---

<sup>19</sup> Ага, вы не ослышались. Наш гуру видеоигр – ботаник с обидной кличкой.

прототип в 1961-м, он надолго на него забил. Лишь после долгих уговоров друзей и еще шести месяцев работы Стив выпустил игру в следующем году, вложив в нее в итоге 200 часов труда.

Геймплей состоял из битвы двух звездолетов в открытом космосе. Оба корабля управлялись игроками, ведь мощности компьютера не хватало на управление с помощью ИИ. Игрок задавал скорость и направление полета корабля, обстреливая противника торпедами с помощью тумблеров на PDP-1. Друзья Рассела из TMRC моментально влюбились в Spacewar! и тут же взялись ее дорабатывать. Один разместил в качестве фона реалистичную карту звездного неба, приспособив под это стороннее приложение, шутливо (но точно) называемое «самый дорогой в мире планетарий». Другой добавил солнце с реалистичной гравитацией, с помощью которого игроки могли разогнаться и неожиданно выпрыгнуть рядом с врагом или неосторожно попасть в гравитационный колодец и сгореть. Третий придумал функцию гиперпрыжка, моментально телепортирующую ваш корабль в случайную точку, если вам казалось, что дело пахнет керосином. К этому моменту Spacewar! стала настолько популярной, что желающие порубиться в нее стирали локти, управляя игрой через тумблеры PDP-1. TMRC сжалились и смастерили отдельные контроллеры, которые подключались к компьютеру. Безусловно, ребята отлично потрудились, дорабатывая оригинальную игру, но хоть кто-нибудь подумал о чувствах бе-

долагии Стива? «Ну да, конечно, стоило создать первую в мире видеоигру, как тут же налетела куча народа, точно знающего, как лучше». Вот где здорово пригодился бы «принцип бутерброда» критики<sup>20</sup>.

И это еще не все! Вместо того чтобы купаться в честно заработанных миллиардах в качестве «отца видеоигр», Стив Рассел не получил со Spacewar! ни гроша. Начинка PDP-1 не подходила для коммерческой реализации, и игра так и осталась уделом студентоты. TMRC честно поделилась игрой со всеми желающими, у кого был компьютер PDP-1. Digital Equipment (производители PDP-1) даже использовала ее в качестве демонстрации возможностей системы и дарила каждому покупателю их компьютера. Другие программисты в разных институтах разрабатывали клоны Spacewar! на доступных им машинах. Одна из копий находилась в Университете Юты, где как раз учился на инженера молодой человек по имени Нолан Бушнелл. Залипая в Spacewar! Бушнелл начал придумывать собственные игры. Он проводил долгие вечера в лаборатории, изучая язык программирования FORTRAN (и его упрощенную версию GOTRAN). Первые его попытки включали в себя 2D и 3D-версии крестиков-ноликов, а также игру «Лисица и гуси», где игрок в роли лисы пытался поймать отбившихся от стада гусей, пока

---

<sup>20</sup> Это когда вы сначала говорите человеку что-то приятное о его работе, затем неприятное (что и является основной мыслью), а затем опять приятное. Как бутерброд. – *Прим. пер.*



те пытались взять игрока числом. Гусями, кстати, управлял простой ИИ, а не игрок-человек.

Во время летних каникул Бушнелл работал в парке развлечений Lagoon в Солт-Лейк-Сити, забитом под завязку теми самыми поедающими монетки аттракционами, о которых мы говорили раньше. И тут у него щелкнуло: а ведь люди охотно платили бы за возможность поиграть во что-то вроде Spacewar! Главное, чтобы компьютерные игры хоть немного отбивали свое производство.

Пока Бушнелл размышлял, как вытащить видеоигры в общественные места, на другом конце страны, в Нью-Гемпшире, в исследовательской лаборатории компании Sanders, Ральф Баер мечтал привести видеоигры домой. В качестве главы отдела по проектированию технического оснащения в Sanders (занимавшейся подрядками для оборонки) Баер располагал определенной свободой действий и рабочей силой на 500 с лишним человек. В 1966 году он дал указание одному из них, Биллу Харрисону, поработать над устройством, позволяющим людям управлять изображением на экране телевизора (спустя почти двадцать лет забытым историей прототипом «развлекательного аппарата на базе лучевой трубки»). Первым успешным экспериментом оказался рычаг, нажимая который можно было изменить цвет у квадрата на экране – с красного на синий. Не пугайтесь, это была всего лишь проба пера, потому что сколько ни ворочай мозгами, игра про накачку цветов не зашла бы никогда.

Вскоре к их команде присоединился еще один человек, обладающий блистательным умом и воображением (а также, если верить Баеру, безграничной ленью), – Билл Раш. Случилось это потому, что предыдущий начальник не очень-то был рад его присутствию. В основном Раш торчал в офисе, громко брэнча на гитаре и смущая этим остальных сотрудников. Но периодически он создавал новые игры на основе разрабатываемой командой технологии. Спустя какое-то время у команды было готово несколько рабочих прототипов: побег из лабиринта на двоих (как и в Spacewar! оба персонажа управлялись живыми людьми, поскольку железо принятия решений не тянуло), тир с пластиковым ружьем и, со временем, симулятор настольного тенниса. Большинство представителей компании удивлялись, почему военная фирма тратит столько сил, чтобы показать воображаемый пинг-понг на телевизоре, но, к счастью для всех будущих геймеров планеты Земля, Герберт Кэмпмен (генеральный директор Sanders по научно-исследовательской работе) подсел на тир. Ружье, видимо, имело хотя бы отдаленное отношение к военной тематике, так что Кэмпмен дал разработчикам время и деньги.

Пока Баер развивал личный проект, Бушнелл окончил университет в 1969 году и устроился инженером-конструктором в электротехническую фирму Ampex. Работа удовольствия не приносила, так что в свободное время он отводил душу, пытаясь создать заветную версию Spacewar! с монетоприемником. Для воплощения амбициозного замысла он ис-

пользовал новенький (и, что гораздо важнее, дешевый) мини-компьютер от Texas Instruments. Бушнелл был настолько увлечен проектом, что в процессе переоборудовал спальню своей двухлетней дочери в мастерскую, а ее укладывал спать в гостиной. Я не нашел никаких подтверждений, но абсолютно уверен, что его жена была просто счастлива. А особая волна гордости за мужа наверняка нахлынула, когда выяснилось, что его задумка оказалась слишком дорогостоящей и не способной принести какую-либо прибыль. Железо самой экономичной версии попросту не тянуло игру, все ужасно тормозило.

Впрочем, Бушнелл работал не в гордом одиночестве. На проект подписались двое его коллег из Ampex – Ларри Брайан и Тед Дэбни<sup>21</sup>. От души намучившись, они пришли к выводу, что железо Texas Instruments не годится и лучше собрать специализированную систему, позаимствовав запчасти у Ampex. Благо, компания разрешала сотрудникам использовать любые детали для личных проектов абсолютно бесплатно, так что все было законно (а не как когда вы уносите пачки бумаги с работы для своего принтера, чертовы ворюги!). Периодически им требовались детали, которыми фирма не располагала, и тогда приходилось включать смекалку. В качестве монитора выступал бэушный черно-бе-

---

<sup>21</sup> Ряд источников утверждает, что троица использовала в качестве своего офиса спальню дочери Дэбни, а не Бушнелла. Но, как и в случае с сеговским Periscope, истина покрыта мраком.

льный телик, а монетоприемник отправлял деньги прямым на дно пустой банки из-под растворителя.

Невзирая на то, что система создавалась на коленке, им в итоге удалось собрать рабочую машину. Кое-чем, конечно, пришлось поступиться. Оригинальный Spacewar! как вы помните, был игрой на двоих, а вот версия Бушнелла оказалась сольной. Игроку требовалось одолеть два звездолета, управляемых простеньким ИИ, ни разу не получив урона. Тем не менее результат оказался настолько впечатляющим, что им заинтересовались в Nutting Associates. Кстати Бушнелла с ними познакомил его стоматолог. Я мог бы рассказать об этом подробнее, но будет куда интереснее, если вы включите воображение и сами представите, как и при каких обстоятельствах это могло произойти! Например, мой вариант строится вокруг крохотного компьютерщика, живущего у кого-то в деснах.

У Nutting Associates уже был успешный опыт с Computer Quiz – автоматом-викториной, проецирующим на экран вопрос с вариантами ответа, после чего игрок выбирал ответ, нажимая кнопку с номером. Изначально эта система использовалась в подготовительном курсе военных<sup>22</sup>. Сам Computer Quiz был отнюдь не нишевым продуктом, с доходом, сравнимым с доходом от пинбол-машин. Биллу Наттингу требовался столь же успешный следующий хит, и он нанял Бушнелла,

---

<sup>22</sup> Не спрашивайте, зачем солдатам знать ответы на вопросы по золотым хитам шестидесятых, – сам не знаю.

лицензировав его игру. Проект назвали Computer Space, по аналогии с Computer Quiz. Во время работы в парке развлечений Lagoon Бушнелл понял, что народ нужно чем-то привлечь, так что как следует потрудился над внешним видом автомата с игрой. Результатом стал невероятно футуристичный, изогнутый корпус из стеклопластика, который моментально притягивал взгляды.

Первый экземпляр в 1971 году отправился в бар под названием «Нидерландский гусь»<sup>23</sup>, и, хотя посетители не сразу сообразили, как в это вообще играть, в конечном счете автомат окупился. Увы, в итоге это лишь внушило Наттингу и Бушнеллу ложные надежды. Дело в том, что «Нидерландский гусь» располагался в опасной близости от студгородка Стэнфордского университета. Соответственно, народ, приходивший туда выпить, отличался определенной сообразительностью и в целом был не против пролистать не в меру объемную инструкцию к игровому автомату. А вот в подавляющем большинстве других баров обычные работяги таким терпением не обладали. Не подозревая об этом, Nutting уже выпустила партию в 1500 автоматов с Computer Space, которую так и не распродала. Бушнелл, частично винивший рекламную кампанию Nutting за прохладный прием игры, решил основать собственную фирму со своим давнишним соратником Тедом Дэбни. Хотя Computer Space не завоевал

---

<sup>23</sup> Гусь по-нидерландски будет Gans. Я загуглил это, надеясь, что перевод подарит мне хоть малюсенькую игру слов. Мое разочарование не знало границ.

рынок, отчислений вполне хватило на новую фирму. Закономерно встал вопрос о названии. Они выбрали астрономический термин, обозначающий выравнивание трех небесных тел (например, Солнца, Земли и Луны) – Syzygy (сизигия). Однако его уже кто-то зарегистрировал, так что Бушнелл позаимствовал слово из японской игры го – Atari.

Оставим ненадолго Бушнелла и Дэбни разбираться с их свежесозданной компанией и взглянем на Билла Питтса и его друга Хью Така. В 1971 году эти двое собрали собственный аркадный автомат со Spacewar! который называли Galaxy Game, то есть «галактическая игра» (они не хотели, чтобы в названии их игры участвовало провокационное слово «война»). Их детище создавалось на мини-компьютере за 14 тысяч долларов, PDP-11, и было помещено в корпус ручной работы. Результат гордо красовался в том же Стэнфордском университете – Питт и Так оба там учились, по ночам упорно осваивая программирование.

Вместе с монитором и прочим железом Galaxy Game стоила около 20 тысяч долларов – в двадцать раз больше, чем любая слот-машина той эпохи, а в переводе на современные деньги и все 100 тысяч. Если бы не богатые родители Така, проект никогда не увидел бы свет. Стоимость одной игры составляла 10 центов, так что на выход в ноль потребовалось бы 200 тысяч партий. Вторая, улучшенная версия автомата, способная поддерживать две игры одновременно, стояла в Стэнфорде вплоть до 1979 года. Она неизменно пользова-

лась популярностью, но разработка заглохла еще в середине 1971-го, когда Питт и Так спустили на нее невообразимую сумму в 65 тысяч долларов. Хотя они впоследствии утверждали, что бюджет в итоге отбился. Как знает каждый, кто когда-либо вкладывал 65 тысяч долларов, основная цель – просто вернуть эти 65 тысяч восемь лет спустя, без какой-либо компенсации рисков и оплаты рабочих часов, без учета инфляции и вообще без какой бы то ни было прибыли...

Galaxy Game была значительно более точной копией оригинальной Spacemar! в отличие от бушнелловской Computer Space, которую пришлось как следует упростить. Только вот Бушнелл сосредоточился на коммерческом потенциале, пока Питт и Так безуспешно гнались за технической точностью, и это дорого им стоило (буквально). Но вернемся к Ральфу Баеру – ему в те годы тоже пришлось нелегко. Главной проблемой оказалось найти фирму, которая поймет и поддержит его начинания. Sanders все еще занимались военными подрядами, их попросту не интересовал рынок сбыта развлекательной продукции. Требовался полноценный коммерческий партнер. Тот факт, что в результате сокращений в Sanders осталось 4 тысячи сотрудников вместо 11 тысяч, также подгонял найти способ монетизировать эту абсолютно новую технологию, которую благодаря наклейкам «под дерево» по бокам корпуса прозвали «Коричневый ящик». Представьте военную фирму, из которой только что турнули 7 тысяч людей, но при этом оставили на зарплате Баера и его

бренькающего на гитаре приятеля-раздолбая, которые клеили фальшивое дерево на цветовую помпу для телевизора...

Сперва Баер пытался договориться с компаниями, которые занимались кабельным ТВ. Идея была следующая: на тот момент на экран телевизора нужно было наклеивать пластиковые пленки с картинками, чтобы игра не смотрелась как два пятна в пустом пространстве, но кабельное могло все исправить, транслируя красочные, фотореалистичные фоны, на которые накладывался бы геймплей. Только представьте, чего мы могли бы достичь, получи предложение зеленый свет. Например, можно было бы метать виртуальные дротики в лицо Пирса Моргана<sup>24</sup>. Увы, этому не было суждено сбыться. Кабельные компании отказали, и следующей остановкой стали производители ТВ. «Коричневый ящик» в итоге лицензировала Magnavox (и переименовала его в Magnavox Odyssey), но за восемнадцать месяцев, потребовавшихся для разработки финальной версии, цена на приставку взлетела с предполагаемых 19,95 доллара за штуку до 100.

И это при том, что при производстве отказались от множества ключевых элементов. Изображение стало черно-белым, а не цветным. Световой пистолет и «картридж» с его игрой (дополнительные игры поставлялись на подключаемых микросхемах) продавались за 24,99 доллара отдельно от устройства.

---

<sup>24</sup> Известный британский и американский телеведущий. – *Прим. пер.*



Консоль Odyssey активно рекламировалась в рамках кампании «триумфального возвращения» Фрэнка Синатры с новым альбомом Ol' Blue Eyes Is Back. Правда, пятидесятилетний музыкант не особо годился на роль кумира молодежи, особенно в эпоху Дэвида Боуи и Элтона Джона. И все же, невзирая на недостатки, Odyssey подобралась к тому, чтобы стать первым – и единственным! – видеоигровым продуктом для массовой аудитории. Преисполненная оптимизма, Magnavox начала показывать приставку на различных выставках. Именно на такой выставке, проходившей 24 мая 1972 года в городе Берлингем (штат Калифорния), один из посетителей, уже знакомый нам, позалипал некоторое время в электронный пинг-понг. В следующем месяце он создаст собственную компанию, Atari. Конечно же, речь идет о Нолане Бушнелле.

## 2

# Запя Atari

Одним из первых источников дохода для Atari была пинбольшая компания Bally, заказавшая им разработку особо широких пинбол-машин. Честно говоря, понятия не имею, как ширина автомата может повлиять на увлекательность игры. Лично мне вполне нормально, когда мои шарики взмывают по вертикали<sup>25</sup>. Кроме того, проникшись успехом Computer Space, Bally также заказали у Atari (через свою дочернюю фирму Midway, занимавшуюся аркадными автоматами) разработку видеоигры в жанре космической гонки. Рабочих рук явно не хватало, так что Atari переманила из Амрех еще одного инженера – Ала Алькорна. Но вместо того чтобы сходу посадить его за свежий заказ, Бушнелл дал Алькорну обучающее задание, чтобы помочь тому вникнуть в тонкости разработки игр. Требовалось написать простую версию пинг-понга, с «одним шариком, двумя ракетками и счетом». А чтобы не обидеть Алькорна сомнениями в его способностях, Бушнелл соврал, что именно такую игру заказала у них General Electric<sup>26</sup>, хотя на деле те об Atari слыхом не слыхивали.

---

<sup>25</sup> Да, это именно то, о чем вы подумали. Шучу как хочу.

<sup>26</sup> Невыносимо банальное название для компании.

Сперва Алькуорн попытался выполнить задачу по замечкам Бушнелла о разработке Computer Space, но те оказались нечитаемыми. Однако он не сдался и продолжил работать, по пути значительно урезав цену проекта за счет более дешевых компонентов. Более того, Алькуорн ввел в игру ряд новых механик, качественно улучшив примитивную базовую задумку. Траектория полета шарика теперь менялась в зависимости от части ракетки, о которую он ударялся. Чем дольше длился розыгрыш без промахов, тем быстрее двигался шарик. Алькуорн даже добавил звук, с которым шарик отскакивал от стен и ракеток<sup>27</sup>, а также изменил управление, чтобы ракетки двигались только по вертикали, убрав горизонталь (она была в версии Odyssey), тем самым упростив геймплей. Корпус для игрового автомата, что вскоре назовут Pong, был не то что сконструирован, а скорее слеплен из чего попало. Начинка выглядела как сплошной клубок проводов, а снаружи аппарат больше напоминал почтовый ящик, особенно по сравнению со стильным футуристичным корпусом Computer Space. Экраном для Pong служил старенький черно-белый телек. Рабочий прототип был готов спустя три месяца, и, ко всеобщему удивлению, в офисе Atari просто не могли от него оторваться. Бушнелл лично добавил к нему пару деталей, включая противень для сбора монет<sup>28</sup>. В отличие от увесистого мануала Computer Space, инструкция к

---

<sup>27</sup> Magnavox Odyssey, напротив, издавать звуки не умела.

<sup>28</sup> Кроме шуток, это буквально был противень для выпечки хлеба.

Pong состояла из одного предложения: «Чтобы зарабатывать очки, старайтесь не упустить шарик».

В надежде побыстрее получить гонорар у Midway, Бушнелл предложил им Pong вместо заказанной гоночной игры, но те отказались.

В качестве дополнительного источника доходов Atari в те годы занимались дистрибуцией пинбол-машин<sup>29</sup>, так что им без проблем удалось установить автомат с Pong в одном из «своих» помещений в августе 1972 года. То был унылый бар под названием «Энди Кэпп» в городке Саннивейл (штат Калифорния), отличавшийся от прочих баров лишь необычно большой комнатой для игр – в ней стояло несколько пинбол-машин, музыкальный автомат и аркадный автомат Computer Space. Чтобы вы прочувствовали, в какой обстановке Atari вынуждена была тогда работать, я обрисую ситуацию: Стив Бристоу (еще один бывший сотрудник Ampex), ответственный за инкассацию автоматов на этом маршруте, нередко брал с собой жену, вооруженную топором. Она бы предпочла ружье, но им не удалось получить на него разрешение.

Автомат с Pong водрузили на пустую винную бочку, выполняющую функцию стола, и все шло своим чередом, пока спустя несколько недель хозяин бара не позвонил, сообщив, что автомат сломался. Подъехавший Алькорн быстро

---

<sup>29</sup> Это был вполне надежный заработок, поскольку автоматы всегда можно было купить задешево, починить и сбавить в местные бары.

отыскал «поломку»: стоило ему открыть монетоприемник, как оттуда хлынул поток монет. Ведерко четвертаков – это, конечно, замечательно, но для развития фирмы Бушнеллу все же требовался банковский кредит. Увы, индустрию развлекательных автоматов все еще держала в заложниках дурная репутация азартных игр и отмыва денег, так что банки поголовно отказывались давать Atari заем. Единственной победой Бушнелла на финансовом фронте оказались 50 тысяч долларов, полученных у Wells Fargo и моментально вложенных в производство новых автоматов с Pong.

В офисе Atari на проект такого масштаба не хватало места, так что фирме пришлось арендовать старый роллердром и нанять рабочих для сборки. Чтобы сэкономить, брали людей с улицы. Однако «экономия» вышла боком: некоторые из них оказались наркоманами и принялись воровать с производства телевизоры и другие ценные детали. Разумеется, Atari указала им на дверь, а оставшимся рабочим ради предотвращения таких проблем сделали разные поблажки и «плюшки». Например, начали устраивать «пятничные пивные попойки» и разрешили работникам играть в Pong сколько душе угодно. Вдобавок, хотя марихуана официально была запрещена, в сборочной ею дымили все кому не лень. Можете себе представить корпоративный дух ранней Atari, где должностной инструкцией было что-то вроде: «Ребят, пыхайте на здоровье, только не крадите ничего, пожалуйста!»

Проблемы с кражами немного затормозили процесс, но

в итоге автоматы с Pong (первые экземпляры выпустили в ноябре 1972 года) принесли Atari огромную прибыль. Благодаря экономичному производству каждый автомат продавался в три раза дороже себестоимости. За каждую заказанную партию они брали деньги вперед, что также положительно повлияло на доходы. Atari могла требовать аванс потому, что тут и там поползли слухи о потрясающем успехе Pong. Обычные пинбол-машины приносили около 50 долларов в неделю, автоматы с Pong – в четыре раза больше, в том числе благодаря цене: каждый матч стоил 25 центов, тогда как в пинбол за эти же деньги можно было сыграть трижды. Не говоря о том, что видеоигры оказались более надежными, чем электронно-механические автоматы и пинбол-машины, поскольку в них было меньше подвижных деталей, требующих обслуживания и ремонта.

В последующие годы Atari выпустила несколько вариаций Pong, чтобы удовлетворить запросы публики и освежить геймплей. Моими любимыми были Quadrapong – версия<sup>30</sup> на четырех игроков с четырьмя сторонами, где у каждого был счетчик жизней и свои ворота; а также Rebound, симуляция волейбола на двоих, в которой мячик вертикально перелетал через сетку посередине экрана. Rebound изрядно напоминала Tennis for Two, да и, раз уж на то пошло, насто-

---

<sup>30</sup> Аппарат был сделан в формате кофейного столика, каждый игрок сидел со своей стороны, наклоняясь над ним, и крутил соответствующую ручку. – *Прим. ред.*

ящий настольный теннис, в отличие от Pong. В настоящем теннисе мячик не отскакивает от стенок по краям поля.

Впрочем, «Понгом» дело не ограничивалось. Atari разработала массу других игр в различных жанрах, пробуя новые подходы. Следом за оригинальным Pong вышла изначально заказанная фирмой Midway игра Asteroid<sup>31</sup>, в которой две космические ракеты летали наперегонки снизу вверх сквозь поле астероидов. Хотя Midway честно заплатила за проект, Бушнелл не удержался и тут же запустил в производство клон, прозванный Space Race, что вскоре привело к иску и аннулированию роялти Atari. Скажем прямо, они еще легко отделались. Если бы сторонняя фирма поставляла для Cadbury их фирменные шоколадки Dairy Milk<sup>32</sup>, а затем начала продавать идентичные шоколадки тем же самым торговым точкам, я полагаю, Cadbury не ограничилась бы отказом платить за поставку<sup>33</sup>. За Space Race последовала игра на двоих, Gotcha, в которой нужно было на время выбираться из лабиринта с видом сверху. Она стала первым видеоигровым автоматом, поддерживающим цветной монитор. Во всех предыдущих проектах мониторы применялись исключительно черно-белые, в крайнем случае с пленкой поверх экрана, создающей цвета в нужных местах. Правда, за-

---

<sup>31</sup> Не путать со знаменитой игрой Asteroids от Atari, вышедшей в 1979 году.

<sup>32</sup> Одни из самых популярных шоколадок в Великобритании. — *Прим. пер.*

<sup>33</sup> Аналогия вышла так себе, и мне наверняка об этом сообщат в гневных твитах.

помнилась Gotcha не за богатство цвета. В памяти отложились контроллеры в виде нелепых розовых пластиковых полусфер, за которые нужно было ухватиться, чтобы управлять рычажком. В сочетании с постером, где какой-то тип хватал девушку за талию, создавалось исключительно превратное впечатление. После первых негативных отзывов Atari оперативно выпустила версию с нормальными джойстиками. В конце концов, к тому моменту она была не единственным игроком на рынке и не могла допустить потери репутации. Клоны Pong множились другими компаниями не по дням, а по часам. Фирмы вроде Nutting Associates, Midway, Sega и прочих затопили рынок настолько, что к середине 1974 года большинство автоматов Pong было выпущено ими, а не Atari. Некоторые, как Midway со своим клоном Pong под названием Winner, отчисляли Atari за авторские права, но остальные и в ус не дули. В какой-то момент в Atari спохватились и крепко взялись за патенты, пытаясь задушить конкуренцию, но было слишком поздно. Патенты оформлялись ужасно долго, а клоны Pong уже стояли на каждом углу.

По уже упомянутым сотрудникам Atari (Дэбни, Алькорн, Бристоу) вы могли заметить, что Бушнелл увел много специалистов своего бывшего работодателя, Ampex. А в 1974 году Atari приобрела компанию Cyan Engineering, основанную другими бывшими работниками Ampex, Стивом Майером и Ларри Эммонсом. Cyan Engineering считалась независимым (хотя и купленным с потрохами) консультантом,



способным, по словам Бушнелла, «создавать невозможные технические штуки», позволяя Atari обскакать конкурентов. Первой игрой, которую Майер и Эммоннс вручили работодателю, стал гоночный симулятор Gran Trak 10. Игрок смотрел на трассу сверху, управляя своим «болидом», словно радиоуправляемой машинкой. Если сдвинуть рычажок налево, машинка поворачивала влево, если сдвинуть направо – машинка поворачивала направо. Как видите, вполне интуитивный процесс: если машинка перемещается по экрану налево, нажимайте «лево», чтобы поехать вниз, если машинка едет вниз, нажимаете «лево», чтобы поехать направо, если машинка едет направо, нажимаете «лево», чтобы поехать вверх, и если машинка едет вверх, то «лево» едет налево. Все то же самое, только наоборот, чтобы поехать направо. Правильно?

В автомат Gran Trak 10 были встроены педали, рычаг переключения передач и руль. Выделяющаяся среди конкурентов игра стала бестселлером Atari за 1974 год и принесла огромную прибыль. Точнее, принесла бы, не закрадись в расчеты досадная ошибка, из-за которой автоматы с Gran Trak 10 продавались на 100 долларов дешевле себестоимости.

Бизнес Atari забуксовал. Стремительный взлет компании означал, что нужно было непрерывно поставлять новые автоматы, опережая конкурентов, и все чаще в поставку пробирался брак. Попытки найти хит среди игр, кроме Pong, уже упомянутое чудовищное давление со стороны фирм-конку-

рентов и провал с расчетами в случае с Gran Trak 10 прибыли не способствовали. Другая проблема, мешающая развитию, была связана со сбытом товара. Во многих городах сбыт осуществляла лишь пара крупных компаний, поставляя автоматы в аркадные залы, магазины, боулинг-клубы и т. п. Среди них действовало негласное правило – каждая компания занимается исключительно «своей» продукцией. Например, один дистрибьютор специализировался исключительно на пинбол-машинах Bally, а другой сбывал только Williams. Бушнелла сложившаяся ситуация выбешивала, так что он решил найти способ поставлять автоматы каждому дистрибьютору, покрывая все аркадные точки.

В индустрии случился большой переполох, когда несколько старожилов Atari уволились, тут же основав собственную компанию Kee Games. Они сделали имя, выпуская качественные клоны игр Atari за меньшую цену – такие как Elimination (клон Quadrapong), Spike (клон Rebound) и Formula K (клон Gran Trak 10). Хотя Atari продолжала поставлять аркадные автоматы крупнейшим дистрибьюторам, дистрибьюторы поменьше вцепились в возможность утереть нос Atari, покупая не у нее, а у конкурентов вполне похожие игры. Правда, это сыграло с мелкими поставщиками злую шутку, поскольку те самые Kee Games на деле были основаны приятелем Бушнелла, Джо Киненом, с подачи главы Atari и находясь в его полном подчинении. Две фирмы поддерживали легенду о соперничестве с настойчивостью, достойной

лучшего применения. К примеру, однажды, пока жена Бристоу отвлекала болтовней охранника на входе, сам Бристоу прокрался на склад Atari, «украл» компьютерные детали через выбитое окно, загрузив их в свой автомобиль. Заметка для любителей истории рынка: бизнес-модель Kee Games может быть описана следующим образом.

1. Разбейте собственные окна.

- 2.?

3. Выгода!

Естественно, в Kee Games работали талантливые ребята, которым быстро наскучило перевыпускать игры Atari и устраивать налеты на склады. Сначала они разминались, добавляя в игры свои идеи, например кнопку «прыжка» в свою версию Rebound. Но затем взялись за совершенно новые проекты. Первый собственный хит, выпущенный Бристоу, назывался Tank (ноябрь 1974). Геймплей был прост: два танка на поле боя размером с экран пытаются пристрелить друг друга, лавируя среди препятствий и мин. В каком-то смысле это выглядело как «наземная» версия Spacemar! только с упрощенной механикой, более понятной потребителям.

Atari воспользовалась успехом Tank, чтобы сделать крупный анонс – «слияние» с Kee Games, а следовательно, воссоединение под одной крышей команд обеих компаний (и, что важнее, их доходов). Пост президента Atari занял Джо Кинен, поскольку продемонстрировал, что своим талантом

в этой области превосходит Бушнелла. И весьма вовремя – ведь к тому времени не только Atari и Кее активно экспериментировали со своими играми. Аркадная индустрия Японии тоже мчалась вперед на всех парах.

Nintendo добилась определенного успеха с игрой Wild Gunman, использующей световой пистолет. В ней игроки могли стрелять по изображениям «живых» ковбоев – очень привлекательно для своего времени. Вообще, Nintendo довольно долго возилась с технологиями световых пистолетов. В начале семидесятых она продавала игрушку Beam Gun – пистолет, не прикрепленный к консоли, с которым в комплекте шли пластиковые лев и бутылка. При «выстреле» по леву тот рычал, а бутылка «разбивалась». Понятия не имею, какой интерес возиться с этой штукой больше десяти секунд, но раскупали ее хорошо. Впоследствии Nintendo приспособила эту технологию для создания световых тиров из заброшенных боулинг-клубов (которые сначала взлетели, а затем сразу прогорели в шестидесятых). Система получила звучное название Laser Clay Shooting System и затем, в свою очередь, легла в основу автоматов вроде Wild Gunman.

Тем временем инженер Томохиро Нисикадо разрабатывал хит за хитом по заказу компании Taito. Его версия Pong, под названием Basketball, привлекала внимание благодаря человечкам, изображающим игроков вместо обычных ракеток, и корзинам для мяча вместо пустых «ворот» по краям экрана. В том же году Нисикадо создал гоночную игру Speed Race, в

которой – впервые в истории – экран скроллился, а не оставался статичным. Компания Midway выкупила лицензию на обе игры, выпустив их в США, но настоящим прорывом для них стал автомат Gun Fight в 1975 году, позволяющий игрокам поучаствовать в ковбойской дуэли с видом сбоку. Он был основан на очередной игре от Нисикадо, Western Gun, которую Midway доработали силами Дэвида Наттинга. А тот, к слову, был родным братом того самого Билла Наттинга, владельца компании Nutting Associates, выпустившей бушнелловский Computer Space в 1971 году. Незадолго до этого Дэвид поссорился с братом, покинул компанию и основал собственную фирму, Nutting Industries. Можно сказать, брат пошел на брата из-за игрового автомата<sup>34</sup>.

В 1974-м Дэвид трудился над новейшей технологией микропроцессоров для компании Bally, однако в 1975 ее лицензировали малоизвестной конторе Micro Games, поскольку сами Bally не увидели потенциала. В результате пинбол-машина от Micro Games под названием Spirit of '76 стала первой в мире, где вместо электронно-механических компонентов для подсчета очков использовался микропроцессор. Не сказать, чтобы это возымело какой-то эффект на старте, но вскоре все автоматы с пинболом перешли на микропроцессоры, т. к. те были значительно дешевле и проще в обслуживании. Затем Наттинг «прокачал» автомат Western

---

<sup>34</sup> Еще раз – шучу как хочу.

Gun для Midway<sup>35</sup>, добавив туда микропроцессор<sup>36</sup>. В результате Gunfight стал первым аркадным автоматом на основе микропроцессора, что позволяло использовать улучшенную графику и более динамичный игровой процесс. В частности, в этой версии присутствовали дилижансы, проезжающие сквозь поле боя, за которыми игроки могли прятаться от пуль. Наттинг также воспользовался микропроцессором в следующем году, выпустив невероятно успешную Sea Wolf, видеоигровую вариацию электронно-механической игры Periscope, созданной Sega десятью годами ранее. Давайте не будем углубляться в технические детали и подробно выяснять, почему новое железо навсегда изменило видеоигры. Основная фишка в том, что именно оно ознаменовало переход от прежних микросхем, которые для каждой игры проектировались с нуля, к микропроцессорам, способным выполнять программные инструкции различных игр, управляя при этом стандартным «железом». Это подвело к следующему переходу – игры теперь создавались не инженерами-электронщиками, а программистами. Одним из сотрудников, нанятых Atari для освоения этой новой технологии, стал Дэйв Шепперд. Именно он разработал один из первых гоночных симуляторов от первого лица, Night Driver<sup>37</sup>,

---

<sup>35</sup> Напомню: Midway – производители аркадных автоматов, дочерняя фирма пинбольной компании Bally.

<sup>36</sup> Если кому интересно, Intel 8080.

<sup>37</sup> С моей стороны было бы некрасиво не упомянуть, что на эту игру оказал

знатно нашумевшего благодаря корпусу в виде кабины болида с настоящим сиденьем.

Atari не сразу отказалась от старых микросхем ТТЛ (то есть действующих по транзисторно-транзисторной логике) и тянула до 1976 года, когда последней игрой такого типа стала Breakout, а ее разработчиком – один бывший сотрудник Atari, только что вернувшийся из продолжительного паломничества в Индию. Другие работники описывали его как неряшливого, раздражающего раздолбая, ни черта не смыслящего в электронике. Это еще один человек, чье имя вы уже слышали – основатель Apple Computer Inc. Стив Джобс.

Что до Breakout – по сути это была вертикальная сольная версия Pong, где игрок с помощью мячика пробивал кирпичную стену. Основная загвоздка состояла в том, чтобы уменьшить число микросхем (чипов) для производства автомата, тем самым снизив цену. На тот момент Atari продавала по 10 тысяч копий автоматов со своими лучшими играми, так что, если прикинуть факторы производства, ремонта и прочих расходов, каждый сэкономленный в микросхеме чип ценой в 10 долларов давал компании выгоду примерно в 100 тысяч долларов (и это была еще одна причина как можно скорее пересест на микропроцессоры). Задача оказалась заковыристой, и большинство специалистов не хотели за нее браться, а вот «неряха» Стив Джобс согласился – за щедрую

---

громадное влияние немецкий аркадный автомат 1975 года Nürburgring (названный в честь гоночного трека в Германии), созданный Райнером Фоерстом.

компенсацию от Atari. Ну или сделал вид, что согласился. Уже тогда Джобс, на пару со Стивом Возняком из Hewlett Packard, начал разработку Apple II – компьютера, которому было суждено сыграть ключевую роль в индустрии ПК. И Джобс, и Возняк состояли в Homebrew Computer Club («клубе самодельных компьютеров») – группе энтузиастов, экспериментировавших со сборкой собственного «железа». Как выяснилось позже, Джобс палец о палец не ударил в задачке с Breakout, скинув ее на Возняка. «Воз» потруился на славу, снизив количество деталей до менее чем 30 чипов, но решение оказалось настолько компактным и замороченным, что никто не смог его повторить! В Atari сдались, наняв другого специалиста, и в итоге выпустили автомат с сотней чипов. Но Джобсу за «работу» заплатили, со всеми обещанными бонусами – 750 долларов + 100 за каждый сэкономленный чип, то есть в районе 5000 долларов. О бонусной надбавке Джобс умолчал, разделив с Возом лишь 750 долларов. Тот оставался в неведении долгие годы, узнав, когда уже работал в Apple. Цитируя его слова: «Он (Джобс) всегда считал, что, будь такая возможность, всякий имеет полное право купить что-то за 60 долларов и перепродать за 6000». Каждый, кто хоть раз бывал в магазине Apple, знает, что данный подход Джобс бережно пронес сквозь всю свою карьеру<sup>38</sup>.

Я знаю, о чем вы думаете. Согласен, самое время ввести в повествование японскую мафию.

---

<sup>38</sup> Ха! Так тебе, крупный бизнес!



Namco тесно сотрудничала с Atari несколько лет, выступая в роли их официального дистрибьютора в Японии, но когда они выпустили там Breakout, возникли неожиданные проблемы. Рынок тут же наводнили поддельные игровые автоматы, произведенные крупным кланом якудза. А ведь Namco лишь продавала игры, а не производила их сама. Масая Накамура обратился к Atari с просьбой как можно скорее увеличить поставки, чтобы дать подделкам отпор, но как нельзя некстати страдающий от похмелья Бушнелл не врубился, чего именно от него хотят японцы. В Namco плюнули и приняли стоическое решение самим собирать автоматы, быстро наполнив рынок фактически клонами собственного производства. Так как Бушнелл не рассказал коллегам по Atari о разговоре с Накамурой, те решили, что раз из Японии перестали поступать заказы, то Breakout там не особо «выстрелил». Представьте себе, насколько хорошо тогда шли дела у Atari, раз Бушнелл даже не попытался протрезветь, когда его фирма столкнулась с проблемами в другой стране. Увы, это также показывало наплевательское отношение, которое со временем только ухудшалось. Namco по инерции продолжала продавать игры Atari, но вскоре переключилась на создание собственных игр, чтобы снизить зависимость от ненадежного партнера. Впрочем, этот факт прошел мимо Atari, которая уже не смотрела в сторону аркадных автоматов, а нацелилась на дома и квартиры.

Небывалый успех автоматов с Pong в начале семидесятых годов сослужил добрую службу Magnavox Odyssey, поскольку фанаты могли насладиться любимой игрой – ну или чем-то ее напоминающим – не выходя из дома. Таким образом, никто не удивился, когда в 1974 году Нолан Бушнелл поручил одному из своих инженеров, Гарольду Ли, создать домашнюю версию Pong. К тому времени цифровые технологии здорово обскакали старые и дорогостоящие аналоговые, лежащие в основе Magnavox, но это не значило, что домашняя консоль с Pong была обречена на успех. В комплекте с Odyssey шли двенадцать игр, а на Pong была всего одна – это, знаете ли, на одиннадцать игр меньше. Консоль от Magnavox покупали стабильно, но без ажиотажа<sup>39</sup>, и среди продавцов бытовало мнение, что альтернатива от Atari попросту не зайдет, так как стоила она те же 100 долларов, а игр предлагала меньше. Единственным, кто заинтересовался предложением Atari, стал спортивный отдел сети супермаркетов Sears, который годом ранее извлек большую прибыль на продаже столов для пинг-понга. Надо заметить, что большинство моих знакомых спортсменов не слишком увлекаются видеоиграми, а большинство геймеров – спортом, так что я понятия не имею, почему в Sears связали одно с другим. В любом случае они захотели эксклюзивные права, и Atari отказалась.

Принципиальная позиция влетела им в копеечку. Atari не

---

<sup>39</sup> Хотя Odyssey оставалась на рынке до 1975 года, Magnavox перестали выпускать к ней новые игры еще в 1973-м.

удалось ни с кем договориться, и она упустила самый прибыльный период продаж под Рождество в 1974 году. В начале 1975-го покупатели так и не появились, так что пришлось снова обратиться к Sears, устроив демонстрацию товара. Сделка повисла на волоске, когда консоль в самый нужный момент отказалась работать. Выяснилось, что огромная антенна на крыше Сирс-тауер вещала на той же частоте, что и прототип Pong. К счастью, на презентации присутствовал схватывающий все на лету Алькорн, устранивший неполадку одним движением отвертки. Представители Sears уточнили, сколько единиц товара Бушнелл сможет поставить им до следующего Рождества? Тот сказал, что максимум – 75 тысяч. Sears хотела 150 тысяч. Задача была абсолютно невыполнимой, у Atari попросту не хватило бы ресурсов. Бушнелл согласился.

Единственным способом раздобыть деньги, необходимые для начала производства, были инвестиции от венчурных капиталистов. На помощь пришел Дон Валентайн, известный в наши дни как настоящая легенда среди инвесторов в сфере технологий. Фирма Дона, Sequoia Capital, за прошедшие годы инвестировала на старте в таких ребят, как Apple, Cisco, YouTube и Google<sup>40</sup>. Дону не повезло – когда он уже почти заключил сделку с Atari, те резко почувствовали себя уверенней из-за официального «слияния» с Kee Games и в по-

---

<sup>40</sup> А также Yahoo, Instagram, WhatsApp, PayPal и многих других. Не поленитесь, погуглите историю инвестиций Дона Валентайна, это просто отвал башки.

следнюю секунду запросили у инвестора сумму вдвое больше. Ничего не скажешь, у ребят были стальные яйца: отчаянно нуждаясь в деньгах и зная, что «слияние» было полнейшим фуфлом, у них хватило наглости диктовать условия! И, как выясняется, правильно сделали. Валентайна так просто было не пронять, но все же он видел в Atari потенциал и поэтому подписал договор на новых условиях.

Отношения между раздолбайской Atari с одной стороны и весьма формальными Sears и Sequoia Capital с другой, потребовали притирки от всех участников. К примеру, однажды безупречно одетые представители Sears заявили в Atari, чтобы посмотреть, как движется производственный процесс. Первым, на кого они наткнулись, был сам Бушнелл, одетый в футболку и джинсы, восседающий на одной из коробок на движущейся ленте новенького конвейера. В тот же вечер Бушнелл, испугавшись разлада в отношениях, пригласил ре-визоров на ужин. Вся команда Atari нацепила костюмы и галстуки, а господа из Sears заявили в джинсах.

Рождество 1975 года прошло безупречно для всех причастных. Sears сбыли все 150 тысяч консолей Atari под брендом Sears Tele-Games, и те моментально стали суперхитом. В 1976-м Atari перевыпустила консоль уже под собственным брендом, а также ее различные варианты, как и в случае с аркадными автоматами. В список вошли такие игры, как Pong Doubles (предназначенная для четырех игроков одновременно), Super Pong (версия для двух игроков, но с четырьмя ре-

жимиами игры) и Super Pong Ten (версия на четверых с десятью режимами). Как можете себе представить, Magnavox отнюдь не прыгала от счастья, наблюдая за успехами Atari на рынке домашних консолей. Это наконец привело к иску, где Magnavox обвинили конкурентов в присвоении прав на игру-теннис с консоли Odyssey. На первый взгляд могло показаться, что они добились своего – Atari пошла на внесудебное соглашение, уплатив за лицензию 700 тысяч долларов. Но если смотреть на вещи шире, победителем оказалась как раз Atari. Купив исключительные права, она вдобавок бесплатно получила целую команду злющих юристов Magnavox, набрасывающихся на всех остальных конкурентов, которые выпускали свои версии консолей Pong.

А желающих, поверьте, хватало. Бесчисленные подражатели ломанулись на рынок в 1976 и 1977 годах – все благодаря массовому распространению чипа сразу с несколькими играми на борту. Его разработала компания General Instruments, дав своему детищу запоминающееся имя AY-3-8500<sup>41</sup>. На чипе имелись аж четыре вариации Pong<sup>42</sup> да пара тиров в придачу, а стоил чип всего по 5 баксов за штуку – настоящий подарок всем компаниям, которые хотели смастерить свою версию консоли с самой попу-

---

<sup>41</sup> Комбо: невыносимо банальное название как для компании, так и для микропроцессора.

<sup>42</sup> Четвертая версия, «практика», позволяла игрокам испытать подлинный азарт Pong без ужасающего напряжения настоящей Pong.

лярной игрой мира. Первым покупателем чудо-чипа стала Connecticut Leather Company, получив своевременную наводку от самого Ральфа Баера. В самом аду нет фурии страшнее, чем программист, которого отвергли, и Баера откровенно злило, как Magnavox обходится с их собственной серией домашних консолей Pong. Название Connecticut Leather Company («Компания из Коннектикута по выделке кожи») не особо ассоциировалось с производством новейшей электроники, но к тому моменту они были больше известны как Coleco и за годы диверсифицировались во многие другие отрасли. Хотя General Instruments не продавала эксклюзивные права на AY-3-8500, она следовала принципу «кто первым встал, того и тапки», а первой «встала» как раз Coleco. В результате она сумела выкупить всю первую партию новых чипов и запустить свою консоль, Telstar, точнехонько под День отца<sup>43</sup> в 1976 году по цене всего лишь в 50 долларов. Когда General Instruments нарастила производство, Magnavox и все остальные тоже заполучили чип, но атака Coleco на опережение оказалась настолько эффективной, что надежно закрепила их в качестве ключевой фигуры рынка. И, конечно же, корпус консоли состоял из качественной натуральной кожи<sup>44</sup>. Надо заметить, если политика вашей компании не поощряет эксклюзивность, но позволяет первому покупателю

---

<sup>43</sup> Ежегодный праздник, популярный в США. Традиционно отмечается там в третье воскресенье июня. – *Прим. пер.*

<sup>44</sup> Подловил!

лю смести первую партию продукта целиком, надолго обеспечив единоличное владение этим самым продуктом, то такая политика гроша ломаного не стоит.

Я несколько раз упоминал, что консолей с Pong в те годы выходило великое множество, а сейчас приведу примеры. Всего за пару лет, 1976 и 1977, Atari выпустила Hockey Pong, Pong Doubles, Super Pong, Super Pong Doubles, Super Pong 10, Ultra Pong и Ultra Pong Doubles. Coleco выпустила Telstar, Telstar Classic, Telstar Deluxe, Telstar Ranger, Telstar Alpha, Telstar Colormatic, Telstar Regent, Telstar Galaxy, Telstar Gemini и Telstar Arcade<sup>45</sup>. Magnavox выпустила Odyssey 100, Odyssey 200, Odyssey 300, Odyssey 400, Odyssey 500, Odyssey 2000, Odyssey 3000 и Odyssey 4000. Учтите, все вышеперечисленное – это лишь три примера компаний, продающих консоли для рынка США. А в Европе десятки других фирм клепали свои клоны серии, которую сейчас называют РС-50х, и в основе всего этого лежал опять-таки наш старый знакомый AY-3-8500 и его вариации<sup>46</sup>. В то же время в Японии набрала популярность Electrotennis от фирмы Epoch (примечательная тем, что у нее была беспроводная передача сигнала), TV Jack, созданный Bandai, и, наконец, первая

---

<sup>45</sup> Они запихнули в эту консоль все: коробку передач, световой пистолет и руль. Погуглите, выглядела эта штука просто невероятно.

<sup>46</sup> Мои родители приобрели Adman Grandstand TV Game 2000 еще до моего рождения, так что Pong стала моей первой игрой. Вполне достойное игровое «крещение», но теперь, когда меня спрашивают про первую игру, я звучу как старикан. Жизнь – боль.

домашняя консоль авторства официального дистрибьютора Odyssey в Японии – Nintendo. Консоль называлась Nintendo Color TV Game 6 и пользовалась бешеным успехом в основном благодаря низкой цене – около 36 долларов.

Ноябрь 1976 года положил начало второму поколению домашних консолей, первопроходцем среди которых стала Video Entertainment System, разработанная компанией Fairchild и позже более известная как Channel F. Вернувшись к идее оригинальной Odyssey, VES использовала сменные картриджи, или «видеокарточки», напоминающие по дизайну популярные в то время музыкальные картриджи на восемь треков. Почти все перечисленные выше консоли представляли лишь ограниченный набор игр, «вшитый» в систему. При этом Channel F не нуждалась в цветных наклеечках на экран, в отличие от Magnavox Odyssey, будучи цветной консолью и, к слову, также первой домашней консолью, использующей технологию микропроцессора, так прославившуюся в аркадных автоматах. Не сказать, правда, что Channel F особо «выстрелила» – рынок консолей был переполнен, и пресытившиеся покупатели не проявили большого интереса.

А вот настоящий ажиотаж под Рождество 1976 года вызвала карманная консоль Auto Race от фирмы Mattel Electronics. Она появилась по инициативе Майкла Каца, директора по маркетингу, побудившего свою команду адаптировать технологию светодиодных калькуляторов под игро-



вые нужды. По сути Auto Race была портативной версией игры с аркадного автомата Speed Race, выпущенной Taito в 1974 году. Только вместо экрана тут имелось несколько светодиодов, которые изображали автомобиль игрока и другие машины, едущие ему навстречу. Консоль стоила всего лишь 25 баксов, позволяя игрокам насладиться настоящей видеоигрой (пусть и совсем простенькой) где угодно, и это вызвало хайп невероятных масштабов. Mattel продолжила выпускать новые и новые светодиодные игры, в основном на спортивную тематику – американский футбол, хоккей и бейсбол. Можно лишь восхититься тем, как Майкл Кац продавал эти консоли под соусом «захватывающих спортивных игр», ведь точно так же их можно было описать как «игры, где вы жмете на кнопки, заставляя красный прямоугольник раз за разом обгонять другие красные прямоугольники».

Основываясь на всей полученной информации, вы, наверное, подумаете, что Atari в тот период выпускала лишь вариации домашних консолей с Pong. И это будет простительное заблуждение, ведь многие современники именно так и думали. Но у данного факта имелась куда более циничная причина. Соглашение между Atari и Magnavox наделяло последних правами на любую технологию, разработанную в период двенадцати месяцев вплоть до 1 июня 1977 года. И всего через три дня после истечения срока, 4 июня 1977-го, Atari объявила, что вовсю работает над совершенно новой консолью. Для меня по сей день остается загадкой, каким обра-

зом это сочли легальным. Возможно, подразумевалось, что Нолан Бушнелл, проснувшись с утра в день после истечения соглашения с Magnavox, обнаружил на столе созданный им во сне прототип новой консоли. Я лично не слишком верю в сомнамбулизм, но иного объяснения не вижу.

Так или иначе, Бушнелл осознавал необходимость в дальнейшем развитии и дал своей команде задание разработать консоль Atari следующего поколения. Им удалось разыскать более дешевый микропроцессор, чем тот, что использовался в Channel F, и результатом стала Atari's Video Computer System (более известная позже как Atari 2600). Как и у Channel F, игры для нее поставлялись в виде отдельных картриджей. Сам же корпус консоли мог похвастаться кучей рычажков для смены режимов игры, уровней сложности и прочих настроек. На VCS в Atari возлагались огромные надежды, и, учитывая падающие доходы с продаж как домашних консолей, так и аркадных автоматов, компании пришлось пойти на определенные жертвы. Бушнелл принял решение продать Atari фирме Warner Communications (ранее известной как Warner Bros.), чтобы добыть нужные средства на столь амбициозный проект. В Warner, само собой, решили не делать перестановок в текущей команде, оставив Бушнелла председателем, а Кинена – президентом. Новые владельцы не только заплатили за Atari 28 миллионов долларов, моментально сделав ее прежних владельцев миллионерами, но, что важнее, инвестировали еще 100 миллионов, чтобы довести

до ума VCS и подготовить ее к запуску. Стартовая линейка игр включала в себя все обновленные варианты ранних хитов Atari – Pong, Tank и серии Gran Trak.

Была принята следующая схема: продавать систему относительно дешево, вместо этого как следует наварившись на картриджах (которые производились за 10 долларов, а продавались за 30), и уже к Рождеству 1977 года свет увидели 400 тысяч экземпляров Atari VCS. Увы, многие из них не попали на прилавки вовремя, а те, что попали, встретили прохладный прием – домашние консоли к тому моменту считались дорогостоящими побрякушками. Так что к началу 1978 года у Atari в запасе оказалась куча нераспроданных приставок.

Большинство конкурентов Atari, ощутив перемены в рынке, начали покидать отрасль. Даже сама Warner наняла консультанта, Рэя Кассара, для ответа на вопрос – не стоит ли им закрыть Atari? К удаче последней, тот увидел в консоли потенциал и убедил большое начальство подождать. Бушнелл тем временем агитировал за следующий шаг инноваций, но Warner вполне разумно решила пока ограничиться VCS, а не выбрасывать ее на свалку, списав как огромные финансовые потери, особенно учитывая, что рубить с плеча предлагал тот самый человек, который в недалеком прошлом и убедил их спонсировать создание VCS. Трения между старым руководством и новыми инвесторами продолжались, пока в ноябре 1978 года Бушнелла не уволили из Atari, назначив

на его место Кассара. Но это лишь обострило ситуацию, поскольку Кассар раньше имел дело лишь с текстильной промышленностью, хотя и был уверен, что справится с управлением Atari. Его уверенность не разделяли инженеры, нанятые Бушнеллом. По их мнению, творческие задачи при разработке игр слегка отличались от задач людей, производящих трикотаж.

Игровая индустрия претерпела серьезные изменения. К лету 1978 года видеоигры перешли в область крупного бизнеса, со всеми его правилами и ограничениями. Индустрия теперь не состояла из одной только Atari, компании с горсткой программистов-раздолбаев во главе, научившихся штамповать прибыльные игры. Рынок домашних консолей был переполнен. Аркадные автоматы переживали не лучшие времена. Однако одному человеку суждено было оживить индустрию – его звали Томохиро Нисикадо.

## Золотой век аркадных автоматов

Когда Midway представила в США Space Invaders, созданную Томохиро Нисикадо, ее успех был космическим<sup>47</sup>. Интерес публики к научной фантастике в прошлом году здорово подогрели шедшие в кинотеатрах «Звездные войны», но главной фишкой, выделяющей Space Invaders среди других аркадных автоматов, стало мастерское использование микропроцессора. Нисикадо взял его на вооружение, вдохновившись результатами Наттинга, который доработал его предыдущую игру, Western Gun. Сама игра оказалась здорово похожа на Breakout от Atari, но микропроцессор открыл возможности для куда более впечатляющей графики – больше никаких квадратики и прямоугольники. «Ракетка» из Breakout превратилась в космический корабль, «мячик» стал пулями, а на смену неподвижной кирпичной стене пришел опускающийся вниз флот пришельцев. Звуковые эффекты также не подкачали, ускоряясь, когда пришельцы подбирались ближе, и усиливая за счет этого напряжение. Простые, но запоминающиеся звуки сопровождали выстрелы и нападающие время от времени корабли. Геймплей выглядел просто: стреляй в пришельцев и не дай попасть в себя, но легким

---

<sup>47</sup> Автор, начинающий главу со слабой игры слов, – горе в семье.

его было не назвать. Даже у Нисикадо возникали проблемы с прохождением первого уровня собственной игры!

Одним из ключевых факторов, заставляющих людей играть снова и снова, стало сохранение рекордов. Большинство книг по видеоиграм расскажут вам, что в Space Invaders была таблица рекордов, где игроки могли вводить свои инициалы, но нет, ее там не было. Зато в верхней части экрана находилось число, обозначающее наибольший достигнутый счет на конкретном автомате (без инициалов), что задавало планку. Другая легенда гласит, что Space Invaders оказалась столь популярна в Японии, что привела к нехватке монет в 100 иен по всей стране, но это тоже полная чушь. Владельцы помещений, в которых стояли автоматы со Space Invaders<sup>48</sup>, вовсе не планировали купаться в мелочи, словно Скрудж Макдак. Они несли ее в банки, где меняли на бумажный нал, а монетки возвращались в оборот, ПОТОМУ ЧТО, ПРИКИНЬТЕ, ИМЕННО ТАК РАБОТАЮТ ДЕНЬГИ<sup>49</sup>.

Управление игрой было не совсем такое, какое вы себе представляете. Рядом с кнопкой выстрела находился не джойстик, а две другие кнопки – «вправо» и «влево». Про подобные мелочи обычно забывают, а зря – они показывают, что в то время даже такой, казалось бы, очевидный элемент,

---

<sup>48</sup> Стоит заметить, что некоторые магазины полностью сворачивали продажи и заполняли освободившийся салон автоматами со Space Invaders.

<sup>49</sup> Сейчас я веду себя как последний душнилка, но с нетерпением жду, когда меня самого начнут без конца поправлять после выхода книги.

как джойстик, еще не стал привычным. Возьмем чрезвычайно популярную игру от Atari того же года, Atari Football (понятное дело, имелся в виду американский футбол). Для управления игроками на экране там использовался трекбол, как в игре Soccer 1973 года, созданной тем же Нисикадо – где подобный подход применялся впервые. «Трекбол», правда, это громко сказано – в прототипе Atari, чтобы сэкономить, приспособили бильярдный шар. Автомат с Football породил вокруг себя нездоровый ажиотаж: чтобы квотербэки и ресиверы на экране побежали, игроку требовалось крутить трекбол очень быстро, и чем быстрее, тем лучше. Увлечшиеся люди стирали и обжигали ладони, что говорило либо о чрезвычайно увлекательном геймплее, либо о том, что эти автоматы привлекали безголовых «альфахей», желающих выпендриться. Ладно, может я погорячился с определениями, ведь скорость в Football была важна и по другой причине – за 25 центов можно было играть всего 90 секунд, после чего автомат просил следующую монету. В результате, если бы кто-то захотел воспроизвести полноценный (длиной в час) футбольный матч, ему пришлось бы раскошелиться на десять баксов. Автомат Atari Football, в отличие от Space Invaders, не осел в народной памяти, но после запуска был примерно настолько же успешен. Хотя, когда футбольный сезон подошел к концу в январе, интерес быстро сошел на нет.

Бушнелла все это уже не волновало. В качестве одного из пунктов соглашения с Atari ему передали испытательный по-

лигон общепита, в котором они экспериментировали с новыми подходами. Под руководством Бушнелла ресторан вырос до огромной и чрезвычайно успешной сети под названием Chuck E. Cheese's<sup>50</sup>. Они специализировались на пицце, потому что она делается просто и недорого, а посетители привыкли ждать, пока заказ готовится. И это чрезвычайно важный момент – ведь в Chuck E. Cheese's присутствовал зал аркадных автоматов для развлечения гостей (что и было настоящей целью этого предприятия). Заказывая пищу, посетители бесплатно получали жетоны для игры, но их хватало всего на пару минут. Новые жетоны нужно было докупать, чем родители занимали детей в ожидании ужина. Такая бизнес-модель здорово напоминала принцип продажи наркотиков: «первая доза – бесплатно».

Не сказать, что с этой задумкой они открыли Америку. Джоэл Хохберг (к нему мы еще вернемся) примерно в то же время открыл зал с аркадными автоматами, чтобы срубить денег на хайпе вокруг Space Invaders. А работал он на фирму, которая открывала весьма похожие заведения для общепита/развлечений еще в 1961 году, хотя тогда автоматы, конечно, были электронно-механическими. Но если Хохберг зарабатывал на взрослых, Бушнелл целился в детей. У него, кроме всего прочего, стояли старомодные аттракционы, где можно было выиграть билетики и затем обменять их на при-

---

<sup>50</sup> Джо Кинен ушел из Atari вслед за Бушнеллом, чтобы тоже работать над Chuck E. Cheese's.



зы. Примерно с такими он имел дело много лет назад, когда студентом подрабатывал в Солт-Лейк-Сити. Чтобы снизить градус старомодности, Бушнелл съездил в Грасс-Валли и нанял ребят из Cyan Engineering, чтобы те смастерили роботов-аниматроников для ресторана, которые выступали бы на сцене перед ожидающей публикой. Если представить все вместе, получится благодатная картинка, больше напоминающая аттракцион в Диснейленде, чем привычное нездоровое представление об аркадных залах, ассоциирующихся с азартными играми и «дурной компанией». В итоге те же города, которые запретили аркадные автоматы с концами, посчитали Chuck E. Cheese's вполне приемлемой альтернативой, предоставив Бушнеллу под видом «ресторана» доступ к девственно-чистому игровому рынку. Вся эта схема напоминала его маневр с созданием Kee Games ради получения дополнительных каналов сбыта. Можете думать о Бушнелле что угодно, но оригинально решать проблемы он умел.

Больше всего меня впечатлил тот факт, что Бушнелл выбрал маскотом для Chuck E. Cheese's именно крысу (собственно, его так и звали – Чак И. Чиз). Нужно быть очень хорошим бизнесменом, чтобы вознести на вершину сеть ресторанов, живой символ которой скорее ассоциируется с чумой, чем с пиццей. Чтобы вы понимали, насколько народу понравился Chuck E. Cheese's, я приведу пример: стоимость открытия филиала достигала полутора миллионов долларов. Это, прямо скажем, дофига. Так вот, удачная точка отбивала

эти деньги всего за шесть месяцев.

В договоре, заключенном Бушнеллом при уходе из Atari, был пункт об отказе от конкуренции, так что на определенный срок он не имел права заниматься разработкой игр. Но какая разница, если он управлял Chuck E. Cheese's? Аркадные автоматы фактически штамповали деньги, и Бушнелл теперь мог рубить прибыль не только с игр Atari, но и вообще всех возможных игр.

Пока у Бушнелла все складывалось как нельзя лучше, инженеры, которых он оставил в Atari, чувствовали себя недооцененными. Кассар бросал все силы на покорение рынка домашних консолей и, как правило, поощрял тех, кто адаптировал хиты Atari с аркадных автоматов на VCS, а не самих авторов этих хитов. К такому положению дел, впрочем, ребята старались относиться с юмором. Когда Кассар в интервью журналу Fortune обозвал инженеров аркадных автоматов «изнеженными примадоннами», они дружно заявили на работу в футболках с этой надписью.

Хотя отношение к инженерам было не на высоте, они продолжали работать на совесть. «Аркадная» команда Atari создала собственный генератор векторной графики, желая повторить успех игры Space Wars, выпущенной компанией Cinematronics в 1977-м. Там использовался векторный экран, рисующий гораздо более четкие линии (хотя и только черно-белые), чем это было возможно на обычном экране. Первой игрой Atari на базе новой технологии стала Lunar

Lander, вышедшая в 1979 году. В ней нужно было, как и следует из названия, совершить посадку на Луну, одолев такие трудности, как ограниченный запас топлива и влияние гравитации. Дополнительное испытание ожидало игроков помладше, поскольку за ускорители шаттла отвечал здоровенный рычаг, который требовалось нажать от себя. Когда пользователь его отпускал, рычаг с силой возвращался на место, выбивая игроков из зоны комфорта, а у нескольких юных астронавтов – еще и зубы.

Подобная недоработка была нетипична для Atari, автоматы которой проходили через несколько проверок перед выпуском. Взять хотя бы «тест Стаббена» – для него использовался Дэвид Стаббен, двухметровый инженер весом в сто двадцать килограммов, который всячески пытался раздолбить прототип автомата, играя как можно азартнее и грубее. К сожалению, им не хватило дальновидности проверить, отыграются ли побитые автоматы на невысоких игроках.

Невзирая на травмирование детских лиц, Lunar Lander показала себя вполне неплохо, но свергнуть Space Invaders с аркадного трона Atari удалось, лишь выпустив следующую векторную игру. К тому же именно она наконец позволила Atari забросить ненужное направление по производству пинбол-машин. Этой игрой стала Asteroids. Идея пришла в голову вице-президенту аркадного направления, а саму разработку поручили инженеру Эду Логгу, который только-только закончил с Super Breakout (улучшенной версией по срав-

нению с оригиналом). В Asteroids игрок должен был зачищать экран от астероидов, которые уменьшались от попадания снаряда. Обычный экран для подобной игры не особо годился – для геймплея было критично понимать, в какую сторону смотрит нос космического кораблика. Однако на векторном экране игровой процесс выходил идеально точным, а картинка – четкой, яркой и футуристичной.

Управление изрядно напоминало то, которое использовалось в Spacemar! много лет назад: повороты налево и направо, движение вперед, выстрел и гиперпространственный прыжок. И если восемь лет назад, когда Бушнелл попытался выпустить свою аркадную адаптацию Computer Space, люди не были подготовлены к столь замороченному управлению, то теперь уровень «аркадной грамотности» значительно вырос.

Asteroids, как и Space Invaders, награждала дополнительными жизнями за удачную игру, а также могла похвастаться уникальным саундтреком, фактически имитирующим звук нарастающего сердцебиения в напряженные моменты. Кроме того, чтобы помешать играть слишком много с одной монетки, периодически возникала враждебная летающая тарелка, обстреливающая игрока. Впрочем, с практикой приходило и мастерство. Теоретически, в Asteroids можно было играть бесконечно. Один пацан установил рекорд, играя без передыху тридцать шесть часов, накопив столько дополнительных жизней, что мог спокойно отойти перекусить или

(что почему-то не упомянули в прессе того времени) показать<sup>51</sup>. Поздние семидесятые были увлекательной эпохой зарождения игр как формата. Доступность и выгода микропроцессоров позволили создавать игры с более сложной графикой, векторные мониторы познакомили игроков с изображением в высоком разрешении. Но кроме них существовало и третье нововведение, которое буквально украсило индустрию, – цвет! Да, до этого там и тут попадались отдельные цветные мониторы, но ни один из них не совершил такого прорыва, какой устроила игра, о которой речь пойдет дальше. Даже в автоматах типа Space Invaders всего лишь создавалась иллюзия цвета путем прикрепления пластмассовых разноцветных накладок поверх черно-белого экрана.

Первой игрой, по-настоящему задежавшей цвет, стала Galaxian. Она была не просто цветной, но и сочетала несколько цветов в каждом спрайте. Более того, враги не спускались единым строем, как в Space Invaders, а пикировали различными боевыми порядками. Galaxian в США выпустили Midway, но лицензию купили не у Taito, а у Namco, ранее работавшей дистрибьюторами в Японии для Atari. У Taito, благодаря Space Invaders, дела шли так хорошо, что они начали выпускать собственные игры. Если бы в свое время Atari бережнее относилась к сотрудничеству с Namco, возможно, Galaxian вышла бы в США под крылом Atari. Но вместо этого лавры достались Midway, которая тем самым

---

<sup>51</sup> Простите. Мне очень, очень стыдно.

закрепила себя в статусе достойного соперника Atari. У меня в жизни была похожая ситуация. Мой друг Пол перевелся в понтовую частную школу и прекратил со мной тусить, так что я стал дружить со Стивеном Карре, потому что тот остался в моей школе. Слышишь меня, Пол? Теперь-то до тебя дошло, что верность важнее всего на свете? Надеюсь, ты осознал, что совершил ужасную ошибку. **СЛЫШИШЬ, ПОЛ, МЫ БОЛЬШЕ НИКОГДА НЕ ВСТРЕТИМСЯ! А ВОТ СО СТИВЕНОМ МЫ ПО СЕЙ ДЕНЬ ИНОГДА ЛАЙКАЕМ ПОСТЫ ДРУГ ДРУГА В ФЭЙСБУКЕ. УТРИСЬ ЭТИМ В СВОЕЙ БЕДФОРДСКОЙ ШКОЛЕ ДЛЯ МАЛЬЧИКОВ!**

Но Atari и без того неплохо себя чувствовала. На автомате Missile Command, разработанном дизайнером Дэйвом Тойрером, вновь использовался трекбол в качестве основного элемента управления. И это оказалось верным решением – он позволял добиться значительно большей точности, чем обычный джойстик, и был более простым, чем пара колесиков, каждое из которых отвечало за свою ось. С помощью трекбола игрок направлял прицел ракетной установки, защищая свои города от вражеского обстрела. Все мы знаем, что угроза ядерного апокалипсиса – самая веселая вещь на свете! Автомат встретили вполне тепло, ведь в то время игры про космос и войну были на острие. Но как раз тогда один из молодых разработчиков в Namco стоял в шаге от того, чтобы создать совершенно уникальную, не похожую ни на что игру. А заодно познакомить мир с первым видеоиг-

ровым маскотом.

Тору Иватани не хотел делать игры. Он хотел делать пинбол-машины. Namco не хотела делать пинбол-машины. Она хотела делать игры. Таким образом, Тору Иватани пришлось делать игры. Его первые игры для Namco – Gee Bomb, Bomb Bee и Cutie Q – все как одна были видеоигровыми симуляциями пинбола. Хитро. Понятия не имею, как ему удалось повернуть это три раза подряд. Впрочем, в какой-то момент он поставил перед собой задачу посложнее: разработать игру без насилия. Иватани надеялся, что такая игра привлечет женскую аудиторию, поскольку вокруг видеоигр уже сложилась репутация преимущественно мужского развлечения. Вероятнее всего, благодаря сомнительным заведениям, где изначально находилось большинство аркадных автоматов. Был ли он феминистом? Решать вам. Привожу его собственные слова: «Когда я попытался понять, что могло бы понравиться женщинам, то машинально представил их поедающими пирожные и десерты»<sup>52</sup>. Так что главный герой его новой игры не только сто процентов времени проводил за едой, но и выглядел как пицца со стола Иватани, от которой уже отъели один кусок<sup>53</sup>. Если до вас все еще не дошло, речь идет о Pac-Man.

Ну или почти что о нем. В Японии игру изначально назва-

---

<sup>52</sup> Цитата из книги Донована Т. *Replay: The History of Video Games* (издательство Yellow Ant, 2010).

<sup>53</sup> Эта тоже скорее всего миф, но миф широко известный.

ли Ruck Man, но для западного релиза переименовали в Pac-Man, чтобы хулиганы не портили хорошее слово, меняя букву «Р» на «F». Определенный смысл в этом был, но раз уж все так боялись матерных шуток, почему Nintendo спокойно выпустила в США аркадный автомат с Duck Hunt?

Не столь важно, как он назывался – успех игры оказался оглушительным, затмив славу Asteroids так же, как Asteroids ранее затмила Space Invaders. Pac-Man стоял абсолютно везде: не только в обычных местах с аркадными автоматами, но и в любом свободном уголке, от лобби отелей до приемных у врачей. Пришли в аркадный зал поиграть в Pac-Man? Их там целый ряд, и все заняты. В музыкальных чартах регулярно крутили хитовую песенку «Pac-Man Fever». А что творилось с сопутствующими товарами! Вообразите любой предмет и будьте уверены – его можно было купить с изображением Пакмана<sup>54</sup>, включая обложку журнала Time. Вы, наверное, решили, что это сделало Иватани самым богатым человеком во Вселенной, но нет, он получил лишь скромную надбавку. В японских компаниях традиционно не принято поощрять сотрудников за работу, которая и так входит в круг их обязанностей. Такие дела.

Раз вас заинтересовала эта книга, то о Пакмане вы наверняка уже слышали – он желтый, круглый, ест точки и привидений, – но, возможно, не подозреваете о неожиданной глубине игрового процесса. У каждого призрака имеется уни-

---

<sup>54</sup> Я знаю, о чем вы подумали в первую очередь, и вам должно быть стыдно.



кальная модель поведения, и опытные игроки обращали это себе на пользу<sup>55</sup>. А еще игра крайне реалистична. Например, по пустым линиям Пакман передвигается быстрее, чем по тем, где ему надо поедать точки, прямо как в реальности! Представьте, вы бежите по улице – а теперь представьте, что бежите по той же улице, но жуя шоколадные конфеты. Не то чтобы конфеты сильно вас замедлят, но определенно мешают. Да, Рас-Ман воистину опережал свое время.

Здесь также впервые появились анимационные «кат-сцены», во время «рекламного режима» (представляющего персонажей) и после успешного прохождения уровня. Но все же многие вопросы по сей день остались без ответа. Мы считаем Пакмана героем, но почему тогда его преследуют неупокоенные духи? *Что он скрывает?!*

Рас-Ман здорово выделялся на фоне разнообразных симуляций реального мира типа спорта или перестрелок. Вместо этого сюжет игры был целиком фантастическим, но это никак не повредило ее популярности, совсем наоборот! Успех оказался столь велик, что по ней публиковались целые книги, подсказывающие правильную стратегию. Для Namco такой поворот событий стал настоящим сюрпризом. До релиза она совершенно не ожидала, что игра станет хитом, учитывая ее капитальные отличия от других популярных

---

<sup>55</sup> На Западе призраков звали Блинки, Пинки, Инки и Клайд, но в переводе с японского их имена давали подсказку про поведение каждого: «преследующий», «сидящий в засаде», «непостоянный» и «наигранно-глупый».

проектов. Она скорее делала ставку на вышедшую в том же году Rally-X. Та в чем-то напоминала Pac-Man, только там была машинка, собирающая в лабиринте флажки, уворачиваясь от других машинок.

Во время всей этой бучи Atari продолжала возиться с векторной графикой и для следующего крупного проекта взяли за образец свою самую успешную игру 1974 года, Tank. В Battlezone сражение происходило в настоящем 3D (на этот раз против ИИ, а не живого игрока). Игрок наблюдал за процессом через перископ, закрепленный на корпусе автомата, как и в случае с Periscope от Sega и Sea Wolf от Midway.

Мощность процессора была здорово ограничена, так что каждый объект, даже танк, максимально экономил количество линий, необходимых для его отрисовки (линии были ключевым элементом в векторных играх). Тем не менее игра «выстрелила», позволив игрокам с головой погрузиться в реалистичный мир, в котором все продолжало существовать будто бы независимо от того, смотрел ли на это сейчас игрок.

В Battlezone разработчики решили использовать управление от Tank, что не пошло ей на пользу. Вместо абсолютно логичного одного рычажка с четырьмя направлениями, который позволил бы двигаться вперед, назад, влево и вправо, там стояли два рычажка по два направления. Если отклонить оба вперед или назад, танк перемещался вперед или назад, но если один отклонить вперед, а второй – назад, то танк поворачивал. Не уверен, так ли управляются настоящие танки,

но если да, то <sup>56</sup>... скромно замечу, что если вы проектируете огромные металлические тачки с весьма ограниченным углом обзора, из которых торчат здоровенные пушки, не лучше ли было бы для всех причастных сделать их управление максимально интуитивным?

Однако управление, видимо, оказалось достаточно реалистичным, чтобы привлечь внимание группы генералов в отставке, желающих создать специальную версию для тренировки солдат. Хотя это было вполне разумное направление развития для подобной технологии, создатель игры, Эд Ротберг, оказался категорически против. Программисты того времени, такие как Ротберг и его коллеги, запросто могли работать в военной отрасли, но часто сознательно отказывались. Увы, предложение оказалось настолько щедрым, что Atari не смогла устоять и вскоре в игре появились вертящиеся турели, разнообразные пушки и цели для поражения, реалистичная баллистика и все прочее, чего душа заказчика пожелает. Рас-Мап познакомил планету с более мирным геймплеем, но война все еще оставалась весьма прибыльным делом.

Это не значило, впрочем, что в жанре игр на военную тематику нельзя было придумать что-то новое. Компания

---

<sup>56</sup> Дело в том, что танки на гусеничном ходу поворачивают благодаря разнице в скоростях вращения гусениц. То есть если правая гусеница движется медленнее левой, то танк начинает разворачиваться вправо. Так что да, управляются они именно двумя рычагами, каждый регулирует скорость своей гусеницы. — *Прим. ред.*

Williams, бесспорный лидер по производству пинбол-машин, доказала это в следующем году с помощью проекта от Юджина Джарвиса, Defender. Джарвису всегда казалось, что другие игры не предоставляли игроку достойной причины для стрельбы направо и налево. Он попытался это исправить, сделав ключевой фишкой Defender («защитник») спасение похищенных астронавтов и возвращение их на поверхность планеты. Джарвис посчитал, что защита вызовет больший эмоциональный отклик, чем нападение, поскольку игрок выступает в роли спасителя, а не агрессора. Williams рисковала, выпуская подобный проект. Свою последнюю игру она выпустила в 1973 году – клон Pong под названием Paddle Ball; но дальше игнорировать новый рынок было недопустимо. И это при том, что Джарвис раньше никогда не разрабатывал игры – он проектировал пинбол-машины для Atari, затем перебрался в Williams, где какое-то время занимался тем же пинболом. Оцените, насколько зачаточным было состояние индустрии, если можно было обойтись инженером пинбол-машин для создания видеоигры. При том что весь его профильный опыт заключался в работе на компанию, где игры разрабатывали другие люди<sup>57</sup>.

Большинство крупнейших игр той эпохи, включая таких титанов, как Pong, Space Invaders, Asteroids и Pac-Man, уме-

---

<sup>57</sup> Надо отдать Джарвису должное – его автоматы для пинбола одни из первых в мире использовали микропроцессоры, так что опыт программирования у мущика был.

щало весь уровень в пределах одного экрана. Джарвис хотел, чтобы экран в Defender скроллился, как это было реализовано в играх типа Speed Race от Taito. Чтобы не отставать от конкурентов, он планировал использовать цветной монитор и разработал систему, способную поддерживать аж шестнадцать цветов. Цитируя самого Юджина: «Ого! Разве кому-то вообще может понадобиться так много цветов?!» Наверняка через много лет он посмеялся над своей наивностью, совсем как моя жена, когда она решила избавиться от столовых приборов в доме, не совпадающих по стилю<sup>58</sup>.

Defender могла и вовсе не появиться на свет. Утром, в день открытия Amusement Expo 1980 – крупнейшей торговой выставки музыки и развлечений, Джарвис все еще вносил финальные штрихи в свой автомат прямо на глазах у публики. Когда он наконец запустил игру, первая реакция присутствующих оказалась прохладной. Геймплей выглядел слишком быстрым и интенсивным, что для многих оказалось тяжеловато. Игроки не успевали опомниться, как проигрывали, даже не нажав по разу на каждую кнопку. Хотя люди уже привыкли к сложному управлению (как и Asteroids, Defender использовал пять кнопок, делавших примерно то же самое, и джойстик), но создавалось ощущение, что Williams прогорела со своей ставкой. К счастью, игра вышла как раз в то время, когда в аркадных залах царила культура жесткого соперничества. Люди, считавшие себя насто-

---

<sup>58</sup> Просто на заметку – у нас жуткая нехватка вилок.

ящими геймерами, принялись оттачивать мастерство. В результате возник неожиданный, но весьма желанный для хозяев залов побочный эффект – из-за короткой длины сеансов в Defender народ продолжал возвращаться к автомату снова и снова, принося тем самым сказочную прибыль. Игра заманивала не одной, а целыми двумя таблицами рекордов – одна для лучших игроков за сутки, другая – за все время. Мне кажется, люди из этих таблиц относились к тому же типу мазохистов, что и любители Dark Souls<sup>59</sup>.

Но если серьезно, очарование аркадных автоматов было невозможно недооценить. Однажды, во время вылазки в парк развлечений Батлинс в Богнор-Реджис, мой младший брат настолько погрузился в игру на аркадном автомате, что обмочился, не желая отрываться от процесса. Ему было двадцать шесть лет<sup>60</sup>.

Итак, Namco и Midway успешно раскручивали Пакмана, Taito неплохо держалась со Space Invaders, а Atari продолжала выпускать новые инновационные автоматы на регулярной основе. Даже представители индустрии пинбола вроде Williams смогли втиснуться на новый рынок, а вот Nintendo лишь предстояло найти свое место среди аркадных автоматов в США.

В Японии разработанная Nintendo игра Radarscope (ги-

---

<sup>59</sup> Да, вы угадали, я полный отстой в Dark Souls.

<sup>60</sup> Ладно, шучу. Ему было тридцать. (Снова шучу, ему было что-то в районе пяти лет. Но неплохо вышло, да?)

брид Space Invaders и Galaxian) продавалась вполне пристойно, уступая лишь Pac-Man. Президент компании, Хироси Ямаути, завидуя успеху конкурентов в США, нанял своего зятя, Минору Аракава, чтобы тот основал американское отделение Nintendo. Выглядит как беззастенчивое кумоводство, но это только на первый взгляд. Когда Ямаути встал во главе Nintendo в 1949 году, первым делом он уволил своего двоюродного брата и каждого руководителя, оставшегося верным его деду, предыдущему директору компании. Таким образом Ямаути наглядно показал, кто здесь главный. Что касается Аракавы, тот был отпрыском уважаемого семейства из Киото, окончил МТИ (Массачусетский технологический институт) и успел сделать карьеру в Канаде в сфере застройки, так что его наняли за дело.

На первых порах отделение в США финансировалось так себе, так что для дистрибуции Nintendo пришлось нанять крохотную фирму-грузоперевозчика из двух человек, Рона Джуди и Эла Стоуна, которые раньше подрабатывали сбытом аркадных автоматов. Nintendo даже не могла заплатить им ничего сверх расходов, но предложила вместо этого большие комиссионные от каждой успешно проданной партии.

Автоматы Radarscope установили в нескольких местах для проверки, и сперва те отлично себя показали. Аракава пошел на риск, заказав сразу 3 тысячи экземпляров. Увы, популярность игры уже сошла на нет, когда огромная партия прибыла по морю четыре месяца спустя. Время доставки

растянулось в том числе из-за опрометчивого решения Аракавы открыть офис Nintendo of America в Нью-Йорке (на Восточном побережье), а не на Западном побережье. Для тех, кто не дружит с географией: второй вариант был бы гораздо ближе к Японии. Осознав свою ошибку, Nintendo быстро передвинула штаб-квартиру в Сиэтл (на Западном побережье), но сделанного было не вернуть. Radarscope не добились успеха в США, и из трех тысяч с трудом доставленных в Америку автоматов удалось продать только тысячу.

На тот момент все аркадные автоматы изнутри выглядели практически одинаково: корпус, монитор и несколько чипов. Подвернулась возможность переделать автомат под другую игру, добавив в начинку новые чипы. Молодому художнику Сигэру Миямото, который до этого нарисовал арт для корпуса Radarscope, Nintendo поручила разработку их следующей игры. Он отвечал за креативную сторону, тогда как Гумпэй Ёкои (глава инженерного отдела Nintendo) занимался стороной технической с целью переделать нераспроданные автоматы Radarscope под новый проект. Как и Юджин Джарвис, Миямото был, мягко говоря, неочевидным выбором на пост разработчика. Но у Ямаути не осталось других свободных инженеров и программистов, да и вся эта затея с бизнесом в США не стоила большого вложения ресурсов. Ни Ёкои, ни Аракава не светились уверенностью, что Миямото справится с задачей. Совсем скоро они осознают свою ошибку.

Игры в то время, как правило, создавались одним авто-



ром, который должен был уметь и придумывать идеи, и рисовать графику, и программировать. Разделение труда между Миямото и Ёкои позволило обоим специалистам задействовать свои сильные стороны (креативную и техническую), объединить способности и создать нечто большее, чем каждый из них мог бы сделать в одиночку.

Миямото раньше обожал игры вроде Pong и Breakout, но ему всегда хотелось, чтобы в них был какой-то сюжет, как в фильмах и книгах. В то время Nintendo как раз договаривалась с владельцами прав на мультяшного персонажа Полая, чтобы задействовать его в своей невероятно успешной серии карманных консолей Game amp; Watch (о них я расскажу в следующей главе). Но переговоры были далеки от завершения, так что вместо морячка Полая, лопающего шпинат и спасающего Олив Ойл от Блута, в игре Миямото появился плотник<sup>61</sup>, орудующий молотком, пытаюсь пробиться к прекрасной даме, которая оказалась в плену у огромной гориллы. Самые внимательные могут заметить определенное сходство между двумя сюжетами... потому что по сути они одинаковы.

Повествованию в Donkey Kong уделялась значительно большая роль, чем в какой-либо другой игре. Да, у Рас-

---

<sup>61</sup> Также известный как Jumpman (прыгучий человек), потому что он был человеком... и прыгал. Миямото просто следовал негласному соглашению, по которому имена персонажей оканчивались на - man, как Puck Man у Иватани. А до этого Иватани назвал одного из персонажей в Cuite-Q «Walk-Man» (ходячий человек), потому что он ходил туда-сюда. Гениально!

Мам были кат-сцены, но историю они никак не двигали. А Donkey Kong начиналась с анимированной заставки, показывающей самого Донки Конга, карабкающегося по зданию с похищенной Полиной. Достигнув вершины, он начинал прыгать вверх-вниз, чтоб испортить дорогу наверх для Джампмена. После этого стартовала собственно игра, где нужно было добраться до вершины башни и спасти Полину, но Донки Конг раз за разом уносил ее выше. В конце игры герой вытаскивал заклепки из здания, заставляя Донки Конга рухнуть на землю, а сам воссоединялся с девушкой. Игра ставила совершенно новую, невиданную в то время конечную цель. Да, игроки все еще могли побороться за лучший счет, но это отходило на второй план. Гораздо интереснее было добраться до конца игры и узнать, чем все закончилось.

Окрестив свое детище «Упрямой гориллой», Миямото попытался перевести название на английский, чтобы ворваться на американский рынок. Имя Kong (как Кинг-Конг) было выбрано как перевод «гориллы», а Donkey (с англ. «осел») – как скверный синоним слова «упрямый» (с английским у Миямото было так себе), и в итоге получился Donkey Kong. Часто предполагается, что Donkey – просто ошибочное написание слова Monkey (с англ. «обезьяна»), но это не так. Если вам кажется, что Donkey – ошибочное написание Monkey, и при этом вы знаете, что Kong – это тоже «обезьяна», то с какой стати кому-то называть игру Monkey Monkey? Проще было бы назвать просто Monkey.

Кстати, пока я это писал, обнаружил, что научное/латинское название для западной гориллы – *Gorilla gorilla*. Может, Миямото знал латынь лучше, чем английский? А у западной равнинной гориллы латинское имя звучит как *Gorilla gorilla gorilla*. Римляне были теми еще лентяями.

Впрочем, мы снова отвлеклись.

Внешний вид Джампмена придумали не от балды. Его перчатки и комбинезон привлекали внимание игрока к движениям рук, красная кепка избавляла от необходимости показывать шевеление волос, а усы позволяли забыть про анимацию рта. Все эти маленькие хитрости служили одной цели – сделать персонажа «живым», невзирая на ограниченное количество пикселей. Никаких вам окаменевших волос, застывших рук и лица на бегущем персонаже. Джампмен двигался и выглядел гораздо реалистичнее, чем любой персонаж в играх до него, но этого было недостаточно, чтобы ободрить Джуди и Стоуна, продававших автоматы Nintendo в США. Только услышав название новой игры, *Donkey Kong*, они здорово приуныли. Оно звучало как тарабарщина, а геймплей отличался от всего виденного прежде. После провала Radarscope бизнес Джуди и Стоуна и так висел на грани банкротства, и они были на сто процентов уверены, что после инициативы Nintendo все сорвется в бездну.

Но, установив автоматы с *Donkey Kong* в паре баров в Сиэтле, они быстро убедились, что игра обречена на успех, – так и случилось. Более того, проект показал потрясающую вы-

носливость. Большая часть аркадных автоматов оставалась популярна лишь пару месяцев, пока не выходило что-то новенькое, а автомат с Donkey Kong (первым в мире платформером, как мы сейчас определяем его жанр) продолжал отлично зарабатывать и на следующий год.

Было подсчитано, что видеоигры в том году принесли в два раза больше денег, чем все казино в Неваде, вместе взятые, в два раза больше, чем все фильмы, и в три раза больше, чем бейсбол, баскетбол и американский футбол. Что сказать, для игровых компаний 1981 год был чрезвычайно хорош. Учитывая соглашение с Nintendo о щедрых комиссионных, Джуди и Стоун не то что не разорились, а стали миллионерами. Но с облегчением вздохнули не только дистрибьюторы. Проблемы с финансами у Nintendo of America были такие, что владелец помещения, где располагался их офис, уже собирался выгнать их враз. Его звали Марио Сигель, и именно этим именем Аракава впоследствии назвал безымянного плотника-Джампмена, тем самым увековечив. Полагаю, сам Марио в те годы предпочел бы, чтобы ему просто заплатили за аренду.

Тем временем в Atari Дэйв Тойлер снова погрузился в кошмарные недра своего воображения, пытаясь придумать продолжение для игры про ядерную войну Missile Command. Идея, предложенная во время мозгового штурма, звучала как «Space Invaders от первого лица», но была отброшена как

недостаточно оригинальная<sup>62</sup>. Тогда Тойрер откопал воспоминание о главном ужастике своего детства, где из ямы в земле выбирались чудовища и нападали на людей. Так держать, Дэйв.

Чтобы реализовать свое видение, Тойреру нужна была векторная графика, и, на удачу, как раз тогда разработали новый цветной векторный генератор. Тойрер воспользовался им и создал игру Tempest, отличающуюся от всего, что тогда предлагали аркады, и притягивающую взгляд. Управление состояло из кнопки для стрельбы и вращающегося диска, контролирующего движение. По первоначальной задумке пушка оставалась на месте, пока яма вращалась, но тесты показали, что от этого игрокам становилось дурно, и многим это не понравилось. Тогда игру переделали таким образом, чтобы пушка вращалась вокруг ямы, и, к счастью, проблема исчезла, хотя и не ясно почему.

Сочетание векторного экрана и вращающегося диска делало игру чрезвычайно динамичной, что рождало азарт. Можно сказать, она просто жгла. Жгла в буквальном смысле – до внезапных отключений или в некоторых случаях расплавления платы с чипом! У тех людей, которые приобрели и установили у себя этот автомат, данная особенность не вызывала восторга – попробуй собрать доход с игры, которая периодически загорается. У Tempest также наблюдался странный баг в коде: если игрок набирал определенное ко-

---

<sup>62</sup> Как будто это хоть когда-то кого-то останавливало от создания видеоигр.

личество очков (а именно 179 480), игра выдавала ему 40 бесплатных попыток, позволяя прошаренным людям сидеть за автоматом часами, заплатив лишь один четвертак. В эпоху, когда еще не существовало скачиваемых с сети патчей, это было огромной проблемой. Оба этих факта привели к тому, что Tempest не стала суперхитом, на который надеялись многие в Atari. Векторные мониторы выявляли все новые и новые неполадки, что постепенно привело к увяданию векторных игр как явления. В классических же играх графика становилась только лучше, цветов все больше и применялось более высокое разрешение.

Следующий прорыв в игровой индустрии совершила не Atari. Не принадлежала эта заслуга и Namco или Midway, хотя по сути это был сиквел к их суперхиту, Рас-Ман. Новую игру абсолютно независимо разработали два студента из МТИ, Даг Макрей и Кевин Каррен. Макрей заработал денег, купив пинбол-машину и три автомата с Missile Command, которые установил в местные заведения. Когда доход с них начал падать, Макрей со своим другом Карреном придумали и припаяли самопальные мод-чипы прямо на микросхемы, чтобы модифицировать игру. Свое взломанное творение они обозвали Super Missile Attack. Убедившись, что народу зашло, они начали продавать свои мод-чипы по 295 баксов за штуку. Это было куда дешевле, чем новый «официальный» аркадный автомат, а для Макрея и Каррена затея обернулась настоящим денежным фонтаном. Они

на скорую руку основали контору General Computer<sup>63</sup> и начали клепать мод-чипы с себестоимостью лишь 30 долларов за штуку.

Когда эти двое запустили свое предприятие, самым популярным автоматом в аркадных залах все еще оставался Pac-Man, так что они решили хакнуть его следующим. Но с этим возникла загвоздка, поскольку код в нем оказался значительно хуже, чем в Missile Command, и к тому же вдвое длиннее. И все же они постарались и преуспели, создав игру, способную вдохнуть в Pac-Man новую жизнь и привлечь новых игроков – по их мнению, по крайней мере. Правда, прежде чем Макрей и Каррен успели продать хоть кому-то «улучшенного» Pac-Man, Atari потащила их в суд за Super Missile Attack. Компания вполне очевидно не обрадовалась тому, что вместо покупки свежачков от Atari люди обращаются к какой-то левой конторе, которая модифицирует их же автоматы, не отстегивая при этом ни копейки. Тяжба в конце концов была улажена, и Atari предложила Каррену и Макрею эксклюзивно разрабатывать игры для нее, при условии что парочка откажется от идеи мод-чипов. И вроде все образумилось, но оставался небольшой пункт договора, который в итоге привел к масштабным последствиям: Каррен и Макрей не имели права производить свои чипы... *если не получали на них*

---

<sup>63</sup> Очередное невыносимо банальное название. Создается ощущение, что эти ребята соревновались друг с другом за ежегодный титул самого Скучного Названия для Компании.

*разрешение от владельца торговой марки.*

Очевидно, в Atari не могли представить, что кто-то в здравом уме выдаст подобное разрешение, но оказывается, когда они согласились закрыть дело против Каррена и Макрея, это было оформлено как окончательное решение, без права подачи нового иска. Это означало, что Каррен и Макрей могли заявиться в Midway и «доказать», что они победили Atari в суде. Они поняли, что если представят ситуацию под правильным углом, то могут изобразить себя полноценными правообладателями мод-чипа для Pac-Man. Midway выдаст им официальное разрешение, и тогда соглашение, достигнутое с Atari, не будет нарушено. Но что Макрей и Каррен не могли предвидеть, так это что у Midway на тот момент совершенно отсутствовали идеи насчет следующей игры. Невообразимый успех Pac-Man застал их врасплох, так что вместо одобрения и лицензии на мод-чипы для парочки хакеров Midway просто-напросто наняла их разрабатывать официальный сиквел.

Первоначальная взломанная и модернизированная версия Макрея и Каррена называлась Crazy Otto, в ней у Пакмана имелись ножки, да и призраки выглядели иначе. Midway, понятное дело, хотели что-то более близкое к оригинальной игре, так что было принято решение лишить Отто ног и создать вместо этого женскую версию Пакмана. Сперва персонажа хотели назвать Pac-Woman, но некоторые сотрудники предложили вариант «Мисс Пакман». После этого кто-



то обратил внимание, что в одной из кат-сцен новой игры Пакману и Мисс Пакман аист приносит младенца. То есть слово «мисс» означает, что ребенок в этой паре был рожден вне брака. Персонажа снова переименовали в «Миссис Пакман», а затем остановились на окончательном варианте Ms. Pac-Man, решив, что чем больше неопределенности, тем лучше<sup>64</sup>, чтобы убрать повод обсуждать брачные отношения выдуманных желтых кругляшей.

Но сиквел не ограничился косметическими доработками. Геймплей стал быстрее, а вместо одного оригинального лабиринта игра предоставляла аж четыре. Привидений лишили моделей поведения, поскольку игроки слишком хорошо научились избегать их в первой части, а бонусные объекты теперь перемещались по полю. Наконец, четвертого призрака переименовали в Сю вместо Клайда, в честь сестры Макрея. Здесь вы подумаете, что как-то странно называть привидение в честь члена своей семьи, но в защиту Макрея стоит заметить... вы абсолютно правы, это действительно очень странно.

Все эти изменения сделали с помощью дешевого мод-чипа, так что – вот вам забавный факт<sup>65</sup> – никакого оригинального аркадного автомата с Ms. Pac-Man никогда не суще-

---

<sup>64</sup> В английском языке слова Miss, Missis и Ms перед именем женщины означают статус ее брачных отношений. Miss – не замужем, Missis – замужем, Ms – статус неизвестен. – *Прим. пер.*

<sup>65</sup> «Забавно» – понятие субъективное, и доказать обратное вы не сможете. 1–0 в мою пользу!

ствовало: только оригинальные автоматы с Pac-Man, к микросхемам которых припаяли чип для модификации.

Надо сказать, Ms. Pac-Man в то время была далеко не единственным сиквелом. Разработчики выжимали все соки из успешных формул, что приводило не только к сиквелам, но и к новым играм, почти не отличающимся от суперхитов, а то и к прямым клонам. В этой главе мы уже поговорили про самых значимых представителей эпохи, но многие другие проекты также заслуживают упоминания.

За Pac-Man и Ms. Pac-Man вышли Junior Pac-Man (Пакман-младший) и Baby Pac-Man (ребенок Пакман), причем последний был гибридом между пинболом и аркадным автоматом. Вся эта линейка игр стала причиной удивительного судебного иска от Каррена и Макрея к Midway с претензией, что именно эти двое придумали семейство Пакманов и должны получать прибыль со всех игр про «Пак-детюшек». Даже с Baby Pac-Man, к которому они вообще не имели никакого отношения. Что еще удивительнее, им удалось выиграть дело.

Успех Pac-Man породил множество других «погонь в лабиринте». Одни были банальными копиями, а в других появились новые игровые механики, например, вооруженный герой, способный отбиваться от преследователей. Такими стали Wizard of Wor (Nutting) и Berzerk (Stern), где также впервые появилась синтезированная речь. Далее шли такие игры, как Mouse Trap (Exidy), Pengo (Sega), Dig

Dug (Namco) и вдохновленный картинами Эшера Q\*Bert (Gottlieb) – единственная популярная игра от ребят, создавших Baffle Ball! Последние два примера могут показаться слегка притянутыми за уши, но по сути они все равно оставались погоней в лабиринте, даже если реализация отличалась. Конечно, подобные лабиринты существовали и раньше – как Gotcha от Atari или даже Cat and Mouse на Magnavox Odyssey, но именно Pac-Man отшлифовал формулу до настоящего совершенства.

В 1980 году Taito выпустила игру Phoenix, вдохновленную Space Invaders, и в ней был один из первых уровней с боссом. В том же году вышла Moon Cresta, разработанная Nichibutsu, создающая иллюзию вертикального скроллинга экрана за счет движущегося фона со звездами. Taito, Sega, Gremlin и другие выпустили огромное количество собственных версий этой игры, меняя название, палитру и графику. Следующий год подарил нам сиквел к Galaxian под названием Galaga от Namco и Gorf от Nutting, причем оба проекта в США выпустила Midway. В 1982 году Namco выпустила Xevious, но на этот раз лицензию в США купила Atari, и Atari же запустили Centipede. Это был первый аркадный автомат, в разработке которого серьезное участие принимала женщина. Ее звали Дона Бэйли, и раньше она работала на Cadillac, занимаясь микропроцессорами в системе круиз-контроля. За Centipede последовала Millipede.

Defender послужил вдохновением для Scramble (Konami),

Vanguard (Tose) и Zaxxon (Sega), а затем получил продолжение, Stargate (она же Defender 2), также разработанное Юджином Джарвисом. Он же в 1982 году создал шутер с двумя джойстиком, Robotron: 2084, в свою очередь вдохновившись Gun Fight и Berzerk.

Многие из первых аркадных автоматов имели общую уязвимость – игрок мог играть на халяву, воспользовавшись зажигалкой для сигарет. Причем самой дешевой, которая просто создавала электрическую искру. Если поднести такую к металлическому монетоприемнику и чиркнуть, искра вступала в контакт с механизмом внутри, и автомат выдавал случайное количество бесплатных попыток.

Ну или просто загорался. Знаю, знаю, вы думаете, что где-то здесь затерялась шутка в духе «на воре и автомат горит», но я хорошенько искал, и ее тут нет.

Продолжим... За Asteroids последовала Asteroids Deluxe, а за ней – Space Duel. В 1982 году Atari выпустила векторную игру Gravitar, включив туда элементы из Lunar Lander. Konami хорошенько подзаработала на Time Plot, а Cinematronics влилась в поток со своей Star Castle. Она же стала первопроходцем, выпустив в 1983-м Dragon's Lair – игру на технологии Laser Disc, позволяющую игроку фактически управлять мультфильмом. Ее нарисовал бывший аниматор из Disney Дон Блут, из-за чего его заметил и взял под крыло Стивен Спилберг. Вдвоем они создали такие анимационные шедевры, как «Американский хвост» и «Земля до

начала времен».

Примерно с этого момента в играх начали сочетаться уровни с разным геймплеем, как в The Adventures of Major Havoc от Atari или, более наглядно, в игре Tron 1982 года от Midway по одноименному фильму. Там были уровни, похожие на Breakout, на Blockade (об этом поговорим чуть позже), на лабиринт а-ля Pac-Man и на шутер. Donkey Kong продолжила развивать жанр платформеров посредством Donkey Kong Jr. и Donkey Kong 3, а также послужила вдохновением для Jungle King от Taito и для очень похожей на нее внешне Burger Time (Data East). Даже идеи Pong остались жить в играх типа Walrods (Atari), а Liberator (снова Atari) перевернула с ног на голову геймплей Missile Command.

В 1979 году фирма Exidy разработала векторную Star Fire, бесстыдно утянувшую образы из фильма «Звездные войны». Именно в этой игре, кстати, впервые можно было вбивать инициалы в таблице очков. В 1983 году Atari выпустила официальную игру по «Звездным войнам», используя идеи Exidy и наглядно продемонстрировав, насколько успешно официальная лицензия привлекает геймеров. Exidy, впрочем, смогла остаться в истории видеоигр благодаря автомату 1976 года, Death Race («смертельная гонка»). Эта игра удостоилась сомнительной чести попасть во все заголовки прессы, впервые поднявшей вопрос о «жестокой природе видеоигр». А все потому, что там за очки надо было давить машинкой фигурки, похожие на людей (в Exidy, слегка покри-

вив душой, заявили, что это не люди, а гремлины).

Qix от Atari, Joust от Williams (в свою очередь вдохновивший Mario Bros. и Balloon Fight от Nintendo), Pole Position от Namco и Moon Cresta от Nichibutsu – все они привнесли в индустрию что-то новое. И мы даже не упомянули Frogger от Konami, вышедший в 1981 году симулятор перехода улицы, который заслужил свое место в этой книге хотя бы потому, что это любимая игра моей мамы. В США ее выпустила Gremlin, незадолго до того поглощенные Sega, а за два года до этого создавшие Blockade, предка игры, которую каждый владелец телефона Nokia в конце 90-х опознал бы как «Змейку».

Я никогда не понимал сути «Змейки». Еда, которую она поглощает, по идее должна быть яблоками, но змеи не едят яблоки, они хищники. Да и «яблоки» эти на экране выглядят как квадратики, так почему бы не сказать, что это ломтики ветчины или кусочки шотландской колбасы Лорн <sup>66</sup>? А если вам свет клином сошелся на яблоках, давайте назовем игру «Червяк». Червяки обожают яблоки.

Где-то здесь стоит остановиться и, оглянувшись на сплошную стену из названий игр выше по тексту, признать: все перечислить попросту не получится. Я могу несколько раз выполнить квоту в 80 тысяч слов, просто перечисляя названия каждой игры, выпущенной с 1982 по 1998 год. К слову, такую книгу было бы значительно легче написать. Давайте про-

---

<sup>66</sup> Шотландская колбаса Лорн имеет квадратную форму. – Прим. ред.

сто обобщим: в тот период вышло множество прекрасных игр, где были гонки, космос, стрелялки, погони в лабиринтах и прыжки по платформам, а также, в память о былом, незначительные вкрапления Pong.

И все же в середине 1982 года индустрия аркадных автоматов во всем своем великолепии начала загибаться. Не в результате какой-то катастрофы, нет. Скорее пузырь на рынке наконец лопнул, и индустрия больше не могла расширяться прежними темпами. Предложение превысило спрос. Заведения, не способные заработать одними только аркадными автоматами, прогорели, а следом разорились дистрибьюторы, поставлявшие им автоматы в кредит. Чем больше появлялось автоматов, тем более тонким слоем игроки «размазывались» по залам, а в дома людей проникали новые и новые консоли. Чтобы поиграть, людям больше не нужно было выходить из дома. В результате производители и дистрибьюторы остались без денег, но со складами, забитыми нераспроданным товаром.

Тем не менее видеоигры все же оставались крупным бизнесом. В 1982 году Джордж Лукас, режиссер «Звездных войн», ворвался на рынок со своим свежесозданным подразделением Lucasfilm Games. Walt Disney Pictures создала невероятно популярный фильм на тему видеоигр, «Трон» (об аркадной адаптации которого мы уже упоминали выше), да и рынок в США потихоньку продолжал развиваться. Предлагаю переместиться назад во времени туда, где мы

начали эту главу – к Space Invaders.

Только в этот раз инопланетные захватчики пробрались в дома людей.



## 4

# Игры из аркадных автоматов... у вас дома!

Проигнорировав мнение Бушнелла, Atari решила продолжить развивать VCS, и в итоге ее упорство было вознаграждено. В 1978 и 1979 годах взрывной рост классических аркадных автоматов породил у публики интерес к играм и желание поиграть во что-то похожее и дома. Правда, по-настоящему VCS «выстрелила» только в 1980-м, когда вице-президент Warner Мэнни Герард предложил купить права у Taito и выпустить Space Invaders на консоли Atari. Это был первый случай, когда хит с аркадных автоматов, разработанный в другой стране, получил лицензию в США. Пусть Кассар все еще ничего не смыслил в видеоиграх, но на маркетинге он собаку съел, и его решение продвигать игру, чтобы с ее помощью продавать консоли, оказалось верным. Space Invaders стала бестселлером в 1980 году, увеличив продажи VCS в четыре раза.

Нельзя сказать, что в Atari не думали о дальнейших инновациях. Примерно в то же время Уоррен Робинетт, один из программистов потребительского отдела, решил взять текстовую адвенчуру (без картинок, только слова) и сделать на ее основе игру с графикой. Оригинальная игра так и называ-

лась, Adventure, пользуясь определенной популярностью на компьютерах PDP<sup>67</sup> в образовательных учреждениях. Вы можете предположить, что графику к Adventure было решено добавить, чтобы продемонстрировать мощь «железа» VCS, но на деле это была просто адаптация под ограничения платформы. Игре на VCS было доступно лишь 4КВ кода, и текстовые описания съедали их в мгновение ока. Кроме того, VCS управлялась через джойстик, а не клавиатуру, и вбивать команды с помощью виртуальной клавиатуры было бы совершенно неудобно.

Давайте ненадолго прервемся, чтобы я объяснил разницу между битами и байтами. «Бит» (bit) – просто сокращение от **binary digit** (двоичная цифра), принимающий значение 0 или 1, а «байт» состоит из восьми битов (к примеру, 00101010). Это позволяет компьютеру использовать 256 различных комбинаций нулей и единиц в качестве маленького блока информации. Итак, биты – маленькие, и обозначаются строчной **b**, а байты побольше, и обозначаются прописной **B**.

Дальше все становится запутаннее. Килобайт (KB) обычно обозначает число, кратное 256 и наиболее близкое к 1000, то есть  $256 \times 4 = 1024$  байта, или 8196 битов. Тем не менее сейчас принято официально называть это «кибибайтом» (KiB), а килобайтом (KB) – 1000 байтов. Потому что

---

<sup>67</sup> Серия «мини-компьютеров», разработанных Digital Equipment Corporation с 1960 по 1970 год. Несмотря на слово «мини», это были все еще здоровенные машины размером со шкаф. – *Прим. пер.*

обилие новых терминов определенно поможет нам во всем разобраться.

Примерно такая же фигня творится с миллионными исчислениями в виде мегабайтов (MB), мебибайтов (MiB) и мегабитов (Mb). Главное то, что наименьшие из этих обозначений интернет-провайдеры вечно используют в своей рекламе, чтобы душить народ. Якобы их услуги в восемь раз лучше, чем есть на самом деле, а в терминологию никто из пользователей не закапывается. Даже я запомнил это только потому, что собирал информацию для книги, а пока записывал, моя дочка сидела рядом и ревела из-за невкусного завтрака, чем чуть не довела меня до инфаркта.

Вернемся к Adventure. Шум вокруг игры породила не графика, а первое в истории видеоигр «пасхальное яйцо» — секрет, спрятанный в игровом коде. Робинетт закопал «пасхалку» как можно глубже, частично вдохновляясь слухом о скрытом сообщении в альбоме Beatles «White Album», которое якобы можно было услышать, прокрутив пластинку задом наперед. Вы, наверное, думаете, что он спрятал в коде что-то офигенно крутое. Но лучше закатайте губу обратно и представьте вместо этого самую ерундовую ерунду, какую вообще можно найти в игре. Представили? Не знаю, что у вас сейчас на уме, но это все равно лучше, чем настоящий ответ на вопрос, потому что Робинетт спрятал в коде серую точку. Одиноким пиксель, помещенный на фон того же цвета, в части лабиринта, недоступной на первый взгляд.

# Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.