

GAME ISN'T OVER

ЛЮБИМЫЕ ПРИСТАВКИ И ИГРЫ,
В КОТОРЫЕ РУБИЛИСЬ ЦЕЛЫЕ
ПОКОЛЕНИЯ



PLAY



Майк Дайвер

МИОО



Майк Дайвер



GAME ISN'T OVER

ЛЮБИМЫЕ ПРИСТАВКИ И ИГРЫ,
В КОТОРЫЕ РУБИЛИСЬ ЦЕЛЫЕ
ПОКОЛЕНИЯ

Перевод с английского
Дарьи Семеновой

Москва
«Манн, Иванов и Фербер»
2022

УДК 379.828:004
ББК 75.59:16
Д14

Original title:
Retro Gaming. A Byte-sized History of Video Games

На русском языке публикуется впервые

Дайвер, Майк
Д14 GAME isn't OVER. Любимые приставки и игры, в которые рубились целые поколения / Майк Дайвер ; пер. с англ. Д. Семеновой. — Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2022. — 192 с. : ил.

ISBN 978-5-00169-960-6

Иллюстрированный путеводитель по ключевым релизам, персонажам и устройствам, охватывающий четыре десятилетия развития консольных, портативных и компьютерных игр. От классики консольных игр Atari и легендарного противостояния SEGA и Nintendo до пришествия Sony PlayStation, Xbox и начала эры персональных компьютеров; от ламповых Pong, Pac-Man и Mario Bros. до культовых Doom, Tomb Raider и Halo — Майк Дайвер вспоминает хиты мира видеоигр, в которые рубились целые поколения.

УДК 379.828:004
ББК 75.59:16

*Издание для досуга
Серия «Пиксельный мир»*

Дайвер Майк

GAME isn't OVER

Любимые приставки и игры, в которые рубились целые поколения

Руководитель редакционной группы
Ольга Киселева
Ответственные редакторы *Анна Гришина,*
Ирина Ксендзова
Литературный редактор *Лейла Мамедова*
Арт-директор *Яна Паламарчук*
Дизайн обложки *Siân Hughes*
Верстка обложки *Ольга Закаржевская*
Верстка *Людмила Гроздова*
Корректоры *Юлия Кожемякина,*
Екатерина Тупицына

Все права защищены.
Никакая часть данной книги
не может быть воспроизведена
в какой бы то ни было форме
без письменного разрешения
владельцев авторских прав.

В оформлении обложки использованы
изображения по лицензии shutterstock.com
(Tartila, AlexVector).



ISBN 978-5-00169-960-6

ООО «Манн, Иванов и Фербер»
123104, Россия, г. Москва,
Б. Козихинский пер., д. 7, стр. 2
mann-ivanov-ferber.ru
facebook.com/mifbooks
vk.com/mifbooks
instagram.com/mifbooks

First published in Great Britain in 2019 by LOM Art,
an imprint of Michael O'Mara Books Limited
9 Lion Yard
Tremadoc Road
London SW4 7NQ
Copyright © Mike Diver 2019
© Издание на русском языке, перевод,
оформление.
ООО «Манн, Иванов и Фербер», 2022

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ

7

1. ATARI

8

2. SPECTRUM ПРОТИВ COMMODORE 20

3. NINTENDO ENTERTAINMENT
SYSTEM

30

4. SEGA MASTER SYSTEM

44

5. ПОРТАТИВНЫЕ КОНСОЛИ

54

6. SEGA MEGA DRIVE /GENESIS

66

7. SUPER NINTENDO 82

8. AMIGA, ATARI ST И ПК 104

9. SONY PLAYSTATION 124

10. SEGA SATURN 142

11. NINTENDO 64 152

12. КОНСОЛЬНЫЕ ИГРЫ
ШЕСТОГО ПОКОЛЕНИЯ 164

13. РЕТРОИГРЫ СЕГОДНЯ 184

БЛАГОДАРНОСТИ 186

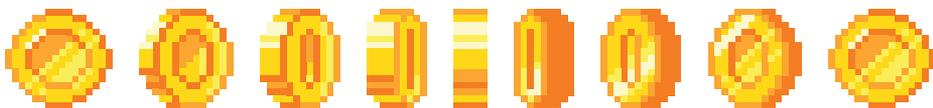
АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ 187

ВВЕДЕНИЕ

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

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

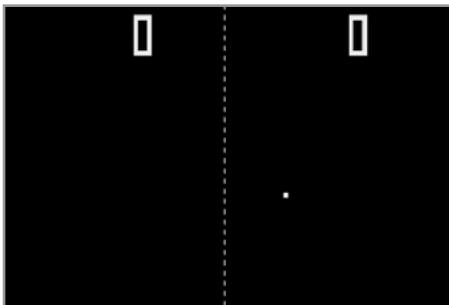
Еще раз спасибо за то, что решили поностальгировать вместе со мной!



ATARI

PONG

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



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

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

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

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

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

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

ATARI 2600

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

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

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

В интервью журналу Retro Gamer в 2018 году сооснователь



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

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

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

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

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



КРИЗИС 1983-го

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

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

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



PAC-MAN

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

* Puck — шайба (англ.).

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

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

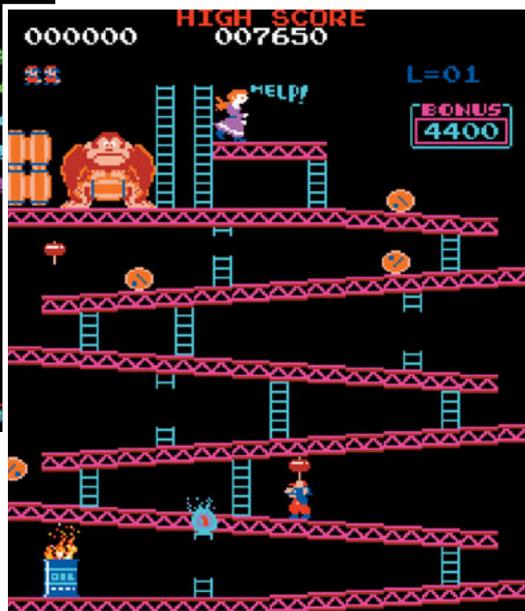
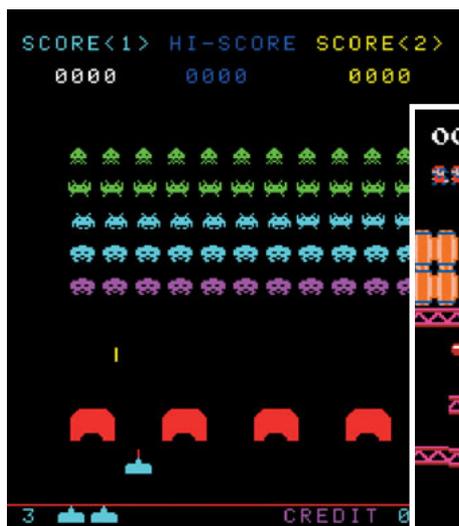


АРКАДНАЯ КЛАССИКА ПРИХОДИТ В ДОМА

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

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

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



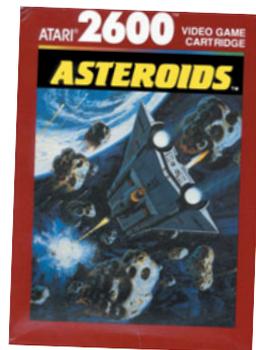
ASTEROIDS И MISSILE COMMAND

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

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

года практически идентичная версия Asteroids вышла и на 2600-й приставке.

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



PITFALL!

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



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

E.T. THE EXTRA TERRESTRIAL

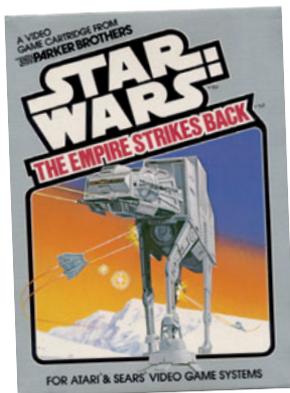
Хотя Pitfall! и Pac-Man и заслужили признание критиков, восьмая игра для 2600-й приставки получила крайне негативные оценки. Созданная по мотивам блокбастера Стивена Спилберга «Инопланетянин» E. T. the Extra-Terrestrial 1982 года и правда считается одной из худших видеоигр в истории. Даже в ретроспективных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

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

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



STAR WARS: THE EMPIRE STRIKES BACK



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

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



ПРЕЕМНИКИ ATARI 2600

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

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

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

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



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

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

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

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



КОНКУРЕНТЫ ATARI

FAIRCHILD VES / CHANNEL F

Производитель:

Fairchild Semiconductor

Дата выхода: 1976

Снята с производства: 1983

Продано единиц: 250 000



BALLY ASTROCADE

Производитель: Bally Manufacturing

Дата выхода: 1978

Снята с производства: 1985

Продано единиц: неизвестно



PHILIPS VIDEO PAC G7000 / MAGNAVOX ODYSSEY 2

Производитель: Philips/Magnavox

Дата выхода: 1978

Снята с производства: 1984

Продано единиц: 2 миллиона



INTELLIVISION

Производитель: Mattel Electronics

Дата выхода: 1980

Снята с производства: 1990

Продано единиц: 3 миллиона



VECTREX

Производитель: General Consumer Electric / Milton Bradley

Дата выхода: 1982

Снята с производства: 1984

Продано единиц: неизвестно



COLECOVISION

Производитель: Coleco Industries

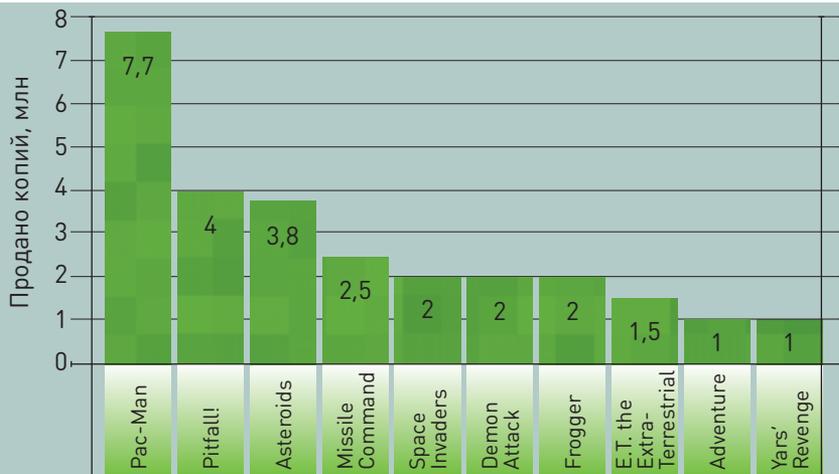
Дата выхода: 1982

Снята с производства: 1985

Продано единиц: 2 миллиона



ТОП-10 ИГР НА ATARI 2600



2 СPECTRUM ПРОТИВ COMMOORE

ZX SPECTRUM

Еще до того, как компании SEGA и Nintendo поровну поделили рынок видеоигр, в мире бушевала другая война между двумя видами «железа». С одной стороны, существовал компьютер Commodore 64, который отличался высокой мощностью, но был дорогим. С другой — ZX Spectrum, под чьим корпусом скрывалось куда более скромное техническое оснащение, но по более приятной цене.

ZX Spectrum был создан британским изобретателем — сэром Клайвом Синклером в компании Sinclair Research и поступил в продажу раньше C64 — в апреле 1982 года. Благодаря доступной цене он быстро стал самым распространенным домашним компьютером в Великобритании. На территории США лучше всего продавался C64, но по ту сторону Атлантики, в Европе, безраздельно правил ZX Spectrum.

Spectrum был не первым компьютером Синклера, но стал первым цветным, из-за чего и получил свое название. В рамках рекламной кампании активно продвигалось его «огромное ОЗУ». ZX Spectrum продавался с оперативной памятью в 16 Кбайт и 48 Кбайт, отличался от конкурентов небольшими габаритами и прорезиненной клавиатурой с радужной на корпусе. Эта модель послужила неоспоримым доказательством того, что размер не имеет значения в плане как масштаба, так и программного обеспечения, и разошлась тиражом в 5 миллионов единиц.



COMMODORE 64

Хотя Spectrum и был популярным, а его внушительная библиотека программ к 1984 году насчитывала приблизительно 3400 наименований, этот компьютер не был приспособлен для игры. Компьютер Commodore же был устроен иначе.

Американская компания Commodore была основана польским иммигрантом Джеком Трэмелем. Его первым изобретением, вышедшим под маркой Commodore, была печатная машинка. Затем последовали калькуляторы. А позже, в 1977 году, компания выпустила и свой первый компьютер — Commodore PET.

С модели PET началась линейка 8-битных компьютеров компании Commodore. В 1980 году появилась модель VIC-20, ставшая первым компьютером, чьи продажи превысили 1 миллион экземпляров, а в 1982 году вышел и Commodore 64. Предназначенный для тех, кто еще только пробовал пользоваться домашними компьютерами, C64 (цифра 64 в названии обозначала объем ОЗУ) стал феноменом. К моменту снятия с производства в 1994 году было продано порядка 17 миллионов C64. Таким образом, этот компьютер стал самой продаваемой моделью в истории.

Несмотря на то что Commodore 64 не был исключительно игровым компьютером, он создавался с учетом видеоигр, мог использовать анимированные спрайты, а также имел продвинутую систему обработки звука. Дополнительные мощности C64 открыли новые возможности для разработчиков, и благодаря его внушительной оперативной памяти на свет появились некоторые очень значимые игры.



ЧТО ТАКОЕ ОЗУ?

Числовой показатель ОЗУ, или оперативного запоминающего устройства, обозначает то количество информации, выраженное в килобайтах, которое может храниться в кратковременной памяти компьютера. Теоретически чем больше ОЗУ, тем легче играть. По сути, ОЗУ Commodore 64 было в четыре раза больше, чем у ZX Spectrum (16 Кбайт), благодаря чему первый отличался более качественной графикой, плавной прокруткой и лучшим звуком.

Следует ли считать эту систему превосходной? Не совсем. В статье для журнала Eurogamer 2012 года британский журналист Джулиан Ригналл сравнил Spectrum с автомобилем Volkswagen Beetle, а C64 — с Cadillac. Обе марки отлично справляются со своими задачами, но одна из них явно более элитная.



ELITE

Изначально игра Elite, созданная британскими программистами Дэвидом Брэбеном и Яном Беллом, была выпущена в 1984-м для домашних компьютеров Acorn Electron и BBC Micro, но позже активно портировалась и в итоге вышла на C64. Игра получила блестящие отзывы от специализированных журналов и разошлась тиражом в 600 000 копий на всех платформах.

По сравнению с современными бестселлерами эта цифра кажется небольшой. Однако ценность Elite заключается не в рекордной прибыли, а в ее удивительном дизайне. В игре использовались каркасные модели для представления трехмерных объектов, а также процедурная генерация для создания восьми галактик, внутри каждой из которых было 256 планет. Эта космическая торговая стратегия была поистине огромной. До ее появления не существовало игр подобного масштаба.



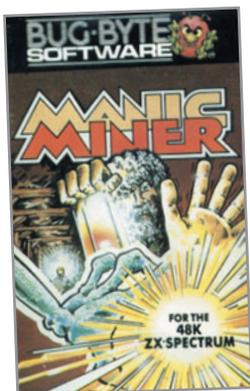
Принцип свободного исследования в мире Elite послужил основой множества вышедших впоследствии игр, в том числе Grand Theft Auto и No Man's Sky. В интервью 2016 года американскому журналу VICE создатель No Man's Sky Шон Мюррей отметил: «Мы словно вернулись в Elite и пытаемся экспериментировать с идеями открытости, масштабности и свободы». Создатели почти всех современных игр с открытым миром извлекли пару уроков из Elite.

DIZZY

Персонаж Диззи, созданный британскими братьями-близнецами и геймдизанерами под псевдонимом Оливер Твинс, представляет собой яйцо с рожицей, ботинками и боксерскими перчатками. Хотя это и может показаться немного странным, но игры серии Dizzy, подавляющее большинство которых являются платформерами, были одними из самых популярных для Spectrum и C64.

Франшиза Dizzy началась с игры 1987 года под названием Dizzy — The Ultimate Cartoon Adventure. Затем последовали Treasure Island Dizzy в 1988-м, Fantasy World Dizzy в 1989-м и Magicland Dizzy в 1990-м. К 1991 году продажи игр серии Dizzy составляли полмиллиона единиц, а игры и ремейки с участием антропоморфного яйца продолжали выходить и в XXI веке.





MANIC MINER И JET SET WILLY

Одной из ранних ключевых игр для ZX Spectrum и одновременно их первым релизом с внутриигровой музыкой стал платформер Manic Miner 1983 года, в котором главным врагом игрока выступает само время.

Протагонист игры — шахтер Вилли — должен выбраться из подземных туннелей, прежде чем у него закончится воздух, а по пути ему приходится спасаться от пауков, слизи и роботов-убийц.

В 1984 году вышел сиквел игры под названием Jet Set Willy, в котором шахтер после вечеринки в своем новом доме должен навести порядок перед сном. Конечно, сюжет не бог весть какой, но в игре использован тот же замечательный геймплей, что и в Manic Miner, поэтому Jet Set Willy занимал верхние позиции в рейтингах продаж для Spectrum.



SKOOL DAZE

Хотя привлекательность игры, местом действия которой является школа, на первый взгляд казалась сомнительной, Skool Daze 1984 года оказалась одновременно интересной и очень важной для развития игр.

Игрок управляет непоседой Эриком, который должен выкрасть из учительской свой табель с оценками. Если он получит от учителей слишком много наказаний за шалости, его исключают из школы. Самым важным в этой игре является предоставленная игроку свобода. В Skool Daze Эрик может свободно передвигаться по школе, потому эта игра считается первой «песочницей», предвестником The Sims и Minecraft.

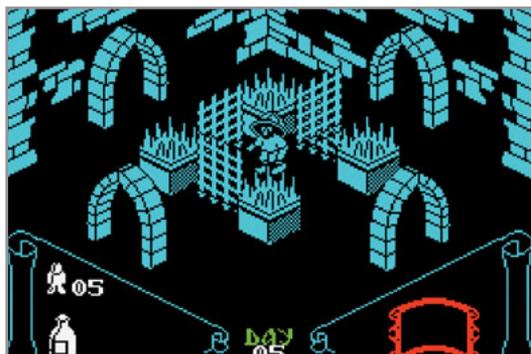


KNIGHT LORE



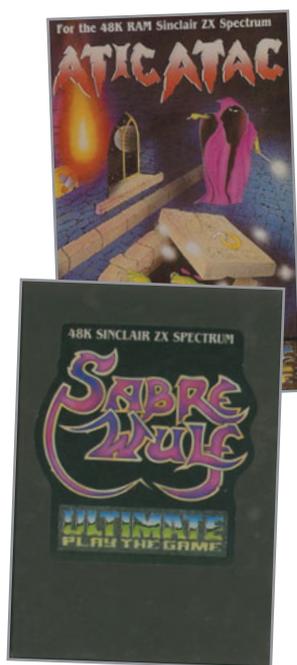
Игра Knight Lore была разработана британской студией Ultimate Play The Game во главе с братьями Стэмпер, которые позже станут основателями компании Rare. Этот приключенческий боевик показал, что, несмотря на системные ограничения, Spectrum способен удивить красивой графикой.

Благодаря изометрической перспективе в Knight Lore создавался весьма правдоподобный эффект трехмерности. С помощью монохромной графики атмосфера игры становилась почти осязаемой, и игрок чувствовал себя в «шкуре» главного героя по прозвищу Сабримен (Sabreman), который исследует



таинственный замок в поиске лекарства от проклятья ликантропии. После укуса своего главного врага Вульфа из игры-предшественницы под названием Sabre Wulf Сабримен каждую ночь вынужден превращаться в оборотня.

В 1984 году игра получила награду Golden Joystick Awards в номинации «Игра года» и считается легендарной в игровом сообществе.



ATIC ATAC И SABRE WULF

Компания Ultimate Play The Game стала одним из ключевых разработчиков игр для ZX Spectrum. До Knight Lore они выпустили еще две важнейшие игры — Atic Atac и Sabre Wulf.

Sabre Wulf является приквелом Knight Lore 1984 года с тем же персонажем по имени Сабримен, который на этот раз угодил в двухмерный лабиринт. Она первая из четырех игр с этим главным героем, который стал чем-то вроде талисмана компании.

Местом действия игры 1983 года Atic Atac, как и в Knight Lore, был замок. Главным отличием этой игры был вид сверху вниз. Задача игрока заключалась в поиске трех фрагментов ключа, с помощью которого он должен был сбежать из замка.

СОПЕРНИКИ В СЕГМЕНТЕ ДОМАШНИХ КОМПЬЮТЕРОВ НАЧАЛА 1980-Х

BBC MICRO

Дата выхода: 1981

Снят с производства: 1994

Стоит поиграть: Elite, Granny's Garden, Repton



DRAGON 32/64

Дата выхода: 1982

Снят с производства: 1984

Стоит поиграть: Manic Miner, Football Manager, Chuckie Egg



ACORN ELECTRON

Дата выхода: 1983

Снят с производства: 1985

Стоит поиграть: Thrust, Starship Command, Exile



AMSTRAD CPC

Дата выхода: 1984

Снят с производства: 1990

Стоит поиграть: Chase H. Q., Prince of Persia, Head over Heels



INTERNATIONAL KARATE +



Игры вроде Street Fighter II и Mortal Kombat легко можно принять за первые значимые файтинги. Однако если в 1987 году у вас был Spectrum или C64, то для устройства виртуального мордобоя вы запускали International Karate + от британского разработчика System 3. Вне зависимости от того, играли ли вы в одиночку

или с другом, в каждом раунде всегда было три бойца, двое из которых выходили из схватки победителями. Нокауты здесь не имели значения — главной задачей было первым провести серию из шести ударов. Разработчики игры также придумали забавную шутку с участием клавиатуры: при нажатии буквы T с бойца спадали штаны. Стоит ли говорить, что эта клавиша пользовалась особой популярностью.

IMPOSSIBLE MISSION



Вышедшая в 1984 году на C64 игра Impossible Mission от американского разработчика Epyx основана на сюжете сериала «Миссия невыполнима». Главный герой игры — тайный агент, который должен помешать коварному профессору Элвину Атомбендеру (вот это имечко!) воплотить в жизнь свои планы.

Вместо определенного количества жизней у игрока есть лимит времени в шесть часов, и каждый раз, когда персонаж умирает, это время сокращается на десять минут. Цель игры в том, чтобы взломать пароли и проникнуть в диспетчерскую Атомбендера.



MANIAC MANSION

Считается, что первым графическим приключенческим квестом была вышедшая в 1980 году игра Wizard and the Princess от американской компании On-Line Systems. В таких играх упор делался не только на текст, но и на визуальную составляющую. На момент выхода Maniac Mansion в 1987 году графические квесты окончательно оформились как самостоятельный жанр.

Maniac Mansion была разработана американскими геймдизайнерами Роном Гилбертом и Гэри Уинником для студии Lucasfilm Games. Движок SCUMM позволял сочетать расположенные внизу экрана команды вместе с графическими элементами сцены. То есть чтобы персонаж подошел к двери, надо было сначала выбрать текстовую команду «Walk to» («Подойти к»), а затем кликнуть на дверь. Инновационные и интуитивные способы управления (система SCUMM впоследствии использовалась еще в нескольких релизах) сочетались здесь со смешным сюжетом, благодаря чему во всех играх этого жанра стал использоваться интерфейс point-and-click («укажи и щелкни»).



3 NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

ДО ЭПОХИ NES

До появления NES компания Nintendo, мягко говоря, не пользовалась популярностью. Однако история компании началась не с приставки NES. Nintendo была основана в 1889 году в Киото и занималась производством традиционных игровых карт Ханафуда. Помимо видеоигр, компания до сих пор выпускает эти карты для внутреннего рынка. В 1950-е и 1960-е годы Nintendo расширила свой бизнес. Компания открыла свою службу такси, сети общепита и отелей любви (да, тех, в которых парочки останавливаются на ночь). Ни одно из этих начинаний не принесло компании успеха, пока в 1970-х годах Nintendo не зашла на рынок электроники.

Купив лицензию на распространение в Японии приставки Magnavox Odyssey, Nintendo запустила в 1977 году серию собственных консолей с предустановленными играми под названием Color TV-Game. Затем компания выпустила собственные аркадные автоматы с такими играми, как Space Firebird и Donkey Kong, а также линейку игр Game & Watch с портативным ЖК-экраном, которые получили международное признание в начале 1980-х годов.



Создатель устройств Game & Watch и постоянный сотрудник Nintendo Гумпэй Экоои со временем превратил их в Game Boy. Однако до того как Game Boy стал нашим верным спутником в путешествиях, приставка NES дала игровой индустрии вторую жизнь.

NES СПЕШИТ НА ПОМОЩЬ

Восьмибитная приставка Nintendo Entertainment System, выпущенная в Японии под названием Family Computer (Famicom) и с альтернативным дизайном, попала на полки магазинов в 1985 и 1986 годах. Консоль разошлась тиражом в 61 миллион единиц, тем самым не только принесла огромную прибыль компании, но и вернув играм доверие покупателей, утраченное в результате кризиса 1983 года.

На старте международных продаж Nintendo отказалась от слов «компьютер» и «видеоигра» из-за пресыщенности потребителей, вызвавшей обвал игрового рынка. Компания намеренно выбрала название Nintendo Entertainment System, а также заменила термин «картридж» на Game Pac. Кроме того, Nintendo заменила слово «консоль» — приставка стала называться «панелью управления».

Изначально NES продавалась как игрушка. К приставке прилагался игрушечный робот — Robotic Operating Buddy, или сокращенно R. O. B., который был призван убедить американских продавцов в том, что перед ними всего лишь технологически навороченная игрушка, а не сравнимый с Atari продукт.

Вскоре NES заняла лидирующие позиции на игровом рынке. В 1988 году было продано столько же консолей, сколько Commodore смогли продать за пять лет. NES не победила конкурентов во всех странах, но в международном масштабе никто не мог с ней сравниться.



MARIO BROS.

Приставка Famicom вышла в Японии в 1983 году, на два года опередив международный релиз. Естественно, она стала домашним приютом для аркадных игр Nintendo, в том числе и Mario Bros., платформера для двух игроков, благодаря которому мы узнали, кто такой Марио и какие у него есть способности.

Созданная в результате сотрудничества двух легендарных геймдизайнеров Nintendo Гумпэя Екои и Сигэру Миямото игра Mario Bros. установила целый ряд precedентов. Миямото сделал Марио сантехником, что было вполне логично, учитывая, что враги в игре выпрыгивали из канализационных труб. В Mario Bros. также впервые появился брат Марио — Луиджи. Несмотря на то что дизайн этого персонажа сводился к смене палитры Марио, он стал одним из самых популярных героев Nintendo.

SUPER MARIO BROS. И DUCK HUNT



Покупатели консоли NES в США или Европе нередко получали в комплекте игру Super Mario Bros. Иногда в подарок к покупке прилагалась Duck Hunt, для игры в которую требовался специальный световой бластер Zapper.

В 1988 году Super Mario Bros. и Duck Hunt были выпущены на одном картридже, хотя до этого продавались отдельно. Super Mario Bros. 1985 года — классическая игра, краеугольный камень игровой индустрии. Именно в этой игре появился характерный для всей серии о братьях Марио платформенный экшен сайд-скроллер, перебрасывающий игрока между мирами и сценами. Кроме того, благодаря этой игре Марио окончательно





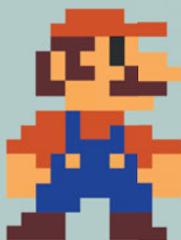
превратился в виртуальное лицо компании Nintendo.

В Super Mario Bros. также появились два важных для франшизы персонажа — Принцесса Пич (в самом начале она была просто Принцессой Грибного королевства) и главный противник Марио по имени Боузер. Также именно в этой игре появилась ныне легендарная музыкальная тема Марио, приставочный мотив которой сочинил композитор Кодзи Кондо.

Однако не стоит забывать и про Duck Hunt. Главный персонаж этой отличной игры, охотничий пес, появился и в более поздних играх Nintendo, а также в (уже не таком отличном) фильме «Пиксели».

ЭТО Я, МАРИО!

Изначально персонаж, который впоследствии станет Марио, был придуман Миямото для игры Donkey Kong и получил известность у англоязычных игроков под именем Джампмен, а позднее как Мистер Видео. Персонажа называли в честь владельца склада в США, который арендовала Nintendo, а сантехником Марио стал потому, что в играх ему приходилось иметь дело с канализационными трубами.



Почему же Марио так выглядит? Причиной тому служат технические ограничения тех времен. Его красно-синий костюм четко контрастирует с черным фоном Donkey Kong, а кепка служит удачной заменой прически. Между тем голова персонажа должна была помещаться в квадрат 8×8 пикселей, поэтому на лице у Марио самыми заметными являются огромные нос и усы. Итак, перед вами — Марио!

CASTLEVANIA



Сегодня во франшизе Castlevania есть не только игры для нескольких поколений консолей, но и комиксы, коллекционные фигурки и аниме-сериал на Netflix. Все это началось с игры 1986 года Castlevania.

Вначале Castlevania вышла на гибких дисках для периферийных устройств Famicom Disk System, которые выпускались исключительно в Японии. Эта игра от компании Konami представляла собой платформенный боевик, главным героем которого был охотник на вампиров Саймон Бельмонт. Цель игры заключалась в том, чтобы победить хозяина мрачного замка — самого Дракулу.

Благодаря захватывающему дизайну уровней, резко растущему уровню сложности, а также немного китчевой атмосфере хоррора простой сюжет игры производил неизгладимое впечатление. Кроме того, именно здесь впервые появилась интересная игровая фишка: пользователь мог находить восстанавливающие здоровье обжаренные куриные ножки, спрятанные в игровом окружении (в данном случае — внутри ломающихся стен). Вышедшие позже сиквелы Castlevania были куда более качественными релизами, но первая часть серии навсегда останется классикой NES.



THE LEGEND OF ZELDA



Сингэру Миямото, присоединившийся к команде Nintendo в 1977 году, является дизайнером и продюсером нескольких популярных серий игр, включая Donkey Kong, Mario и Pikmin. Однако самой знаковой работой Миямото можно считать The Legend of Zelda 1986 года.

Этот квест с открытым миром, вышедший на Famicom Disk System и NES, не заставлял игрока бегать слева направо или плутать по кишасим врагами коридорам. Здесь важны были не высокие показатели или первые места, а исследование.

В детстве Миямото любил изучать местность вокруг своего дома — леса, поля и даже пещеры. Эти воспоминания, а также сила его воображения очевидно присутствуют в The Legend of Zelda, где игрок ведет главного персонажа Линка по пути взросления, на котором тот встречает свою героическую судьбу. Проще говоря, эта игра является прародителем всех ролевых игр, или RPG.

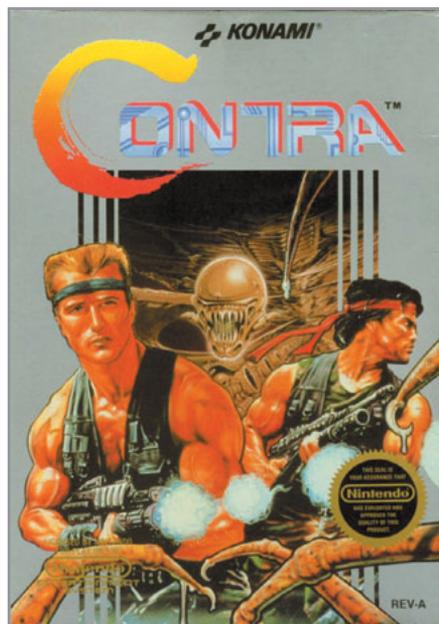
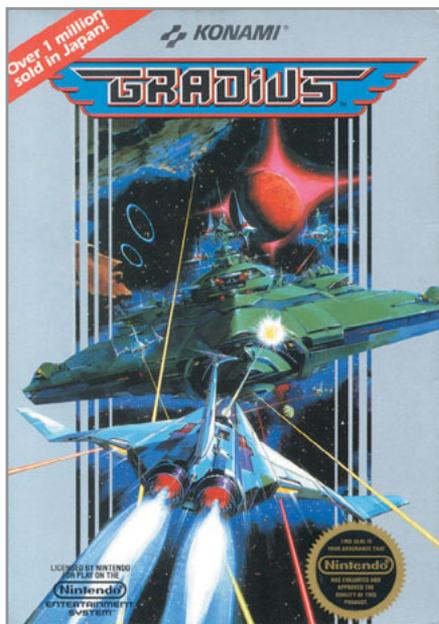


КОД KONAMI

Компания Konami была для Nintendo одним из самых близких сторонних производителей в эпоху NES. Они портировали на приставку несколько аркадных хитов, а также разработали специально для Nintendo такие эксклюзивы, как Castlevania и Metal Gear.

Двумя известными портами для NES были космическая стрелялка Gradius 1985 года и игра Contra в жанре «беги и стреляй» 1987 года. Оба релиза получились успешными. Свое место в истории игровой индустрии они заслужили благодаря тому, что стали первыми играми, в которых был использован так называемый код Konami, один из ранних и самых известных чит-кодов.

Комбинация клавиш, обычно вводимых на загрузочном экране, была призвана сделать сложные игры более простыми. А повторение команд — вверх, вверх, вниз, вниз, влево, вправо, влево, вправо, B, A — позволяло разблокировать бонусы и пасхалки в многочисленных последующих играх Konami.



METROID



Еще одной игрой для NES, которая сначала вышла на Famicom Disk System, была Metroid, которая, как и The Legend of Zelda, делала акцент не на убийстве определенного количества врагов, а на исследовании, атмосфере и прокачке персонажа.

Согласно правилам игры, по мере получения новых способностей главной героине игры Самус Аран открывался доступ к новым территориям для исследования. Ее задача заключалась в том, чтобы уничтожить искусственный интеллект Mother Brain, который стоит во главе злобных Космических Пиратов.

Тревожная атмосфера Metroid, нелинейный игровой мир, акцент на исследовательском аспекте и внезапное откровение в конце игры о том, что Самус на самом деле женщина (нетипичный герой для боевиков 1980-х), с самого начала обеспечили игре статус классики. На основе схожих с Castlevania игровых черт и собственных особенностей геймплея Metroid был образован целый поджанр под названием «метроидвания», который до сих пор характеризует и более современные игры вроде Cave Story, Hollow Knight и Axiom Verge.



ЛУЧШИЕ И ХУДШИЕ АКСЕССУАРЫ NES

R. O. B.

Что это? Контроллер в виде робота, который взаимодействовал с двумя играми — Stack Up и Gyromite

Полезный? Спустя час после того, как вы его распаковали, — вряд ли.

Итог? Несмотря на ограниченный выпуск, R. O. B. помог продажам NES на территории США, а сам персонаж впоследствии появился в играх Super Mario Bros. и Mario Kart.



POWER GLOVE

Что это? Надевающийся на руку контроллер, который в теории работал с любой игрой на приставке, но на практике использовался исключительно для игр Super Glove Ball и Bad Street Brawler.

Полезный? Совершенно и безнадежно не подходил в качестве доступного контроллера.

Итог? После поддержанного Nintendo фильма «Волшебник» 1989 года был продан миллион перчаток, но с тех пор аксессуар служил исключительно объектом для насмешек.

KONAMI LASERSCOPE

Что это? Надевающийся на голову световой бластер, созданный исключительно для игры в Laser Invasion, который тем не менее можно было использовать в любой стрелялке.

Полезный? Скорее наоборот.

Итог? LaserScope активировался при помощи голосовой команды, но отличался очень плохим микрофоном. Настоящий мусор, единственным достижением которого считался чрезвычайно глупый вид игрока, носившего такой аксессуар.

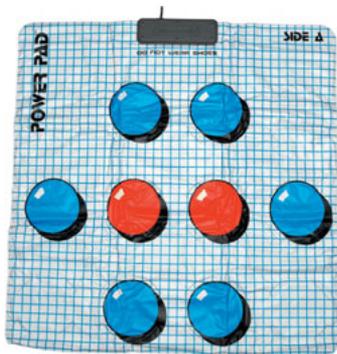


NES ADVANTAGE

Что это? Аркадные джойстик и кнопки, которые подходили почти ко всем играм на приставке.

Полезный? Если ваши руки слишком крупные для контроллера, то несомненно.

Итог? Это устройство использовали в фильме «Охотники за привидениями — 2», чтобы управлять статуей Свободы, так что оно поистине легендарно (а турбокнопки еще и действительно полезны).



POWER PAD

Что это? Танцевальный коврик с сенсорами давления, который использовался для игры в World Class Track Meet и других японских эксклюзивов по мотивам популярного японского шоу «Замок Такэси».

Полезный? Настолько же, насколько полезны любые коврики для домашних консолей (то есть их полезность сильно ограничена).

Итог? Серия музыкальных видеоигр Dance Dance Revolution точно позаимствовала кое-какие идеи у Power Pad.

U-FORCE

Что это? Инфракрасный сенсор, который должен считывать движения руки, благодаря чему игроку не надо ни к чему прикасаться — он сам превращается в контроллер.

Полезный? Как материал для свалки с отходами.

Итог? Несмотря на передовую технологию U-Force, аксессуар практически не работал и считается одним из худших контроллеров в истории.



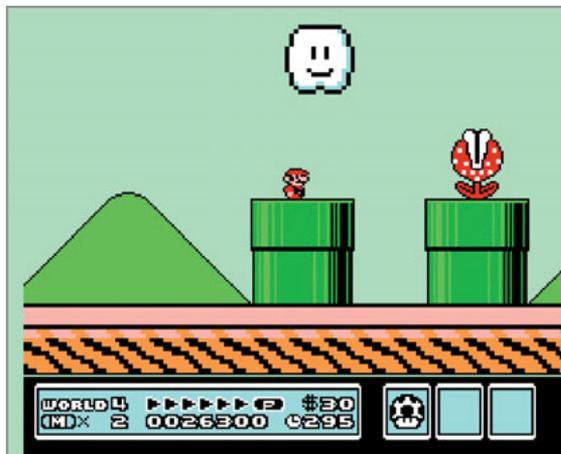
SUPER MARIO BROS. 3



Super Mario Bros. 3 1988 года ознаменовала конец первой волны игр, прилагающихся к консолям Super Mario Bros. (продано более 40 миллионов копий) и Duck Hunt (продано более 28 миллионов копий), и стала самой продаваемой новинкой NES, которая на старте продаж разошлась тиражом в 18 миллионов единиц.

Это был вполне заслуженный успех, ведь Super Mario Bros. 3 по праву считается самой приятной игрой в истории. В Nintendo хотели, чтобы Super Mario Bros. 3 основывалась на принципах геймплея из предыдущей игры, позволяя игрокам ощутить комфорт знакомой среды на фоне новых испытаний, и вместе с тем привлекала новичков. Чтобы помочь начинающим игрокам освоиться и поддержать их интерес к игре, разработчики увеличили на первых уровнях количество выпадающих дополнительных жизней.

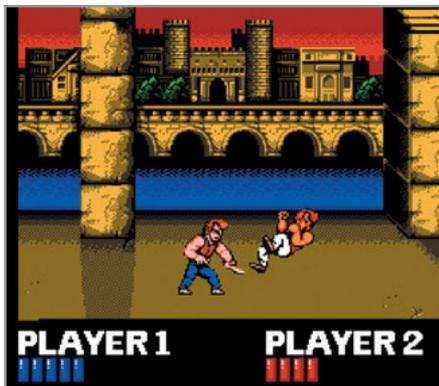
Множество критиков считают Super Mario Bros. лучшей игрой своего времени, которая и сейчас не утратила своего очарования. Эта игра до сих пор доступна на различных консолях Nintendo и остается примером для подражания для многих современных двухмерных платформеров.



DOUBLE DRAGON

Несмотря на то что Double Dragon не была эксклюзивом Nintendo, у этой игры нашлась довольно обширная аудитория среди пользователей NES. Не все знают, но при портировании игры на домашние приставки компания Technōs Japan изменила сюжет своей популярной аркадной игры в жанре beat 'em up («избей их всех»). В новой версии братья-близнецы Джимми и Билли Ли противостояли друг другу, тогда как в оригинале они сражались вместе.

Такое изменение сюжета было обусловлено техническими ограничениями NES. Хотя эта игра и полюбилась детям, которые никогда не видели оригинал, сейчас можно сказать, что Double Dragon на NES была попросту глючной ерундой. Тем не менее она хорошо продавалась, и пользователи вспоминают ее с теплотой.



НОВАЯ NES



После выхода Super Nintendo (SNES) в США в 1991 году Nintendo решила не расставаться с своей восьмибитной библиотекой, потому что множество потребителей по-прежнему предпочитали старые игры. В 1993 году компания выпустила консоль NES-101, которая также называлась New NES, или Top Loader (прозвище объясняется тем, что разъем для картриджа находился сверху). С помощью заманчивой цены в 49,99 доллара компания побуждала любителей простых развлечений продолжать пользоваться продуктами Nintendo.

Для японского релиза приставка была выпущена под названием AV Famicom, или HVC-101. Производство модели Famicom было остановлено только в 2003 году. Таким образом, общий жизненный цикл NES составил двадцать лет.

MEGA MAN



Игры Mega Man 2 и 3 входят в список самых продаваемых игр на NES. С главным персонажем по прозвищу Рок Мен, который и по сей день появляется в новых играх, пользователи впервые познакомились благодаря оригинальной Mega Man, вышедшей на NES в 1987 году.

Mega Man, которая в Японии носила название Rockman, стала первой игрой компании Capcom, созданной специально для домашних консолей. Этот платформер с технологией сайд-скроллинга сочетал в себе впечатляющий визуальный ряд, невероятное оружие и высокий уровень сложности. Первые шесть

уровней можно было проходить в любом порядке, но последний, где игрока поджидал финальный босс Доктор Уайли, открывался только после удачного завершения всех предыдущих.

Mega Man стала хитом продаж. Уверенность Capcom в главном герое и геймплее обеспечили игре несколько продолжений. А все остальное — история.



TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Не следует путать эту игру с аркадной версией Teenage Mutant Ninja Turtles, которую Konami выпустили в 1989 году, как и консольную версию. Оригинальная игра на NES пользовалась

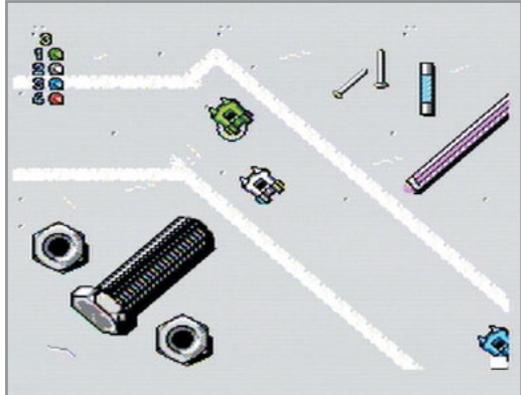
популярностью серии о черепашках-ниндзя, которые сошли со страниц комиксов в собственный мультсериал. Продажи игры были высокими, но критики приняли версию для NES не столь восторженно.

Teenage Mutant Ninja Turtles была сырой и непростительно сложной, а весь пропитанный соусом от пиццы экшен не принес фанатам героев в панцирях ничего, кроме разочарования. На радость обладателям NES в 1990 году Konami портировали аркадную игру на приставку, поэтому, если сегодня вы решите поиграть в какую-то из них, обязательно берите версию для автоматов.

MICRO MACHINES

Хотя аркадная автогонка Micro Machines и получила потрясающие версии на SEGA Mega Drive и Commodore Amiga, ее дебют состоялся именно на NES в 1991 году. И эта версия вовсе не была халтурной, а отличалась увлекательностью, четкими спрайтами и отточенным геймплеем, за которым можно было провести множество приятных вечеров перед телевизором в компании друзей.

Micro Machines была разработана британской компанией Codemasters без лицензии Nintendo, из-за чего возник ряд юридических препятствий, повлиявших в итоге на продажу игры на NES. Аналогичная ситуация сложилась и с SEGA, которая отложила выход игры на своей консоли Mega Drive. Тем не менее к 1995 году Micro Machines была доступна почти на всех имеющихся значимых приставках и заслужила всеобщее признание.



9 SEGA MASTER SYSTEM

ДО ЭПОХИ MASTER SYSTEM

Международная компания SEGA всегда занималась играми. В своем нынешнем виде она была основана в 1960 году как Nihon Goraku Bussan, а в 1965 году сменила название на SEGA Enterprises Ltd. Главный офис компании расположен в Токио, а корнями она уходит в эпоху игровых автоматов 1940-х годов — пинбола и аркад со световыми пистолетами. Однако реального успеха SEGA добилась только во времена аркадного бума в конце 1970-х и начале 1980-х годов.

Благодаря таким аркадным хитам, как Head On (предшественник Pac-Man), Мопасо GP и Turbo, SEGA превратилась в известный (и богатый) бренд. После всеобщего падения доходов в 1982 году компания нуждалась в смене курса, и занимавший тогда пост президента SEGA Хаяо Накаяма подписал план по запуску домашней игровой системы.



Релиз первой консоли компании SG-1000, выпущенной только для японского рынка, состоялся в 1983 году. Эта восьмибитная приставка была того же поколения, что и Famicom/NES, и, более того, вышла с ней в один день, но в итоге так и не смогла конкурировать с Nintendo. Обновленная версия поступила в продажу в 1984 году под названием SG-1000 II, но превосходящие продажи Nintendo вынудили компанию оперативно выпустить третью модель.

Эта консоль вышла в 1985 году и называлась SEGA Mark III. Несмотря на значительно улучшенные в сравнении с предшественниками и даже Famicom звук и графику, модель Mark III не смогла завоевать внутренний рынок. Япония была полностью во власти Nintendo, и SEGA устремилась на Запад.

MASTER SYSTEM ПРОТИВ NES

SEGA последовала примеру Nintendo и запустила Mark III (фото внизу) на международном рынке под другим названием. Довольно специфическими стараниями SEGA of America (судя по всему, команда по ребрендингу кидала дротики в стену с приклеенными на ней вариантами названия) приставка получила имя Master System (фото на соседней странице) и новый дизайн корпуса. Итак, консоль SEGA была готова к встрече с внешним миром.

Но вслед за поражением на японском рынке Master System потерпела неудачу и тут. После релиза в Северной Америке в 1986 году приставка продавалась тиражом всего в 2 миллиона экземпляров, тогда как NES на той же территории разошлась в количестве 34 миллионов единиц.

Вместо того чтобы вступать в конкуренцию с NES, европейские маркетологи придумали иной подход. Британский дистрибьютор Virgin Mastersonic продавал Master System как игровую платформу, альтернативную ZX Spectrum и Commodore 64, а не как аналог консоли Nintendo. Ход сработал, и больше половины объема общих продаж SEGA в 13 миллионов экземпляров пришлось на Европу.



Консоль также оказалась популярной в Бразилии. Поручив распространение компании Tec Toy, SEGA зашла со своей приставкой на бразильский рынок в 1989 году, опередив старт продаж NES на четыре года. Tec Toy еще долго продолжала производство Master System после ее официального снятия с продажи в 1992 году. К 2016 году консоль разошлась на территории Бразилии тиражом в 8 миллионов единиц, притом что годовые продажи стареющей приставки достигли шестизначных цифр в условиях конкуренции с PlayStation 4 и Xbox One.

ALEX KIDD



SEGA наблюдала за успехом персонажа Марио и захотела создать собственного мascota. Со временем у компании появится всем известный синий еж, но до него талисманом SEGA был персонаж Алекс Кидд.

В качестве главного персонажа Алекс Кидд появился в пяти платформерах, начиная с игры для Master System под названием Alex Kidd in Miracle World 1986 года и заканчивая Alex Kidd in Shinobi World, а главной задачей этого героя в трико была конкуренция с сантехником в кепке.

К разочарованию своего создателя, геймдизайнера Котаро Хаясиды, который также работал над знаковой для SEGA ролевой игрой Phantasy Star, Алекс Кидд так и не прижился в качестве мascota. В 1991 году его заменили на ежа Соника и с тех пор использовали только в качестве кameo в других играх SEGA.



WONDER BOY



Еще одним героем платформеров SEGA 1980-х годов стал персонаж Вандербой, чьи игры были по большей части лучше, чем серия про Алекса Кидда. Впервые персонаж появился в игре Wonder Boy на аркадных автоматах в 1986 году, но коммерческого успеха и признания критиков Вандербой достиг только после выхода на Master System второй и третьей частей — Wonder Boy in Monster Land и Wonder Boy III: The Dragon's Trap.

Wonder Boy in Monster Land вышла на Master System в 1988 году. Этот платформер включал в себя исследовательский аспект и элементы ролевой игры: Вандербой мог улучшать свое снаряжение, пить

зелья и находить сокровища. В 1989 году последовало продолжение, Wonder Boy III: The Dragon's Trap, в котором были отточены игровые системы предыдущей части, а также вводились некоторые новшества. Теперь герой мог перевоплощаться в других существ, в частности в мышь или ящерицу, а сама игра стала менее линейной и приобрела черты метроидвании.



PHANTASY STAR

Phantasy Star 1987 года была первой частью серии ролевых игр, которая до сих пор не утратила своего очарования. Эта игра казалась невероятно огромной для консоли Master System: игрокам были предложены не просто несколько уровней или открытый мир для исследования, а целая система планет.

Конечно, в игре всего три планеты, и ваш отряд не может исследовать их полностью. Однако сочетание научно-фантастического жанра со средневековым фэнтези оказалось удивительно привлекательным для игроков, которые до этого



сидели на строгой диете из игр по типу «Подземелья и драконы».

Вдохновившись «Звездными войнами», в SEGA решили перевернуть жанровое клише девы в беде и сделали главным героем игры девушку по имени Элис Ландэйл.

Англоязычный релиз Phantasy Star опередил выход Final Fantasy на NES, поэтому знакомство многих

игроков на Западе с насыщенными историей японскими ролевыми играми (JRPG) началось именно с нее. Phantasy Star заслужила статус премиальной уже только потому, что вышла на казавшихся тогда огромными четырехмегабитных картриджах, а масштабность игры определила ее значимость.

Игра также выходила на SEGA Saturn, PlayStation 2 и Nintendo Switch, а другие части серии, среди которых была и Phantasy Star Online 2000 года для консоли Dreamcast, предлагали пользователям поистине революционный игровой опыт.

CASTLE OF ILLUSION STARRING MICKEY MOUSE

Как и сегодня, во времена восьмибитных консолей лицензия компании Disney практически гарантировала высокие продажи. Выпущенная на Master System

в 1990 году игра Castle of Illusion Starring Mickey Mouse не стала исключением. Однако, в отличие от многих своих современников, она действительно потрясающая.

SEGA выпустила две версии Castle of Illusion: одну для шестнадцатибитной Mega Drive, а вторую — для восьмибитных Master System и портативной консоли Game Gear. Оба платформера



были красочными, но восьмибитной версии пришлось выжать из «железа» все возможности, чтобы добиться настолько детализированной картинки и прекрасной анимации Микки.

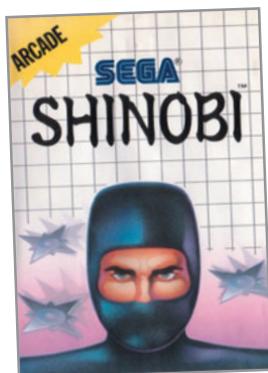
OUT RUN

Некоторое количество игр из обширной аркадной библиотеки SEGA было портировано на Master System. Среди них — предустановленный на некоторых Master System мотосимулятор Hang-On; шутер с видом сверху Action Fighter; симулятор сражений на самолетах F-14 After Burner; сюрреалистичная Fantasy Zone в жанре shoot 'em up («перестреляй их всех»). Все эти порты различались по качеству, но те, кто не мог поиграть на аркадных автоматах, ценили такую возможность.

И все же лучшим восьмибитным портом SEGA была Out Run. Созданный геймдизайнером Ю Судзуки, который впоследствии будет руководить такими проектами, как Virtua Fighter и Shenmue, этот автосимулятор посвящен не столько финишной прямой, сколько самой дороге. Возможность выбирать из нескольких вариантов путей следования машины отличала эту игру от других автогонок с замкнутыми треками. В версии для Master System сохранились все пятнадцать участков пути, а также три запоминающиеся мелодии из аркадной игры, поэтому обладатели картриджа могли насладиться почти что оригиналом в домашних условиях.



SHINOBI



Игра Shinobi 1987 года была одной из самых масштабных игр SEGA на аркадах, но именно благодаря портированной на Master Systems версии 1988 года она заслужила достаточную популярность, чтобы в дальнейшем последовали несколько сиквелов, которые выходили вплоть до 2011 года.

Возможность поиграть на домашних консолях позволила фанатам запоминать схемы атак боссов без ущерба для карманных денег. Кроме того, к всеобщему облегчению, в этой версии игры главный персонаж больше не умирал от одного удара врага.



OPERATION WOLF

В то время как у NES был пистолет Zapper, SEGA выпустила свой вариант подобного периферийного аксессуара для Master System — Light Phaser. Он работал по тому же принципу, что и Zapper: место выстрела на экране регистрировалось через световую вспышку. Пистолет продавался в комплекте с консолями, на которые была предустановлена Safari Hunt, аналог Duck Hunt.

При этом лучшей игрой для пистолета Phaser была Operation Wolf. Этот аркадный шутер от компании Taito был портирован на множество приставок, но нигде он не был так хорош, как на SEGA. Помимо пистолета, к консоли можно было подключить и обычный контроллер и с его помощью метать во врагов гранаты.



SONIC THE HEDGEHOG



Больше информации о еже Сонике вы найдете в главе о приставке SEGA Mega Drive (с. 69), но многолетний талисман компании заслуживает упоминания и здесь, ведь его восьмибитный дебют был ничуть не хуже шестнадцатибитного. И да, это две разные игры.

Могло сложиться обманчивое впечатление, что Sonic the Hedgehog для одной платформы будет полностью повторять версию для другой. Однако игру для Master System разрабатывала не принадлежащая SEGA компания Sonic Team, а Ancient, сооснователем которой был композитор музыки для видеоигр Юдзо Косиро (подробно о нем вы также сможете узнать из главы о Mega Drive).

На первый взгляд игра очень похожа на версию для Mega Drive: Соник так же бежит слева направо, собирая по пути кольца и сражаясь с доктором Роботником, а действие начинается с уровня Green Hill. Однако восьмибитная игра была создана с нуля без использования ресурсов шестнадцатибитной версии и обладала рядом уникальных элементов. Созданный Косиро саундтрек существенно отличался по атмосфере от игры для Mega Drive. Кроме того, специально для восьмибитной игры созданы несколько дополнительных уровней (и бонусных этапов), среди которых были зоны Bridge и Jungle.



ЕЩЕ КОНСОЛИ MASTER SYSTEM

Приставка Mega Drive вышла в Японии в 1988 году, из-за чего домашние продажи Master System стали резко падать. Тем не менее восьмибитные игры продолжали пользоваться успехом за рубежом, и компании было необходимо производить для них соответствующую аппаратуру. Так и появилась более дешевая вторая модель приставки с поражающим своей оригинальностью названием Master System II (верхнее фото внизу).

У этой более компактной и округлой приставки не было кнопки сброса и слота для картриджей, а играть на ней можно было только в ограниченное количество игр. Затем в 1991 году SEGA начала встраивать в Master System II игру Sonic the Hedgehog. Благодаря этому решению восьмибитная приставка еще какое-то время оставалась популярной в Европе, где объемы ее продаж вплоть до 1993 года превосходили результаты Mega Drive.

В Бразилии компания Тес Тоу (в настоящее время Testoy), региональный партнер SEGA, занималась производством эксклюзивных моделей, среди которых были Master System Compact 1992 года, полупортативная Master System Super Compact 1994 года и Master System III (самое нижнее фото).



СПОРТАТИВНЫЕ КОНСОЛИ

ПРЕДЫСТОРИЯ ПОРТАТИВНЫХ ИГРОВЫХ СИСТЕМ: MICROVISION

Первая в мире портативная игровая система со сменными картриджами была выпущена американской компанией Milton Bradley в 1979 году и названа Microvision. Однако игры для нее, среди которых были Sea Duel, Star Trek: Phaser и Alien Raiders, сейчас вообще сложно назвать таковыми — они представляли собой различные комбинации непонятных скоплений черных точек, в которых должны были угадываться космические корабли и прочие игровые объекты.

Несмотря на невероятно примитивный визуальный ряд и неточный манипулятор, Microvision смогла в первый год заработать на своей новизне 8 миллионов долларов. Однако аудитория достаточно быстро вернулась к более детализированной и цветной графике домашних консолей, и в 1982 году Microvision была снята с производства.



GAME & WATCH

Серия портативных игр Game & Watch от Nintendo была первым подобным проектом для японской компании. На каждом устройстве устанавливались всего одна игра и электронные часы (отсюда и название «Игра и часы»). Первой игрой линейки была Ball 1980 года, а последней стала Mario the Juggler 1991 года. Суть обеих игр, разделенных одиннадцатью годами развития возможностей ЖК-экранов, заключалась в том, чтобы жонглировать объектами и не давать им упасть.

В формате Game & Watch были выпущены вполне лаконичные версии хитов Nintendo, среди которых имелись Super Mario Bros. (1986), Donkey Kong (1982) и The Legend of Zelda (1989). Существовало множество моделей портативных консолей: для игр с одним и двумя экранами, для двух игроков, а также модель с миниатюрными контроллерами. Серия даже могла похвастаться своим

маскотом, мистером Game & Watch, который впервые появился в Ball и затем фигурировал в серии Mario Super Smash Bros.

Главный дизайнер Game & Watch Гумпэй Екои продолжит идею игры на ходу при разработке своего следующего крупного проекта — полноценной портативной консоли Nintendo.



GAME BOY КОМПАНИИ NINTENDO

Game Boy убедительно доказал, что хорошей консоли не обязательно обладать превосходной графикой или звуком, чтобы добиться успеха. Куда важнее были сами игры, которые по максимуму использовали возможности платформы и ставили во главу угла геймплей, тогда как любые аудиовизуальные недочеты восполнялись воображением пользователя. Замысел Гумпэя Екои состоял в создании облегченной системы с четким визуальным рядом и играми, которые можно было проходить вдвоем, соединив консоли. Также он стремился сделать недорогой продукт, доступный для широкой аудитории. У него

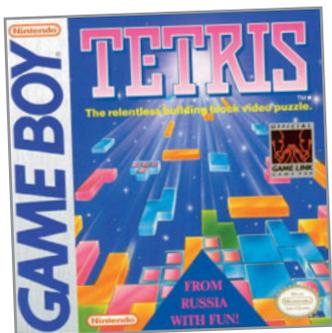
это случилось. К сожалению, он погиб в автокатастрофе в 1997 году, еще до того, как наследие Game Boy можно было оценить в полной мере.

Несмотря на все это, в Nintendo консоль не получила всеобщей поддержки. Сотрудникам компании не понравились монохромный экран Game Boy с четырьмя оттенками зеленого и монодинамик (для стерео-эффекта требовалось подключить наушники).

Тем не менее у этого устройства было три ключевых преимущества. Во-первых, Game Boy мог работать до пятнадцати часов на четырех AA-батарейках, тогда как его конкуренты были куда более энергозатратными. Во-вторых, консоль поступила в продажу раньше соперников, опередив на два месяца Atari Lynx на чрезвычайно важном для игровой индустрии американском рынке, а Game Gear от SEGA — почти что на целых два года. И, в конце концов, даже не вдаваясь в подробности того, что для Game Boy было создано порядка семисот игр, — на нем был «Тетрис».



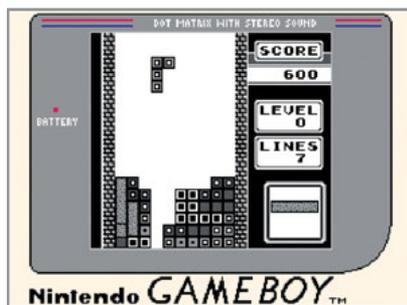
ТЕТРИС



История этой головоломки про падающие фигурки, которая стала самой продаваемой игрой в истории (170 миллионов копий «Тетрис» было продано, и показатель до сих пор продолжает расти), поистине выдающаяся. Игра «Тетрис» была разработана советским программистом Алексеем Пажитновым и впервые увидела свет в 1984 году, после чего постепенно проникла на домашние компьютеры на Западе. В конце 1980-х многие издатели заявляли о праве продавать игру, но именно на Game Boy от Nintendo она стала на-

стоящим хитом. В двух словах: в феврале 1989 года датский геймдизайнер Хенк Роджерс по туристической визе прилетает в Москву. Обрато он возвращается уже с лицензией на производство игр «Тетрис». Позже он вместе с Пажитновым открывает компанию The Tetris Company, которая будет заниматься продажей

игры. Nintendo приобрела эксклюзивные права на распространение «Тетрис» на консолях и портативных устройствах, после чего тут же включила игру в комплект к новой портативной консоли. Таким образом Game Boy добилась невероятного успеха, и «Тетрис» стала ее главным хитом.

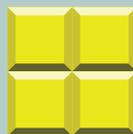


ПЕРСОНАЖИ «ТЕТРИС»

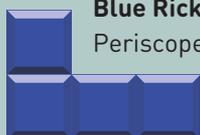
Хотите верить, хотите нет, но у каждой из падающих фигурок «Тетрис» (тетрамино) есть прозвища, даже по несколько. Здесь я перечислю самые распространенные варианты, которые мне удалось раскопать в недрах странного фандома «Тетрис».



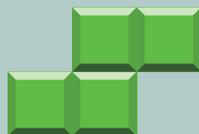
Hero, также Slim Jim, или Flashmaker



Smashboy, также Box, или Sun

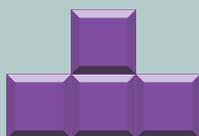


Blue Ricky, также Left Periscope, или Left Gun



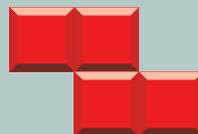
Rhode Island Z, Right Kink, или Reverse Squiggly

Orange Ricky, также Right Periscope, или Reverse J



Teewee, также Pyramid, или Tetris Block

Cleveland Z, также Lightning Bolt, или Left Snake



SUPER MARIO LAND

Можно ли представить себе консоль Nintendo без игры про Марио? Game Boy получил свой первый вариант платформера про сантехника под названием Super Mario Land в 1987 году. Как и Super Marios Bros. 1985 года, это был простенький сайд-скроллер, в котором нужно было собирать монеты и перемещать трубы, чтобы Марио мог пройти в следующую игровую зону. Однако простота игры никак не испортила ее привлекательности, и испытанная формула успеха помогла Super Mario Land разойтись тиражом в 18 миллионов копий.

Super Mario Land примечательна не только тем, что является первой игрой про Марио на портативном устройстве (не считая Game & Watch), но и тем, что именно здесь впервые появилась принцесса Дейзи. Игра получила два сиквела: более детализированную Super Mario Land 2: 6 Golden Coins в 1992 году, в которой дебютировал антагонист Марио по имени Варио, а также Wario Land: Super Mario Land 3, в которой пользователи впервые смогли поиграть за желто-фиолетового злодея.



POKÉMON



Международный мегабренд Pokémon начал свой путь с двух релизов на Game Boy — Pokémon Red и Pokémon Green, которые вышли в Японии в 1996 году. День запуска игр — 27 февраля — теперь считается Днем покемонов, и по всему миру в честь памятного события проходят специальные мероприятия, на которых празднуют факт существования карманных монстров.

Вскоре после Pokémon Red и Pokémon Green была выпущена Pokémon Blue. Международная премьера игр состоялась в 1998 году. Сначала

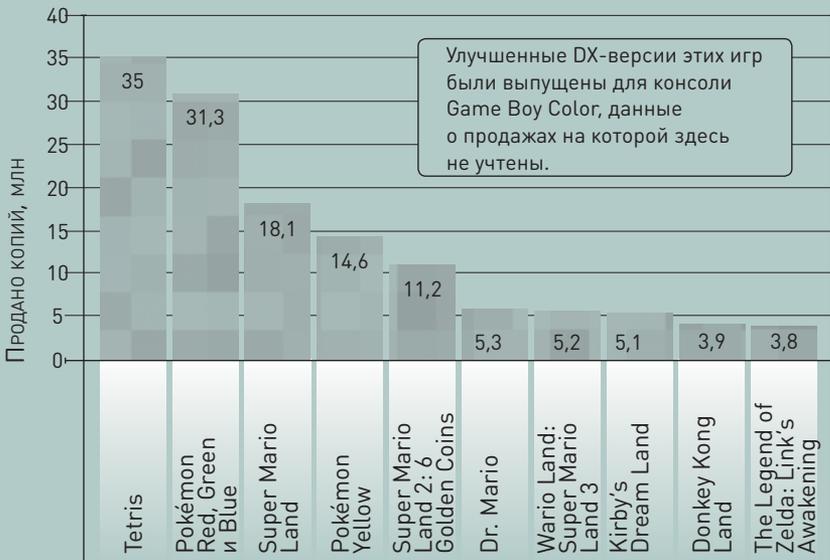


представили Pokémon Red и Pokémon Green, а затем последовал Pokémon Yellow с Пикачу в главной роли. Эффект от игр был моментальный — продажи устаревающей консоли Game Boy вновь подскочили и продлили ее актуальность на некоторое время.

Red и Blue представляли собой ролевые игры, в которые можно было играть как одному, так и в паре. Обе игры получили отличные отзывы и в итоге вошли в Книгу рекордов Гиннеса как самые продаваемые RPG в истории (по общему результату).

Red и Blue были перевыпущены в 2004 году для Game Boy

ТОП-10 ОРИГИНАЛЬНЫХ ИГР ДЛЯ GAME BOY



Advance под названиями FireRed и LeafGreen, а в 2016 году оригиналы (включая Yellow) получили цифровой релиз на Nintendo 3DS Virtual Console, на которой через двадцать лет после релиза этих игр их продажи достигли впечатляющей отметки в 1,5 миллиона копий.

В ноябре 2018 года Yellow получила эксклюзивный релиз на Switch под названием Pokémon: Let's Go (доступны две версии игры: Let's Go, Pikachu! и Let's Go, Eevee!). Как и полагается игре XXI века, ремейк получил новое аудиовизуальное оформление, а также заимствовал некоторые элементы геймплея из игры Pokémon GO. К концу 2018 года объемы продажи игры составили 10 миллионов копий, доказав тем самым, что ключевой элемент всех игр Pokémon для Game Boy — «поймай их всех» — совсем не устарел.



KIRBY'S DREAM LAND



Персонаж по имени Кирби впервые появился в эксклюзивной игре для Game Boy 1992 года под названием Kirby's Dream Land. Сегодня у Кирби в арсенале больше двадцати собственных игр и 34 миллиона проданных экземпляров, благодаря чему его франшиза является одной из самых прибыльных для Nintendo.

Любопытный розовый шарик родился в результате попыток создать максимально простого персонажа, потому как геймдизайнеру Масахиро Сакураи надо было придумать временного героя для нового платформера Twinkle Popopo. Он нарисовал окружность, добавил ей мордочку и коротенькие конечности. Так и родился Кирби.

Временного персонажа планировали заменить на более сложного, но Сакураи буквально влюбился в свое шарообразное творение. Кирби было решено оставить, а Twinkle Popopo превратилась в терапевтическую «раздуй их всех» Kirby's Dream Land, которая стала хитом для японской компании-разработчика HAL, Nintendo и Game Boy.

THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING

В самом начале разработки эта игра была ремейком The Legend of Zelda: A Link to the Past для Game Boy, но в итоге превратилась в самостоятельное сюрреалистическое приключение и стала одной из самых горячо любимых фанатами ранних игр из серии Zelda.

Частично вдохновленная американским сериалом «Твин Пикс», игра вышла в 1993 году и заслужила признание критиков. Не слишком разнообразный визуальный ряд ничуть не мешает игроку погрузиться в увлекательный мир, притом это совсем не Хайрул из предыдущих приключений. Действие игры разворачивается абсолютно



в другом месте, где нет ни принцессы Зельды, ни артефакта Трифорс.

К концу игры — внимание, спойлер! — игрок узнает, что все ее события, произошедшие на острове Кохолинт, на самом деле приснились главному герою Линку, пока тот дрейфовал в море. Link's Awakening произвела неизгладимое впечатление на фанатов, и в 2019 году Nintendo анонсировала ремейк для консоли Switch.

РОСТ ПОРТАТИВНЫХ МОЩНОСТЕЙ

Монохромный Game Boy за всю историю своего существования получил два обновления: версию Pocket 1996 года, для работы которой требовались всего две AA-батарейки, и эксклюзивную для Японии модель Light с долгожданной подсветкой экрана.



Дизайн своих портативных консолей Nintendo разнообразила в 1998 году, выпустив Game Boy Color, которая конкурировала с черно-белым родственником Pocket, тогда как Atari и SEGA в гонке вовсе не участвовали. Наличие функции обратной совместимости с картриджами оригинальной Game Boy позволили версии Color приумножить продажи «семейства», благодаря чему Game Boy стала третьей самой продаваемой консолью за всю историю игр.

В 2011 году состоялся релиз трех версий Game Boy Advance, с помощью которой Nintendo сохранила лидерские позиции на рынке. У первой модели Game Boy Advance кнопки управления находились по обе стороны от экрана в центре корпуса, тогда как версия SP 2003 года складывалась как устричная раковина и в раскрытом виде напоминала дизайн оригинальной Game Boy, а также имела подсветку экрана, которой по какой-то причине

не было у GBA. Затем в 2005 году в продажу поступила модель Micro, которая, как несложно догадаться по ее названию, обладала миниатюрным размером (в нее не стоит играть рядом со сливным отверстием в ванной).

Тридцатидвухбитные игры на GBA отличались богатой детализацией, которая была невозможна на предыдущих консолях, а все модели, кроме Micro, подходили для игр для Game Boy и Game Boy Color.

Это означало, что их владельцы могли носить с собой

«Тетрис» и Super Mario Land, а также классику GBA вроде Advance Wars, Metroid Fusion и последние релизы линейки Pokémon, Ruby и Sapphire. Огромная игровая библиотека Game Boy Advance превратила ее в одну из самых выдающихся консолей в мире, на которой можно





было играть в игры, выпущенные в период с 1989-го по 2010-й — год, в котором она была снята с производства.



SEGA GAME GEAR

Если учитывать активную конкуренцию SEGA и Nintendo на протяжении 1980-х и 1990-х годов, неудивительно, что SEGA в итоге тоже выпустила свой вариант портативной игровой системы, которая вступила в конкуренцию с триумфальным монохромным японцем. К сожалению, несмотря на новизну полноцветного экрана, SEGA Game Gear не снискала той же славы, что и лидирующая Game Boy.

Game Gear была выпущена в Японии в 1990 году, а в Европе и Северной Америке — в 1991-м и, по сути, являлась портативной версией SEGA Master System. Она была невероятно энергозатратной и за три часа полностью расходовала заряд шести AA-батареек. К тому же SEGA не удалось собрать такую же впечатляющую библиотеку эксклюзивов, какая была у Game Boy. В действительности многие восьмибитные игры от SEGA были разработаны как для Game Gear, так и для Master System. Поэтому можно смело утверждать, что на Game Gear были отличные восьмибитные игры серии

Sonic, замечательные, как и Castle of Illusion и Wonder Boy III:

The Dragon's Trap. Однако установленная в портативной консоли логическая головоломка Columns не могла сравниться с увлекательной «Тетрис», а ряд портов с приставки Mega Drive не работали на маленьком экране.



Game Gear была снята с производства в 1997 году, как раз когда Pokémon поспособствовал возрождению Game Boy. Продажи консоли составили 10,6 миллиона экземпляров, что казалось каплей в море по сравнению со 118 миллионами Game Boy. Тем не менее SEGA ушла с рынка портативных устройств не в одночасье, выпустив в 1995 году приставку Nomad для США. Эта портативная Mega Drive продавалась еще хуже. В итоге SEGA вовсе отказалась от карманных устройств, остановив производство Nomad в 1999 году.

ATARI LYNX

В 1989 году, через несколько месяцев после выхода Game Boy, Atari, у которой со времен 2600-й модели так и не вышло ни одной по-настоящему хитовой консоли, выпустила портативную Lynx. Как и у Game Gear, у нее имелся цветной экран, но библиотека игр была еще более скудной, чем у консоли SEGA. Несмотря на ряд инновационных решений вроде расположения кнопок, позволяющего поворачивать устройство по горизонтали, благодаря чему контроллер движения мог быть либо справа, либо слева, Lynx так и не завоевала аудиторию. За шесть лет было продано всего 3 миллиона экземпляров.



«ХОРОШИЙ, ПЛОХОЙ, ЗЛОЙ» В МИРЕ ПОРТАТИВНЫХ КОНСОЛЕЙ

NEO GEO POCKET COLOR

Дата выхода: 1999

Снята с производства: 2001

Вердикт? Хорошая!

Почему? Возможность аккумулятора держать заряд в течение сорока часов, удивительно удобный аналоговый стик и прекрасная подборка файтингов обеспечили Pocket Color культовый статус среди коллекционеров консолей.



ГАМАТЕ

Дата выхода: 1990

Снята с производства: 1994

Вердикт? Плохая!

Почему? Из-за зеленого монохромного экрана эта консоль попала в ряд конкурентов Game Boy, но сильно размытая картинка на ней позволяла играть лишь в очень малое число игр для Gamate, большинство из которых и так являлись всего лишь клонами.



GIZMONDO

Дата выхода: 2005

Снята с производства: 2006

Вердикт? Злая!

Почему? Один из руководителей шведской компании, выпустившей Gizmondo, Стефан Эрикссон был членом организованной криминальной группировки из Упсалы, а производители консоли заявили о своем банкротстве уже через год после старта продаж, набрав долгов в 300 миллионов долларов.



6 SEGA MEGA DRIVE / GENESIS

ОТ 8 К 16 БИТАМ

Консоли Nintendo Entertainment System (Famicom) и SEGA Master System (Mark III) стали классическими моделями восьмибитной эпохи. В 1987 году производители игр положили начало новой эры, запустив первую в мире шестнадцатибитную приставку. Ну, или по крайней мере всем казалось, что она была первой.

Итак, приставка PC Engine от компании NEC дебютировала в Японии в 1987 году. На внутреннем рынке она вступила в конкуренцию с Famicom, обогнав по продажам восьмибитную систему Nintendo в первый же год своего существования. Однако восторженные отзывы не убедили потребителей в США. Получив новое название — TurboGrafx-16 Entertainment System, консоль PC Engine зашла на американский рынок в 1989 году, тогда как Mega Drive от SEGA, известная в Северной Америке как Genesis, по причине конфликта торговых



знаков уже некоторое время была на нем в продаже. Genesis действительно была шестнадцатитбитной консолью, с улучшенным звуком и графикой, тогда как TurboGrafx-16 являлась восьмидесятибитной приставкой с шестнадцатитбитным графическим процессором (отсюда и ее название). Из-за этого пользователи встретили ее с недоверием. Как следствие, приставка плохо продавалась и была вынуждена покинуть рынок США, освободив место для следующего поколения консолей от SEGA и Nintendo.

НЕУВЕРЕННЫЙ ДОМАШНИЙ СТАРТ

Приставка SEGA Mega Drive вышла в Японии в октябре 1988 года одновременно с игрой Super Mario Bros. 3 для Famicom. Поэтому, несмотря на то что выход консоли ознаменовал приход нового поколения, Mega Drive оказалась в тени платформера Nintendo.

На внутреннем рынке консоль так и не смогла завоевать уверенных позиций. На момент снятия с производства в 1997 году продажи Mega Drive в Японии составили 4,3 миллиона единиц. Для сравнения: Super Famicom разошлась тиражом более 17 миллионов экземпляров, а PC Engine — 8 миллионов.

МЕГА-УСПЕХ В США И ЕВРОПЕ

Агрессивная маркетинговая стратегия SEGA в США наделала много шума. Один из рекламных слоганов, вошедших в историю игровой индустрии, гласил: «Genesis does what Nintendon't» (Genesis может то, что Nintendo нет). Кроме того, известные имена в играх SEGA, от платформера Michael Jackson's Moonwalker* до боксерского симулятора James 'Buster' Douglas Knockout Boxing**, привлекли к консоли внимание публики.

* Игра по мотивам одноименного фильма с Майклом Джексоном в главной роли.

** В качестве главного персонажа игры выступает боксер Джеймс «Бастер» Дуглас, завоевавший звание абсолютного чемпиона мира в тяжелом весе в бою против Майка Тайсона в 1990 году.

Тем не менее президент и CEO SEGA Хаяо Накаяма не был удовлетворен американскими продажами, которые росли не так быстро, как ожидалось. Тогда компания пригласила в качестве куратора территорий Северной Америки и Европы ранее работавшего в Mattel* Тома Калинске. Он активно отстаивал идею включить в комплект к консолям на его территории игру Sonic the Hedgehog вместо устаревшей Altered Beast — и в итоге добился своего.

Это был гениальный ход. К январю 1992 года SEGA контролировала американский рынок консолей, сместив Nintendo с лидирующей позиции, которую японская компания занимала еще со времен запуска NES в 1985 году. На протяжении последующих сорока лет продажи Genesis в США опережали Super Nintendo. У консоли SEGA было больше игр и более дешевое «железо», а благодаря маркетинговой стратегии она стала еще более привлекательной, превратившись из детской игрушки в элемент стиля жизни.

Рекламная кампания Mega Drive, приуроченная к старту европейских продаж в сентябре 1990 года, была нацелена на то, чтобы отвлечь игроков от домашних компьютеров. Этого не случилось. И только из-за снижения цены в 1991 году и появления Sonic the Hedgehog в комплекте Mega Drive добилась успеха в Европе. К моменту европейского релиза SNES в 1992 году Nintendo пришлось навертывать упущенное, но в некоторых странах ей так и не удалось этого сделать.



* Известен тем, что возродил Barbie и HotWheels.

SONIC THE HEDGEHOG

В то время как Nintendo уже имела свой маскот в лице Марио, SEGA так и не могла определиться со своим. Компания попробовала Алекса Кидда, но идея провалилась. Вслед за выходом Super Mario Bros. 3 в 1989 году SEGA бросила все силы компании на поиск главного персонажа для новой экшен-игры, который мог бы стать дружелюбным мультяшным лицом компании, узнаваемым игроками по всему миру.

Было выдвинуто порядка двухсот предложений, но только один вариант на целую голову, плечи и даже уши превосходил все остальные. Все началось с того, что геймдизайнер Наото Осима нарисовал синего кролика. Совместно с программистом Юджи Нака Осима разработал игру про этого кролика, которая представляла собой скоростной платформер и по максимуму использовала мощности Mega Drive, благодаря чему графика казалась невероятно гладкой. Одной из фишек персонажа была способность сворачиваться в клубок и катиться вперед. Создатели игры превратили этот трюк в атаку.

Как и полагается художнику, у Осимы было много блокнотов с набросками, среди которых он нашел персонажа Мистера Игломышь (на японском «Мистер Харинэдзуми») — длинноногого ежа в кроссовках с заостренными носками. Таким образом, мышь превратилась в ежа в белых перчатках и носках, а сам он был такого же синего цвета, что и логотип SEGA.

С помощью геймдизайнера Хироказу Ясухары команда разработала уровни так, чтобы темп игры постепенно увеличивался, а еж развивал такую скорость, какая Марио и не снилась. В уровнях повсюду были пружины, а дорожки загибались в мертвые петли; насыщенные зеленые цвета контрастировали с яркими оттенками синего;



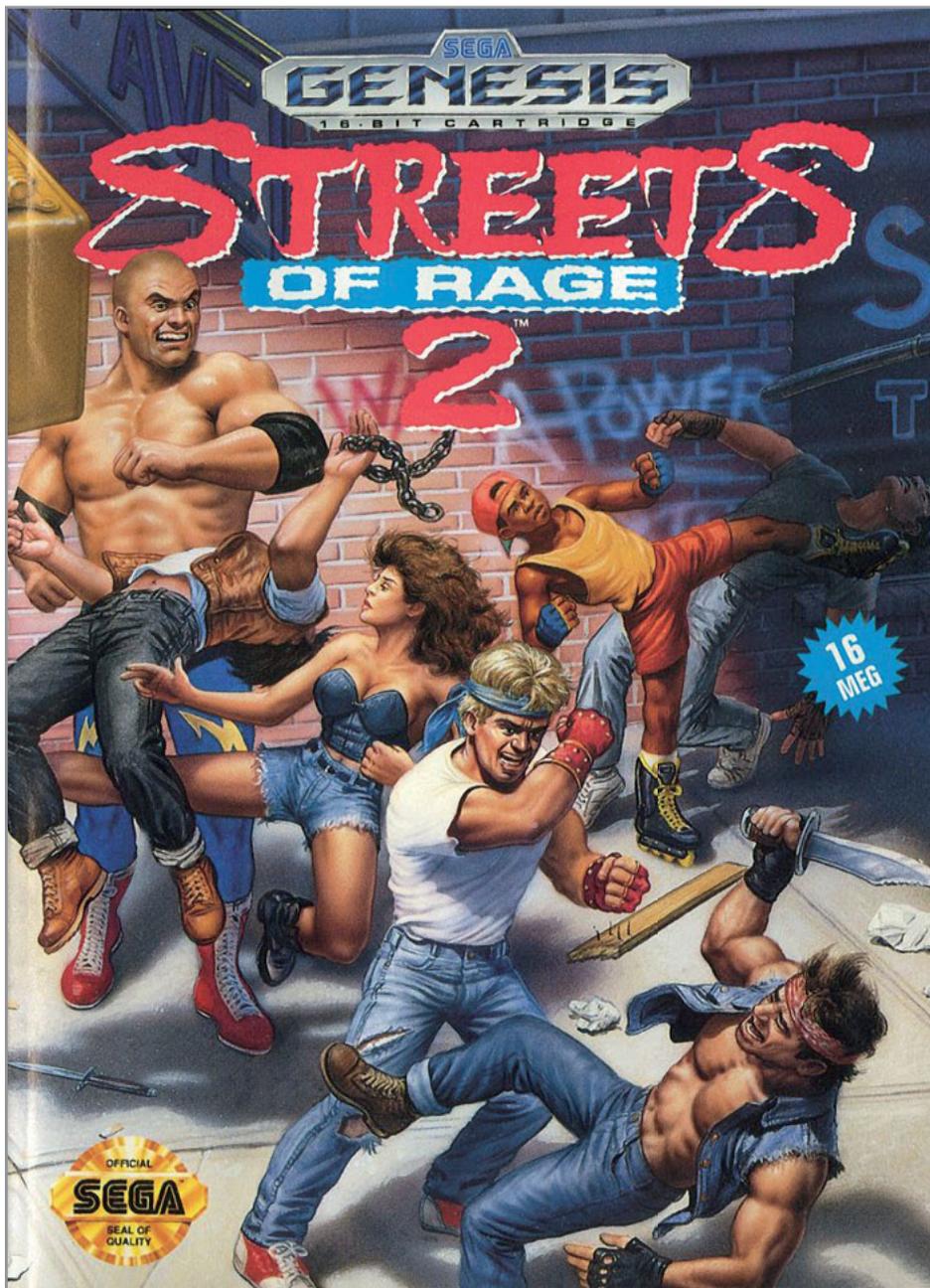
вся игра буквально выпрыгивала с экрана. Затем создатели игры придумали врага главного персонажа — Доктора Айво Роботника, также известного как Доктор Эггман, помешанного на технологиях злодея (тогда как герой игры любил природу). На следующем этапе у ежа наконец появилось имя. Компания SEGA получила свой маскот, а игра Sonic the Hedgehog была полностью готова к выходу в мир. Соник послужил внушительным стимулом продаж Mega Drive в Америке и Европе, позволив приставке не просто конкурировать со SNES, а обогнать ее с большим отрывом. Игра разошлась тиражом в 22 миллиона экземпляров, обеспечив себе тем самым несколько сиквелов и множество портов на различные системы. Привлекательность Соника как персонажа способствовала возникновению моды на платформеры с антропоморфными протагонистами, среди которых были Earthworm Jim и Crash Bandicoot. Причудливые кроссовки этого ежа, без сомнения, оставили след в индустрии.

STREETS OF RAGE 2

Лучшей игрой для Mega Drive в жанре beat 'em up была Streets of Rage 2 (Bare Knuckle II в Японии) от SEGA. Игра соответствовала традициям аркадной классики вроде Final Fight от Capcom и Double Dragon от Technōs: главный герой бежал слева направо и сражался с врагами, чтобы в конце уровня сразиться с боссом. И так повторялось несколько раз.

Первая часть Rinse and Repeat вышла в 1991 году и была довольно обычной, но увлекательной игрой с рукопашным боем. На следующий год состоялся релиз второй части, которая произвела фурор более сложным и смелым визуальным рядом, изобилием готовых к бою противников и бесподобным кооперативным режимом.

Однако настоящей «вишенкой на торте» здесь была внутриигровая музыка, которую написал Юдзо Косиро, чья студия Ancient являлась ответственной за разработку восьмибитной Sonic the Hedgehog. Саундтрек к Streets of Rage 2 представляет собой блестящую коллекцию пульсирующих техно- и хаус-битов и является одним из лучших в игровой индустрии, а семплы из него использовали такие знаменитости, как Childish Gambino и Die Antwoord.



КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ШЕСТНАДЦАТИ-БИТНЫХ ИГР SONIC THE HEDGEHOG

1 SONIC THE HEDGEHOG 2

Дата выхода: 1992

Жанр: 2D-платформер

Стоит того? Потрясающая, возможно, лучшая 2D-игра про Соника.

2 SONIC THE HEDGEHOG CD

Дата выхода: 1993 (для SEGA Mega CD (дополнительное устройство для приставки Mega Drive))

Жанр: 2D-платформер

Стоит того? Безусловно, достойное приобретение уже хотя бы из-за невероятного (японского) саундтрека.

3 SONIC THE HEDGEHOG SPINBALL

Дата выхода: 1993

Жанр: пинбол

Стоит того? Игровые тормоза мешают сосредоточиться, но если вам нравятся Соник и пинбол, то эта игра для вас.

4 DR. ROBOTNIK MEAN BEAN MACHINE

Дата выхода: 1993

Жанр: головоломка

Стоит того? Это, по сути, ребрендинг весьма неплохой японской аркадной головоломки Рую Рую (Руё Руё), так что да.

5 SONIC THE HEDGEHOG 3

Дата выхода: 1994

Жанр: 2D-платформер

Стоит того? Классная игра, но не настолько, как Sonic 2.

6 SONIC & KNUCKLES

Дата выхода: 1994

Жанр: 2D-платформер

Стоит того? Несомненно, особенно если соединить игру с картриджем Sonic 3 при помощи уникального порта.

7 SONIC 3D BLAST

Дата выхода: 1996

Жанр: изометрический платформер

Стоит того? Эту игру (также известную под названием Sonic 3D: Flickies' Island) лучше обходить стороной из-за раздражающей перспективы.

1



2



5



3



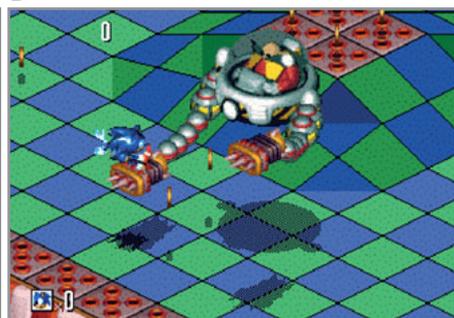
6



4



7



MORTAL KOMBAT

Когда в 1993 году для домашних консолей появилась версия аркадного файтинга Mortal Kombat, известного своими беспощадными финальными «фаталити» (прием добивания врага серией специальных ударов), которые варьировались от обезглавливания до насаживания противника на различные виды оружия и смертельного поджаривания фаерболлами, Mega Drive оказалась лучшей консолью для этой игры.

Безусловно, вы могли поиграть за Джонни Кейджа, Кано, Саб-Зиро и других персонажей и на Super Nintendo. Тем не менее у этого порта был один существенный недостаток, ставший причиной разочарования всех любителей кровавых развлечений, — из игры вырезали все жестокие убийства. При этом на приставке SEGA был довольно простой чит-код, AVACABB, с помощью которого можно было разблокировать потоки внутриигровой крови.

Позже версия для Mega CD и вовсе избавила игроков от необходимости вводить чит-код, получив возрастной рейтинг «только для взрослых». Кровавое месиво в Mortal Kombat породило множество споров, и в итоге содержание игры послужило поводом для создания американской торговой ассоциации Entertainment Software Board (ESRB), которая с тех пор осуществляет процедуру присвоения возрастных рейтингов компьютерным играм и программам.



EA SPORTS

Приставку Genesis в США компания SEGA запустила в продажу одновременно с целым рядом спортивных игр, но именно релизы от американского издателя Electronic Arts, собранные вместе под эгидой подразделения EA Sports, особенно полюбили игрокам. EA Sports вывела на рынок несколько серий игр, которые охватывали хоккей (NHL), американский футбол (NFL), гольф (PGA Tour) и футбол (FIFA). Выходившие ежегодно новые части этих игр продавались на ура.

Основатель EA Трип Хокинс в своем интервью 2018 года журналу Retro Gamer заявил, что Mega Drive была идеальной консолью для игр EA Sports. Надо сказать, что разработчики не стеснялись подкреплять слова делом, выпуская игры вроде John Madden Football (1988) и NHL Hockey / EA Hockey (1991), которые способствовали популяризации американского спорта за рубежом и продавались миллионными тиражами. Затем в 1993 году состоялся релиз ставшей бестселлером FIFA International Soccer. Эта игра положила начало новой серии, ежегодные релизы которой до сих пор попадают в топы продаж.

Достаточно сказать, что если вы никогда не слышали фразу «EA Sports: It's in the game!», то, скорее всего, за последние двадцать пять лет вы ни разу не играли в спортивную видеоигру.



GUNSTAR HEROES



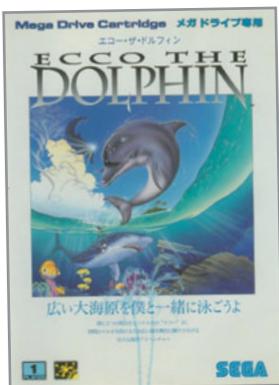
Дебютная игра токийских разработчиков Treasure под названием Gunstar Heroes является золотым стандартом жанра gun-and-gun («беги и стреляй»), и ей удается сохранять свой статус несмотря на то, что она вышла в 1993 году только для Mega Drive.

В Gunstar Heroes пользователи могли играть за одного из братьев Ганстаров с простыми именами Ред и Блю. Игра заслужила одобрение множества критиков, которые хвалили ее за динамичный экшен, требовавший от игроков молниеносной реакции, чтобы дать отпор ошеломляющему количеству противников. Имена Paraya Dance (Танец Папайи) и Melon Bread (Дынная Булочка), может, и звучали смешно, но для победы над этими боссами нужна была сноровка.

Хотя продажи Gunstar Heroes не идут ни в какое сравнение с некоторыми хитами, перечисленными в книге, эта игра — классический представитель жанра, и на нее обязательно стоит обратить внимание, если вы любитель самой успешной консоли SEGA.



ЕССО THE DOLPHIN



Разработанная венгерской студией Novotrade игра Ecco the Dolphin обладает довольно безумным сюжетом. Пользователь играет за большого дельфина, чью семью похитили инопланетяне. Чтобы победить пришельцев, дельфин должен отправиться в Атлантиду и совершить путешествие во времени, погрузившись на 55 миллионов лет в прошлое.

В Ecco the Dolphin четко прослеживается влияние увлечений геймдизайнера Эда Аннунциаты природой, прогрессивным роком и работами американского контркультурного ученого Джона Лилли*, благодаря которым эта игра стала самым странным релизом на шестнадцатитбитной консоли SEGA. Что еще более удивительно, в то же время она и одна из лучших. Ecco была настоящим хитом для SEGA, и впоследствии у нее появилась своя игровая франшиза.



* Джон Каннингем Лилли (1915–2001) — психоаналитик, нейробиолог, среди прочего известен исследованиями коммуникативной способности дельфинов.

DISNEY 'S ALADDIN

Диснеевский полнометражный мультфильм «Аладдин» 1992 года получил две шестнадцатититовые адаптации. Версию для SNES сделала компания Carcom, а для Mega Drive — Virgin Games.

Релиз 1993 года от SEGA моментально попал в центр всеобщего внимания благодаря плавной анимации напрямую из мультфильма (Virgin Games сотрудничали с аниматорами из Disney) и увлекательному платформенному геймплею с множеством неожиданных сюжетных поворотов, среди которых путеше-



ствие внутри самой волшебной лампы, и бонусных участков, где пользователь играл за спутника Аладдина, обезьянку Абу, а также благодаря музыкальному сопровождению по мотивам удостоенного множества премий саундтрека из оригинальной картины. Вскоре Disney's Aladdin получила высокие оценки от критиков и стала третьей самой продаваемой игрой для Mega Drive.



NBA JAM



NBA Jam от студии Midway Games изначально была аркадным хитом, но смогла сохранить свою уникальность и в домашней версии для Mega Drive и SNES.

В эту игру лучше всего играть вдвоем. Именно в беспощадном соревновании один на один с двумя игровыми спортсменами с каждой стороны геймплей игры становился практически идеальным, а баскетбол превращался в серию эпичных взаимных трехочковых и утрированных, разбивающих щиты данков. Благодаря NBA Jam на школьных игровых площадках стали популярными фразы типа «He's on fire» («Он в ударе»), которые использовались даже без привязки к баскетболу.



СЛИШКОМ МНОГО ДОПОЛНЕНИЙ

Существовала целая куча всяких примочек, которые можно присоединить к Mega Drive, чтобы увеличить (или, как ни странно, уменьшить) ее возможности. Здесь я собрал лучшие и худшие примеры таких устройств.

POWER BASE CONVERTER

Что это? Адаптер, с помощью которого на Mega Drive можно было играть в игры для Master System.

Полезно? Если у вас большая коллекция игр для Master System, то конечно.



MENACER

Что это? Световой пистолет, аналог Light Phaser для Master System, только очень неудобный в использовании из-за причудливого дизайна.

Полезно? Поскольку пистолет не работал с шедевром Konami для Mega CD под названием Snatcher — приключенческим киберпанком в духе «Бегущего по лезвию» от известного геймдизайнера Хидео Кодзимы (в те времена всемирная известность благодаря Metal Gear Solid еще не наступила его), то нет.



MEGA CD / SEGA CD

Что это? Периферийный CD-ROM, подключался к приставке снизу и имел собственную библиотеку игр, в составе которой иногда были и сомнительные видеоклипы.

Полезно? Несмотря на то что продажи Mega CD провалились, для этого



устройства вышло достаточно замечательных игр вроде Snatcher, Sonic CD и Thunderhawk, чтобы считать его стоящим дополнением.

SEGA 32X

Что это? Устройство в форме гриба присоединялось на приставку сверху, как Power Base Converter, и превращало ее в 32-битную консоль с небольшой подборкой эксклюзивных игр.

Полезно? Печально известное переходное звено между Mega Drive и настоящей 32-битной консолью SEGA под названием Saturn не могло похвастаться стоящими играми. В итоге 32X продавали в США по максимально заниженной цене, чтобы сбыть весь тираж.



ACTIVATOR

Что это? Пластиковое восьмиугольное напольное устройство управления, каждая грань которого была оснащена инфракрасным сенсором. Находящийся внутри фигуры игрок активировал ту или иную команду, перекрывая рукой или ногой инфракрасный луч.

Полезно? Совершенно нет.

7 SUPER NINTENDO

ПОБЕДИТЕЛЬ ДОМА, ПРОИГРАВШИЙ ЗА РУБЕЖОМ

Консоль Famicom занимала лидирующие позиции в Японии, и Nintendo уверенно шла к запуску шестнадцатитрибитной Super Famicom (фото внизу). Вера компании во внутренний рынок оправдалась: первая партия приставок, поступившая в продажу в ноябре 1990 года, разошлась всего за несколько часов. Спрос на приставку был настолько велик, что Nintendo приходилось дополнительно контролировать поставки, чтобы груз не украли местные банды якудза.

Для экспорта приставку (фото на соседней странице) называли Super Nintendo (SNES). Ее запустили в продажу летом 1991 года в Северной Америке, а в 1992 году — в Европе и Австралии. В США продажи консоли постепенно приближались к показателям Genesis, а потом превысили их, хотя и с небольшой



разницей. К моменту снятия обеих приставок с производства Nintendo могла похвастаться 23,3 миллиона проданных единиц, а SEGA — 22,4 миллиона. При этом в Великобритании и других европейских странах безусловным победителем была SEGA.

На протяжении всей эпохи шестнадцатитбитных консолей SEGA и Nintendo не прекращали соперничать друг с другом. Обе компании выпускали сильные эксклюзивы и высококачественные игры от таких разработчиков, как Capcom, Electronic Arts, Konami и Square. В итоге SNES победила в международных продажах. Приставка разошлась тиражом чуть больше 49 миллионов единиц, тогда как продажи Mega Drive составили, по разным оценкам, от 29 до 40 миллионов экземпляров.

Сегодня SNES считается, пожалуй, лучшей приставкой среди тех, кто в 1990-х не занимал ни одну из конкурирующих сторон. Читатели журнала Retro Gamer в 2018 году выбрали SNES лучшей приставкой всех времен, а вышедшая в 2017 году мини-версия Super NES Classic Edition всего за шесть месяцев продалась тиражом в 5 миллионов единиц. Очевидно, любовь фанатов к Super Nintendo не увяла за все время, прошедшее с момента ее релиза.

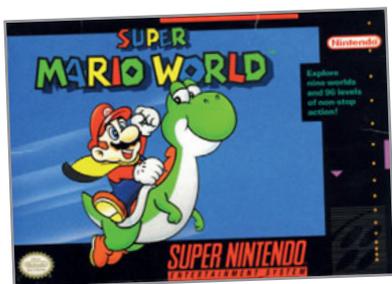


NINTENDO И ЯКУДЗА

Несмотря на то что Nintendo приходилось следить, чтобы партии SNES не угодили в лапы преступников, своему раннему успеху компания во многом обязана именно якудза.

В начале своей деятельности в 1889 году она производила игральные карты Ханафуда, получившие широкую популярность в игорных притонах якудза. Лучшие игроки в салонах Ханафуда постоянно требовали новые колоды. В итоге Nintendo неплохо заработала на увлечениях криминального сообщества.

Так что, когда в следующий раз увидите на своих экранах Марио или Линка, задумайтесь на секунду и поблагодарите этих очень плохих людей за то, что они сделали возможным рождение любимых персонажей.



SUPER MARIO WORLD

На протяжении нескольких лет разработчики Nintendo грезили идеей посадить Марио верхом на динозавра. Некоторые утверждают, что мечта о динозавре появилась благодаря игре для NES под названием Excitebike, хотя, по словам исполнительного директора Super Mario World Такаси Тэдзука, истинной целью было посадить Марио на лошадь.

Так или иначе, в новой игре SNES у mascota Nintendo появился скакун Йоши с причудливой раковинной на спине. (Эта раковина, служившая Марио седлом, отсылает к раннему дизайну Йоши, который изначально должен был быть одним из Куп, черепаховидных противников Марио.) Став самой продаваемой игрой для SNES, Super Mario World запомнилась не только своим дружелюбным динозавром. Эта игра является превосходным логическим развитием формулы успешного платформера, заложенной в основу предыдущих игр серии Super Mario.

Благодаря новым способностям Марио, включая умение летать при помощи специального плаща, яркому визуальному ряду, который стал возможен благодаря увеличенной производительности SNES, а также новому персонажу Йоши, игра Super Mario World заметно отличалась от своих предшественников. Будоражающая своей новизной, но уютно знакомая, она служила прекрасным поводом для первого знакомства с шестнадцатититной консолью Nintendo.

Однако из интервью 2017 года, опубликованного на официальном сайте Nintendo, стало известно об одной ошибке Super Mario World. Художник Сигэфуми Хино признался, что Боузер был неверно раскрашен. В игре его шкура была зеленой, а не оранжевой, как положено. Выходит, даже у идеальных, казалось бы, проектов бывают огрехи.



F-ZERO

Еще одной игрой, вышедшей одновременно с консолью SNES, была умопомрачительно быстрая футуристичная автогонка F-Zero, позволявшая в полной мере насладиться новым графическим режимом Mode 7. Хотя этот режим в действительности не являлся трехмерным, он создавал эффект глубины, который отсутствовал в более старых играх. Невероятные возможности Mode 7 впоследствии будут реализованы в таких играх для SNES, как Super Mario Kart, Super Castlevania IV, а также в превосходных японских RPG от компании

Square — Secret of Mana и Chrono Trigger. Несмотря на то что в F-Zero отсутствовал кооперативный режим, эта игра заслужила признание критиков и получила несколько сиквелов. Талисман игры — Капитан Фэлкон — стал постоянным героем серии файтингов-кроссоверов от Nintendo, Super Smash Bros.



THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST

Игра A Link to the Past 1991 года была радушно встречена критиками и принесла с собой ряд новых правил, которым по сей день следуют игры серии. Во-первых, здесь был введен концепт параллельного Хайрулу мира. Во-вторых, теперь Линк мог победить угрожающие королевству злые силы только при помощи меча Мастера.

Сюжетная линия A Link to the Past была продумана таким образом, чтобы игрок почувствовал связь с Линком. Как объяснил исполнительный директор Такаси Тэдзука в интервью 2017 года журналу Retro Gamer, создавая эту игру, они надеялись, что игроки почувствуют эмоциональную связь с персонажем. Так и получилось: аудитория прониклась историей маленького героя, который



вопреки своему скромному происхождению постепенно пришел к осознанию своей судьбы в качестве Героя Времени.

Прокомментировав причисление игры к «классике», Тэдзука отметил, что подобная высокая оценка мотивирует его команду на создание новых игр, которые превзойдут ее по уровню признания. Однако сделать это смогли всего несколько игр серии. Благодаря поразительно четкой графике и увлекательному повествованию A Link to the Past, которая считается приквелом к оригинальной The Legend of Zelda, и сегодня кажется такой же волшебной, как и в день своего релиза.

DONKEY KONG COUNTRY

Donkey Kong Country была первой игрой, в разработке которой создатель ее персонажей Сигеру Миямото не был задействован ни в качестве продюсера, ни в качестве режиссера. Новым хозяевам примата — британской студии Rare удалось выпустить один из самых популярных платформеров для SNES. Своим впечатляющим визуальным рядом игра обязана экспериментам разработчиков с графическими станциями для создания трехмерных изображений от американской компании Silicon Graphics.

Тем не менее нашлись и недовольные игрой. Множество источников утверждали, что Миямото не понравились предварительно отрендеренная графика и «посредственный геймплей», и он сделал своей целью превратить игру 1995 года Yoshi's Island в визуальную феерию, которая затмит Donkey Kong





Country. И правда, обе игры хоть и выполнены в совершенно разной стилистике, но при этом носят почетное звание лучших релизов для SNES.

SUPER MARIO KART

Первая и единственная игра серии Mario Kart с приставкой Super, этот задорный гоночный симулятор с множеством знакомых персонажей Nintendo за штурвалами карт, вышел в 1992 году и стал четвертой самой продаваемой игрой на SNES. Именно здесь впервые проявились ставшие характерными черты серии: разбросанные по гоночной полосе зеленые и красные раковины; индикаторы соревнований-кубков (например, Mushroom и Flower); а также измеряемая в единицах «сс» скорость карт.



В Super Mario Kart также имелся мультиплеерный режим, в котором два игрока сражались друг против друга на выбранной трассе. Целью игры было уничтожить привязанные к карте противника воздушные шары раньше, чем он взорвет ваши.

Отсутствие нестандартных трасс для сражений в Mario Kart 8 2014 года для Wii U разочаровало множество фанатов. Негативная реакция достигла таких масштабов, что в 2017 году Nintendo вернула специальные трассы в Mario Kart 8 Deluxe на Switch, сделав самый лучший на сегодняшний день релиз серии более похожим на дебютную игру.

МАРИО — НА ВСЕ РУКИ МАСТЕР

Еще со времен Mario Bros. 1983 года все знают, что талисман Nintendo работает сантехником. Однако за историю своего существования он успел попробовать и другие профессии. Я перечислю лишь некоторые из них.

ПЛОТНИК

Где: Donkey Kong

Рабочий инструмент: Марио может разбивать молотком катящиеся на него бочки.



ВРАЧ

Где: Dr. Mario

Рабочий инструмент: стетоскоп на шее, а что же еще?



СУДЬЯ НА ВЫШКЕ

Где: Tennis

Рабочий инструмент: Марио внимательно следит за игрой с высоты своего судейского места, чтобы у игроков не оставалось сомнений, кто тут главный.



СУДЬЯ НА РИНГЕ

Где: Punch-Out!!

Рабочий инструмент: бабочка на шее Марио говорит о том, что он рефери, а не участник поединка.



ХУДОЖНИК

Где: Mario Paint

Рабочий инструмент: когда со всего Грибного королевства приходят заказы на картины, Марио выручает его внушительная коллекция кистей и холстов.



STAR FOX

Игра 1993 года Star Fox, известная в Европе как Starwing, была еще одним крупным проектом для SNES, разработчики которого по-новому использовали возможности железа приставки. Встроенный в картридж игры чип сопроцессора Super FX отрисовывал полигональную графику, которая стала широко использоваться только в эпоху 32-битных консолей.

Несмотря на впечатляющий визуальный ряд, Star Fox была рядовым представителем жанра shoot 'em up, которая вела игрока по протоптанной дорожке. В отличие от хитов прошлых лет вроде Space Harrier, эта веселая игра ничем не могла удивить пользователей.

При этом у Star Fox было существенное преимущество перед другими космическими шутерами — а именно команда персонажей, которые не могли никого оставить равнодушным. Лис Джеймс МакКлауд, заяц Пеппи Хэйр, жаба Слиппи Тоуд и ястреб Фолко Ломбарди впоследствии появились не только в сиквелах Star Fox, но и в других сериях Nintendo, включая Super Smash Bros.



SUPER METROID

Игра 1994 года Super Metroid получила самые высокие за историю существования SNES оценки от критиков (по данным ресурса GameRankings.com, 96,55%) и сразу же задала высокую планку для последующих релизов серии. Как и в оригинальной игре для NES и ее сиквеле для Game Boy

под названием Return of Samus, главным персонажем этой части все так же выступает Самус Аран. Но эта игра заслужила признание аудитории за ее увлекательный и пробуждающий исследовательский интерес геймплей. Разработчикам удалось добиться такого эффекта за счет открывающихся новые локации способностей главной героини, а также нетипично пугающей атмосферы.

Следуя по автоматически генерируемой карте планеты Зебес, которую Самус предстоит исследовать, игроку не придется скучать даже в уже изученных локациях. Внезапные повороты сюжета, будь то возвращение Космических Пиратов или эволюция метроида из Return of Samus, удивят не только главную героиню, но и пользователей.



Super Metroid получила множество наград и казалась настолько успешной, что Nintendo не знали, как дальше развивать серию. По прошествии целых восьми лет, в 2002 году, компания наконец выпустила следующие игры — Metroid Prime для GameCube и Metroid Fusion для Game Boy Advance. Фанаты вновь с радостью встретили Самус. Ее возвращение стало таким же знаменательным событием, как и игра для SNES. Тем не менее новичкам, которые только собираются познакомиться с миром Metroid, лучше всего начинать с Super Metroid.

НАШУМЕВШИЕ ЯПОНСКИЕ РОЛЕВЫЕ ОТ SQUARE

Ролевые игры были популярны и до шестнадцатитбитной эпохи, но одни из лучших японских RPG, или сокращенно JRPG, дебютировали именно на Super Nintendo. Среди них в первую очередь выделяются два релиза от компании Square, известной сейчас как Square Enix.

Сюжетная линия Secret of Mana (Seiken Densetsu 2



в Японии) про юношу с волшебным мечом, JRPG с экшен-элементами 1993 года явно была заимствована у серии The Legend of Zelda. Однако роскошный визуальный ряд, прекрасная музыка, а также кооперативный режим для двух игроков (нет ничего лучше, чем окунуться в это фантастическое приключение вместе с другом) позволяют говорить об игре как о вполне самостоятельном произведении.



В 1995 году вышла, возможно, лучшая игра Square — Chrono Trigger. Ее сюжет перескакивал от уничтожения мира к доисторическим временам и имел несколько потенциальных окончаний, а игрок мог выбрать одного из шести персонажей (которые были способны комбинировать свои силы и разворачивать новые атаки в пошаговых сражениях в стиле Final Fantasy). Chrono Trigger моментально стала хитом и разошлась тиражом в 2 миллиона копий всего за два месяца. Англоязычная версия игры была выпущена в США, но так и не добралась до Европы.

Chrono Trigger постоянно фигурирует в списках лучших игр в истории. В 2002 году она попала на четвертое место в рейтинге IGN, в 2008-м продвинулась на второе, а в 2014-м Gamesradar.com назвал ее второй лучшей игрой для SNES. По оценкам на GameRankings.com эта игра занимает третье место (95,44%) среди всех игр SNES. Проще говоря, Chrono Trigger является совершенно необходимой игрой в каталоге SNES, и даже сегодня в нее можно с удовольствием поиграть благодаря прекрасному порту на Nintendo DS.

KILLER INSTINCT

К середине 1990-х у SNES (и Mega Drive) появился серьезный соперник — PlayStation от компании Sony. Но в 1995 году разработчики из Rare, которые уже однажды выжали из SNES невероятную графику в Donkey Kong Country, выпустили еще одну игру с примечательным визуалом, которая была портом их собственного аркадного файтинга Killer Instinct.

В отличие от Street Fighter II и Mortal Kombat, Killer Instinct в большей степени полагалась на комбо-атаки и была до смешного гротескной. Например, в числе ее персонажей имелись человек-велоцираптор и оборотень. Тем не менее благодаря четкой игровой механике у Killer Instinct появилось множество фанатов среди любителей файтингов.



STREET FIGHTER II

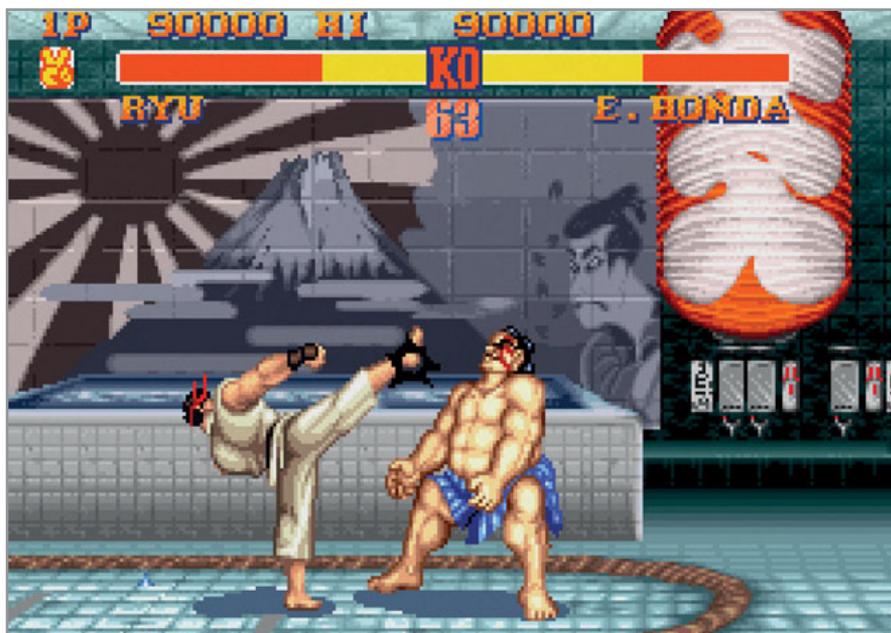


Этот аркадный файтинг 1990-х годов с боями один на один сначала появился на Super Nintendo и лишь потом — на всех остальных домашних консолях. Несмотря на то что игру разместили на большом шестнадцатимегабитном картридже, компания Capcom все же прибегла к оптимизации, чтобы она подошла для SNES. Атаки некоторых персонажей пришлось удалить, фрагменты озвучки — вырезать, а анимированный фон — упростить.

Тем не менее версия Street Fighter II 1992 года для SNES стала настоящим открытием. Про этот порт было написано множество статей, а хайп вокруг него достиг крайней точки. Даже розничные цены

(по меньшей мере) 69,99 доллара в США и 60 и 70 фунтов в Великобритании не остудили всеобщего ажиотажа. При общих продажах в 6,3 миллиона единиц игра попала на пятое место в рейтинге самых успешных игр SNES всех времен. Консоль Nintendo отлично подходила для игры в Street Fighter II в домашних условиях, поскольку ее контроллер с шестью кнопками полностью имитировал управление аркадного автомата с тремя ударами кулаками и тремя ударами ногой.

Игра не осталась эксклюзивом для SNES и в итоге вышла на Mega Drive, тогда как множество других консолей-современников получили урезанные версии оригинала (обходите порт для Amiga стороной). Совокупный тираж Street Fighter II принес Capcom прибыль в 10 миллиардов долларов, но ни одна версия не была принята с таким восторгом, как релиз для SNES.



SNES В США И БУХАНКА ХЛЕБА

Повторяя судьбу подвергнувшейся редизайну ради международных продаж Famicom, Super Famicom / SNES также получила новое оформление для рынка США. Что подвигло американское подразделение на такие изменения?

Корпус американской консоли был более квадратным, а оригинальные разноцветные кнопки заменили на пурпурные, благодаря чему, к счастью одних и разочарованию других, ее облик действительно отличался от оригинала. Причина таких изменений довольно банальна: Nintendo of America посчитали, что японская модель будет выглядеть неказисто вместе с периферийными устройствами вроде фирменного дисковода, который присоединялся к приставке снизу.

В интервью 2006 года дизайнер Nintendo of America Лэнс Барр дал разъяснения: «Я посчитал, что для американского рынка внешний вид консоли слишком хлипкок, ему не хватало изюминки. Мы всегда учитывали будущие модульные компоненты — в дизайне обязательно думаешь о том, что под приставкой будут находиться еще и периферийные устройства. Я решил, что Super Famicom выглядит неудачно вместе с дисководом, да и сама по себе тоже. Она была похожа на буханку хлеба». Такие дела.



БОЙЦЫ ОРИГИНАЛЬНОЙ ВСЕЛЕННОЙ STREET FIGHTER II

БЛАНКА

Страна происхождения: Бразилия

Боевой стиль: самоучка, использует крайне агрессивные, звериные атаки (а иногда его тело выпускает заряд электричества — обычное дело).

ЧУНЬ ЛИ

Страна происхождения: Китай

Боевой стиль: комбинация ушу, карате, дзюдо, тхэквондо и капзэй-ры (берегитесь ее стремительных хай-киков!).

ДАЛСИМ

Страна происхождения: Индия

Боевой стиль: уникальное сочетание растягивающихся конечностей и техник агни-йоги (если он набрал в легкие воздуха, прячьтесь — сейчас будет жарко).

ГАЙЛ

Страна происхождения: США

Боевой стиль: смесь тхэквондо и приемов ближнего рукопашного боя (попытайтесь не тарашиться слишком долго на его прическу).

Э. ХОНДА

Страна происхождения: Япония

Боевой стиль: сумо, а также неожиданно быстрые удары головой в полете (не ведитесь на его предложение пообниматься!).

КЕН МАСТЕРС

Страна происхождения: США

Боевой стиль: шотокан-карате с парочкой дополнительных ураганных ударов (и берегитесь мощных апперкотов).

РЮ

Страна происхождения: Япония

Боевой стиль: спарринг-партнер Кена предпочитает такой же стиль карате (но остерегайтесь его фаерболов).

ЗАНГИЕВ

Страна происхождения: СССР

Боевой стиль: боевое самбо и техники профессионального рестлинга — излюбленные приемы этого громила (так что даже не надейтесь остаться в живых, оказавшись прижатым к его мужественной груди).

STREET FIGHTER II™

The World Warrior

© CAPCOM 1991, 1992

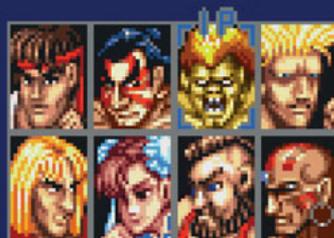
© CAPCOM U.S.A., INC. 1991, 1992

PRESS

PLAYER SELECT



1P
BLANKA



ИГРЫ ПО МОТИВАМ СЕРИАЛОВ

В 1980-х и 1990-х популярные сериалы нередко получали адаптацию в виде видеоигры (или даже нескольких). Здесь приведено несколько известных телевизионных шоу, которые переключались на компьютеры и консоли.

СИМПСОНЫ

Количество игр: 27, и число постоянно растет

Во что поиграть: в 1991 году Konami создали аркадную игру The Simpsons, напоминавшую по духу Golden Axe от SEGA и Turtles от самих Konami. Это был безумный сайд-скроллер в жанре beat 'em up для четырех игроков, позже портированный на Commodore 64 и MS-DOS. Самая первая игра по мотивам сериала Мэтта Гроунинга, Bart vs. the Space Mutants, была однозначно посредственной, но она полюбилась многим благодаря доступности на всех игровых платформах — от NES до Game Gear.



ЗВЕЗДНЫЙ ПУТЬ

Количество игр: более 30

Во что поиграть: самая первая игра (текстовая) по мотивам сериала «Звездный путь» вышла в 1971 году. Если вам интересно нечто более современное, попробуйте Star Trek: 25th Anniversary 1992 года для ПК, приключенческую игру в жанре point-and-click с персонажами из оригинального сериала. Версия на CD-ROM-носителях также включает озвучку от актеров.



ГРОМОКОШКИ

Количество игр: всего 2

Во что поиграть: не буду вспоминать ужасающую ThunderCats для Nintendo DS 2012 года на том основании, что она недостаточно ретро, а лучше расскажу о The Last Eye of Thundera 1987 года, которая выходила для Amiga,



Atari, ZX Spectrum и многих других платформ. В этом сайд-скроллере в жанре экшен игрок управляет Лайон-О, который отправляется на задание по поиску — вы угадали! — магического камня Глаз Тандеры. Это... не очень хорошая игра. Совсем. Фанаты Громокошек, простите.

ЮЖНЫЙ ПАРК

Количество игр: 9

Во что поиграть: игры по мотивам «Южного парка» начали выходить с 1998 года, через год после премьеры сериала. Самая первая игра для PlayStation и Nintendo 64 являлась жалким подобием шутера от первого лица, в котором не было и тени характерного для шоу юмора. И только в 2014 году студия Obsidian выпустила достойную игру — RPG под названием The Stick of Truth, но она вряд ли попадает в категорию ретро.



УТИНЫЕ ИСТОРИИ

Количество игр: 5, включая ремастер

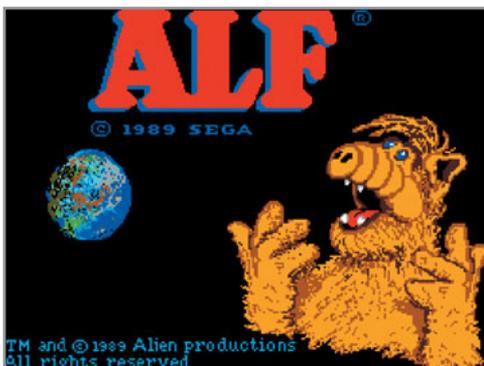
Во что поиграть: лучшая игра для фанатов Скруджа Макдака. Адаптация диснеевского мультсериала от компании Сарсом вышла в 1989 году для NES и Game Boy и представляла собой платформер со свободным выбором уровней. В 2013 году игра подверглась ремастерингу, а в 2017 году Сарсом перевыпустила оригинальную восьмибитную DuckTales в сборнике The Disney Afternoon Collection, которая и по сей день доступна на Xbox One, PlayStation 4 и ПК.



АЛЬФ

Количество игр: 6

Во что поиграть: поскольку четыре игры по мотивам популярного американского ситкома носят исключительно образовательный характер, нам остается только ALF: The First Adventure 1987 года в духе Pac-Man для Atari ST, C64 и других платформ, а также эксклюзивный платформер SEGA 1989 года под названием ALF. Оба релиза ужасны, но в игре от SEGA вы, по крайней мере, можете дубасить летучих мышей салями.



МОГУЧИЕ МОРФЫ: РЕЙНДЖЕРЫ СИЛЫ

Количество игр: 23

Во что поиграть: в этой франшизе есть довольно сомнительные игры вроде нелепого подобия F-Zero для SNES — Power Rangers Zoe: Battle Racers.

Тем не менее на этой же консоли в 1995 году вышла, возможно, лучшая игра по мотивам «Могучих рейнджеров», Mighty Morphin Power Rangers: The Movie, приуроченная к премьере одноименного фильма. Эта кооперативная игра в жанре beat 'em up напоминала Final Fight и Streets of Rage и была достаточно хорошей, чтобы понравиться даже тем, кто не интересовался Рейнджерами.



ДОКТОР КТО

Количество игр: по крайней мере 13

Во что поиграть: самая первая игра про путешествующего во времени инопланетянина с канала BBC вышла в 1983 году и носила подходящее название — The First Adventure. Однако действительно топовой стала игра Dalek Attack 1992 года. Она была доступна на компьютерах, включая

Commodore Amiga и Atari ST. В этом платформере с элементами экшена можно было выбрать Четвертого, Пятого или Седьмого Доктора, а также послушать главную тему из сериала. Второй пользователь мог присоединиться к игре в роли Эйса, спутника Седьмого Доктора, или солдата ЮНИТ.



ХИ-МЕН И ВЛАСТЕЛИНЫ ВСЕЛЕННОЙ

Количество игр: 9

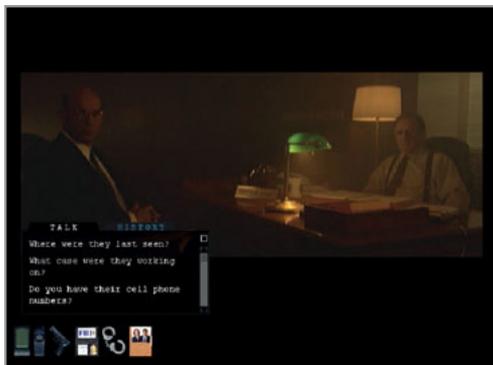
Во что поиграть: Masters of the Universe: Super Adventure 1986 года была текстовой ролевой игрой, в которой вместо мускулов игрокам приходилось напрягать извилины. Игра 1987 года от студии Gremlin Graphics для C64 и ZX Spectrum была в большей степени основана на фильме «Властелины вселенной» того же года, чем на мультсериале, и существенно отличалась от предшественницы. В этом шутере вид сверху сменялся видом сбоку, поэтому к игровому процессу приходилось привыкать, но это однозначно лучшая игра серии.



СЕКРЕТНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Количество игр: 4

Во что поиграть: The X-Files Game вышла в 1998 году на Windows и Mac, а в 1999-м — на PlayStation и является единственной игрой про приключения агентов Малдера и Скалли, которая адекватно отражает дух тех времен. Вышедшая в 2004 году Resist or Serve для PS2 явно перегнула палку. The X-Files



Game — это интерактивное кино, действие которого разворачивается одновременно с событиями третьего сезона. Дэвид Духовны и Джиллиан Андерсон появляются в игре в качестве второстепенных персонажей, тогда как вы играете за молодого агента Крэйга Уиллмура, которому предстоит распутать дело в духе фильма «Вторжение похитителей тел».

ТРАНСФОРМЕРЫ

Количество игр: 31

Во что поиграть: нынче геймеры избалованы такими отличными экшен-играми про Трансформеров, как War of Cybertron от студии High Moon и Devastation от PlatinumGames. Более старые релизы не были столь же удачными. Самая первая игра появилась в 1985 году на C64 и ZX Spectrum и была никудышным шутером. Игра 1986 года, The Battle to Save the Earth, столь же бездарна, несмотря на то что над ней работал геймдизайнер Pifall! Дэвид Крэйн. И только в 2004 году фанаты дождались достойной игры — Transformers для PlayStation, основанной на линейке игрушек и мультсериале Transformers: Armada.





AMIGA, ATARI ST И ПК

AMIGA ПРОТИВ ATARI ST

Одновременно с жесткой борьбой между SEGA и Nintendo шла менее масштабная война между другими платформами. У домашних компьютеров Commodore Amiga (следующая модель после C64) и Atari ST (следующая модель после семейства восьмибитных компьютеров) был свой лагерь защитников, которые предпочитали проводить время за играми, а не за домашними заданиями.

В отличие от существенно отличавшихся друг от друга ZX Spectrum и Commodore 64, компьютеры Amiga и ST были удивительно похожи. Оба имели шестнадцатитбитный микропроцессор Motorola 68000, благодаря которому они могли воспроизводить графику практически на уровне Mega Drive и Super Nintendo. Кроме того, обе машины были оснащены клавиатурами, мышками и дисководами для 3,5-дюймовых дискет. Если для Amiga выходила новая игра, то она обычно появлялась и на ST.

Amiga — это не просто один компьютер, а целая линейка, которую Commodore купила у ИТ-компании Amiga Corporation в 1984 году и начала выпускать под своим брендом в 1985 году. Первым компьютером серии стал Amiga 1000 (верхнее фото). Его стартовая цена



составила непосильные для многих 1250 долларов (на 2019 год эквивалент 3000 долларов). Хотя ST и был дешевле, его розничная цена 799 долларов за базовую монохромную модель все равно считалась достаточно высокой.

Популярность этих компьютеров стала расти только с появлением новых моделей и снижением цен. Amiga 500 (слева) поступил в продажу в 1987 году и стоил 699 долларов. Компания Atari также скорректировала свои цены. Модель A500 оказала громадное влияние на рынок домашних компьютеров и имела невероятный успех в Европе. Commodore прибегла к маркетинговой стратегии в духе SEGA и выпустила рекламу со следующим слоганом: «Новый Amiga 500. Другие домашние компьютеры теперь просто игрушки».

Забавный факт, связанный с «компьютерным противостоянием», заключается в том, что Amiga создали двое бывших сотрудников Atari — Джей Майнер и Ларри Каплан (последний также является сооснователем Activision), которые работали в Amiga Corporation до того, как компанию купила Commodore. Что еще интересно: язык программирования для линейки Amiga под названием AmigaBASIC был разработан Microsoft задолго до того, как компания представила миру операционную систему Windows, Internet Explorer и другие программы.



ПК И MS-DOS

Если в 1980-х или 1990-х годах вы не пользовались Amiga или Atari, то, возможно, у вас был ПК на операционной системе MS-DOS (Microsoft Disk Operating System), популярной с 1981 по 2000 год и замененной затем Windows. Именно под MS-DOS разработаны многие потрясающие игры для ПК, включая Prince of Persia и DOOM.

MS-DOS считается ключевым продуктом в истории Microsoft. Успех этой операционки, даже в большей степени, чем AmigaBASIC и любые другие релизы компании, позволил ей вырасти в настоящего гиганта индустрии.

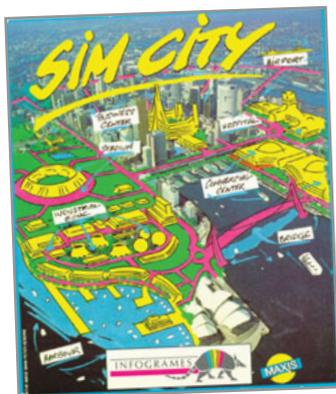
PRINCE OF PERSIA

Оригинальная версия Prince of Persia от геймдизайнера Джордана Мекнера вышла в 1989 году для Apple II, а в 1990 году игра была портирована на различные платформы, в том числе на Amiga, ST и MS-DOS.

Prince of Persia стала прародителем редкого жанра кинематографического платформера. Она отличалась удивительно правдоподобной анимацией, созданной при помощи технологии ротоскопирования (обрисовка поверх фотографического изображения). В игре также присутствовали сцены жестоких убийств, что делало ее еще более привлекательной для определенной категории игроков.



SIMCITY



В игре 1989 года SimCity от геймдизайнера Уилла Райта пользователям предстояло заняться строительством и благоустройством целого города. На первый взгляд, задача казалась не столь уж увлекательной, однако простой интерфейс и многообразие таких катастроф, как наводнения, землетрясения и крушения самолетов, которые обрушивались на еще не до конца развитые поселения, способствовали коммерческому успеху игры и признанию критиков, а также позволили ей завоевать несколько наград.



Изначально SimCity вышла на Amiga и Macintosh, но потом была портирована на восьми- и шестнадцатититные системы, включая Commodore 64 и Super Nintendo. Позже было выпущено несколько сиквелов и спин-оффов с приставкой Sim- — SimEarth и невероятно популярный симулятор (неуправляемой) жизни The Sims.

LEMMINGS

Возможно, это лучшая головоломка, вышедшая для Amiga. Игра разработана шотландской студией DMA Design (позже студия прославится игрой Grand Theft Auto) и издана компанией Psygnosis в 1991 году. Миловидные персонажи Lemmings сразу же полюбили аудиторию.

Игрок должен спасти антропоморфных леммингов от опасности, делегируя персонажам в группе определенные задачи (например, «карабкаться» или «блокировать путь»), которые помогут им добраться до выхода. Забавно наблюдать и за тем, как эти бестолковые существа взрываются, срываются в пропасть и становятся жертвами враждебной внутриигровой среды.

Журнал Amiga Power назвал Lemmings второй лучшей игрой для Amiga всех времен. Эта игра получила множество портов и сиквелов.



BATMAN: THE MOVIE

В период с 1989 по 1990 год игра Batman: The Movie от разработчика Ocean Software на территории Великобритании входила в поставку Amiga 500 вместе с красочным платформером под названием The NewZealand Story от японской компании Taito и программой для рисования Deluxe Paint II. Это была одна



из лучших игр по мотивам фильма тех времен. В игре пять уровней, дизайн которых основан на сценах из фильма Тима Бёртона 1989 года. Здесь присутствуют гонки на Бэт-мобиле и элементы двухмерного платформера. Благодаря тому, что Batman: The Movie включили в комплектацию Amiga, Commodore удалось продать небывалые тогда для Великобритании 186 000 единиц товара.

ALIEN BREED



Вторая игра британской студии Team17 — Alien Breed 1992 года была неофициальной игрой по мотивам фильма Джеймса Кэмерона «Чужие».

Это захватывающий шутер с видом сверху, в котором игрок постоянно сталкивается с закрытыми дверьми и полчищами врагов в духе игры Gauntlet. Добавьте к этому импульсные винтовки и насыщенную атмосферу ужаса — и вы поймете,

почему Alien Breed имела оглушительный успех. В 1995 году он позволил студии выпустить повсеместно признанную игру Worms.



SPEEDBALL 2: BRUTAL DELUXE

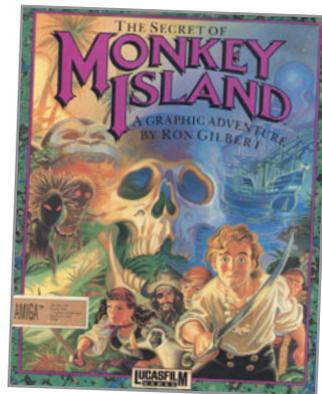
Самым рок-н-рольным разработчиком той эпохи, бесспорно, была британская компания Bitmap Brothers. Студия выпустила ряд отличных игр для Amiga и других платформ, включая The Chaos Engine, Xenon II: Megablast и Gods. Однако Speedball 2 была поистине особой даже на их фоне.

Эта футуристическая спортивная игра 1990 года, в которой поощряется насилие ради победы, считалась необходимой покупкой. Внутриигровой спорт — спидбол — представлял собой еще более увлекательную разновидность гандбола, а безупречный визуальный ряд Speedball 2 и голос продавца мороженого, выкрикивающего «Ice Cream!» поверх гула толпы, гарантировали игре место в ряду бессмертной классики.

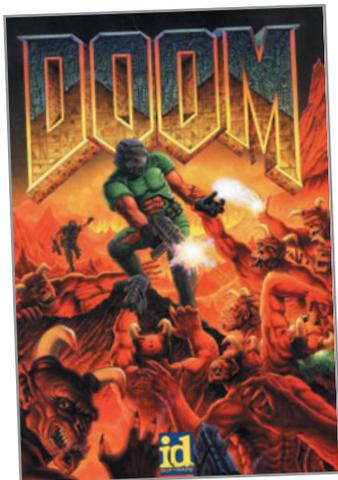


THE SECRET OF MONKEY ISLAND

Создав скриптовый язык SCUMM специально для сценариев своей игры Maniac Mansion (1987 год), разработчики Lucasfilm Games впоследствии использовали систему point-and-click и в других релизах, среди которых была и Indiana Jones and the Last Crusade: The Graphic Adventure 1989 года. Затем в 1990 году вышла, возможно, лучшая приключенческая игра Lucasfilm Games — The Secret of Monkey Island.



Эта полная шуток пиратская история в трех частях рассказывает о путешествии незадачливого Гайбраша Трипвуда по Карибскому морю в поисках капитана-призрака и похищенного губернатора. Загадки Monkey Island никогда не утомляют благодаря отличному юмору. В 2009 году состоялся выпуск специального издания The Secret of Monkey Island и сиквела 1991 года с ремастированной графикой и озвучкой.



DOOM

Игра DOOM вышла на ПК в 1993 году и вывела жанр шутеров от первого лица в мейнстрим. Репутация игры шла впереди нее благодаря детально проработанному окружению, сонму отвратительных монстров и ассортименту отличных пушек (например, всеми любимая BFG).

Созданием игры занимались программисты Джон Ромеро, Дэйв Тейлор и Джон Кармак из расположенной в Далласе студии id Software. Смесь хоррора и научной фантастики в совокупности с напряженным геймплеем моментально превратили DOOM в настоящий хит. Оригинальная DOOM получила такое количество портов, что стала практически универсальной для всех игровых (и некоторых неигровых) платформ разных лет. Игру запускали на всем, на чем можно, включая цифровые термостаты и аппараты УЗИ. Не стоит даже говорить о сиквелах и прекрасно принятом перезапуске 2016 года.



Продажи игр серии DOOM исчисляются миллионами копий, но своим успехам все они обязаны первой игре, которая всколыхнула жанр шутеров. Как никакая другая игра она смогла объединить игроков через инновационный мультиплеер и вдохновила разработчиков по всему миру на создание собственных шутеров от первого лица по ее образу и подобию.

HALF-LIFE

Разработанная для Windows (и позже портированная на PlayStation 2) Half-Life 1998 года была первой игрой компании Valve и считается самым известным шутером от первого лица после DOOM. Ее молчаливый герой по имени Гордон Фримен оказывается вовлеченным в инопланетное вторжение на Землю. Он телепортируется в пограничный мир Зен, побеждает лидера пришельцев и восстанавливает мир на Земле. Но, как мы узнаем из знаменитого сиквела 2004 года, спокойная жизнь длится недолго. Фанаты игры по сей день живут в ожидании хотя бы каких-то слухов о третьей части серии. (Совет от профессионала: особо не надейтесь.)

Half-Life сразу завоевала статус лучшей игры в истории — и со временем общественное мнение не изменилось. В отличие от DOOM, создатели игры не поспешили на сценарий и придумали небывало глубокую историю. В 2013 году IGN назвал Half-Life лучшим шутером от первого лица всех времен и ключевой



игрой в эволюции жанра: «Если посмотреть на историю развития шутеров от первого лица, становится очевидным, что ее можно четко разделить на эпоху до Half-Life и после». По заключению редакторов, эта игра является «краеугольным камнем современного дизайна шутеров от первого лица».



MOONSTONE: A HARD DAYS KNIGHT

Если вам довелось поиграть в Moonstone хотя бы один раз, то вы точно никогда ее не забудете.

Ни одна другая игра для Amiga не была настолько же безудержно кровавой, как это средневековое приключение 1991 года от студии Mindscape. В игре один из четырех рыцарей должен был опередить соперников и первым достичь похожей на Стоунхендж постройки в центре карты.

На пути к своей цели рыцари останавливались у гробниц в поисках ключей, где их атаковали различные кровожадные монстры. Кроме того, они вступали в бой и друг с другом, что обычно заканчивалось комичным обезглавливанием соперников.

Хотя критики и разделились во мнениях насчет Moonstone, она, бесспорно, была самой запоминающейся ролевой игрой на Amiga и MS-DOS.

ZOOL

У Nintendo был Марио, а у SEGA — Соник, поэтому Commodore также нуждалась в персонаже-талисмани. Однако, несмотря на восторженные отзывы критиков, игра Zool: Ninja of the Nth Dimension 1992 года для Amiga так и не стала звездной.

Zool обладала всем, чем нужно: плавным и быстрым геймплеем и аппетитной графикой. Игра была портирована на консоли и получила продолжение. И все же, вопреки уверенному старту, ее главный герой, похожий на гремлина, так и не снискал славы Соника и Марио.





WARCRAFT: ORCS & HUMANS

Именно с этой игры началась история обширной серии Warcraft от компании Blizzard. В Warcraft вышло несколько книг и комиксов, а также коллекцион-

ная карточная игра (которая получила название Hearthstone и высокобюджетную экранизацию). Orcs & Humans была фэнтези-игрой в жанре «стратегии в реальном времени» с прекрасно реализованным многопользовательским режимом. Ее дебют в 1994 году на MS-DOS оказался достаточно успешным коммерчески (в первый год было продано более 100 000 копий игры), чтобы инвестиции Blizzard оправдались и компания могла продолжить свою деятельность.

Продолжение игры — Warcraft II: Tides of Darkness 1995 года — обладало улучшенным и более проработанным геймплеем, усовершенствованным искусственным интеллектом, а также продуманным сюжетом и мифологией. Сиквел был удостоен множества наград и к концу 1998 года разошелся тиражом в 2,5 миллиона копий. Так зародилась самая известная франшиза в истории игровой индустрии.

THE ELDER SCROLLS: ARENA

Во времена MS-DOS начала свой путь еще одна большая серия игр. В Arena компания-разработчик Bethesda впервые познакомила игроков с континентом Тамриэль, на котором разворачиваются события Elder Scrolls.

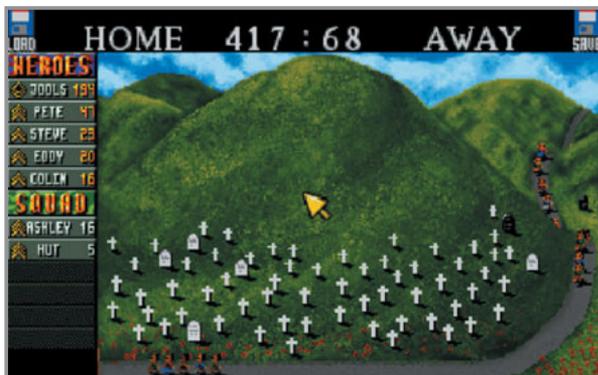
Сегодня игра не кажется такой уж впечатляющей по сравнению с завораживающими пейзажами из The Elder Scrolls V: Skyrim,



но в 1994 году трехмерная графика Arena поразила игроков. На самом деле мир этой игры по своему масштабу превосходит Skyrim и занимает почти 6 миллионов квадратных километров. Впрочем, тут следует сделать оговорку: в Arena окружение генерируется случайно, тогда как в современных играх Elder Scrolls используются вручную созданные карты.

Игра прославилась своими историей, боевой системой и графикой, а также багами, за которые игроки удивительным образом так любят Bethesda (например, возможность носить в инвентаре бесконечное количество легких кинжалов). Arena стала культовой игрой и открыла перед нами целый новый фэнтези-мир.

CANNON FODDER



К 1993 году за плечами компании Sensible Software было уже много хитов. Эта британская студия разработала невероятно разнообразные игры: в ее портфолио имелись стратегия в реальном времени Mega-Lo-Mania, экспериментальная головоломка Wizkid и одна из лучших

футбольных игр 1990-х годов — Sensible Soccer. Изометрический военный шутер Cannon Fodder моментально завоевал признание критиков благодаря своему черному юмору и пресижн-геймплею, получив оценки в 95, 94 и 93% от журналов Amiga Format, Amiga Power и Amiga User International соответственно.

Однако жестокость Cannon Fodder породила ряд вопросов, а использование образа цветка мака в рекламе игры вызвало недовольство Британского легиона*. Создатели игры заняли оборонительную позицию, утверждая, что их детище несет антивоенный посыл. И они были правы: чем дальше

* Красный мак — в странах Британского содружества символ памяти жертв Первой мировой войны.

САМЫЕ СТРАННЫЕ РЕЛИЗЫ ДЛЯ AMIGA

Для Commodore Amiga вышло около 6000 игр, поэтому нет ничего удивительного в том, что некоторые из них были с приветом. Ниже я привел три игры, на которые стоит посмотреть.

SOCCER KID

Дата выхода: 1993

О чем игра? Soccer Kid — это платформер, в котором игрок нейтрализует врагов ударами мяча и собирает пять фрагментов разбитого пришельцами Кубка мира. Игра довольно неплохая, пока не задашь-ся мыслью: зачем убивать гимнастов кожаным мячом?

Другие платформы: MS-DOS, Sony PlayStation, Atari Jaguar, Super Nintendo (под названием The Adventures of Kid Kleeets).

WEIRD DREAMS

Дата выхода: 1989

О чем игра? Сюжет подсказывает ее название. Игрок в роли персонажа по имени Стив оказывается запертым в собственном кошмаре, образы которого словно сошли с картин Сальвадора Дали.

Другие платформы: ST, MS-DOS, Commodore 64.

CAPTAIN BLOOD

Дата выхода: 1988

О чем игра? Captain Blood — это научно-фантастическая приключенческая игра с элементами так называемого трехмерного полета. Ее главный герой — разработчик, который оказывается внутри собственного творения. Он должен найти пять своих клонов, что не так-то просто из-за сложнейшего интерфейса, и убить их, потому что... это видеоигра.

Другие платформы: ST, C64, ZX Spectrum, Amstrad CPC.

вы играли в Cannon Fodder и чем больше солдат теряли, тем более бесполезной вам начинала казаться сама идея войны. О противоречивой ситуации вокруг игры, раздуванию которой способствовали таблоиды, журнал Amiga Computing высказался следующим образом: о «лучшей рекламной кампании» Cannon Fodder не смела и мечтать.

COMMAND & CONQUER



Command & Conquer от Westwood Studios дебютировала на MS-DOS в 1995 году и впоследствии стала резидентом зала славы в жанре «стратегия в реальном времени». Игра повествует об альтернативной реальности, в которой объединенные силы Глобального совета безопасности сражаются против Братства Нод. Пользователь должен построить соб-

ственную базу на карте игры и собирать ресурсы для вооружения и обороны. Достигнув определенного уровня готовности, он может атаковать и захватить вражеский лагерь. В пересказе задачи кажутся легкими, но С&С была глубокой игрой, в которой приходилось прибегать к тщательному планированию: для укрепления военной мощи и окончательной победы требовался жесткий, продуманный подход к сбору ресурсов и строительству.

Еще до того, как игре исполнился год, объем ее продаж достиг 1 миллиона копий. Позже было выпущено несколько сиквелов, включая Command & Conquer: Red Alert 3 2008 года (сделайте одолжение — посмотрите ролик с Тимом Карри из RA3, в котором он заявляет, что отправляется в «коо-оосмос», и если он вас не рассмешит, то проверьте свой пульс).



GRAND THEFT AUTO

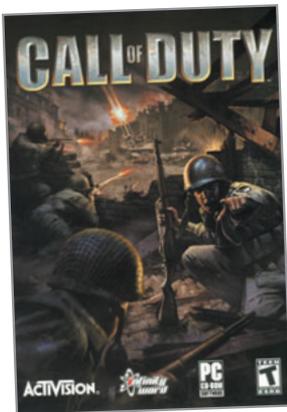
Четвертая самая продаваемая серия игр всех времен начала свой путь на ПК. Первая Grand Theft Auto вышла на Windows и MS-DOS в октябре 1997 года, а в декабре того же года — на PlayStation.

Хотя эстетика этой игры и сильно отличается от игр GTA эпохи HD, для которых характерны разнообразные главные герои и реалистичные модели городов, в этом приключенческом криминальном боевике

с видом сверху от DMA Design (позже — Rockstar North) присутствуют многие сохранившиеся по сей день элементы. Здесь есть и угон автомобилей, и криминал, и уход от правосудия, а также высокая степень свободы действий игрока, благодаря которой на протяжении игры можно от души повеселиться.



CALL OF DUTY



Оригинальная Call of Duty, еще одна крупная игровая франшиза, стартовавшая на ПК, была разработана калифорнийской студией Infinity Ward и вышла на Windows в октябре 2003 года.

Действие игры разворачивается в различных локациях Второй мировой войны и следует американскому, британскому и русскому сценариям. Боевик о важнейших сражениях войны заслужил всеобщее признание и разошелся совокупным тиражом в 4,5 миллиона экземпляров. Серия жива до сих пор — начиная с Call of Duty 2 (2005) релиз новой игры выходит ежегодно.

КОНСОЛИ, В КОТОРЫЕ ВЫ, ВЕРОЯТНО, НИКОГДА НЕ ИГРАЛИ

1 ATARI JAGUAR

Дата выхода: 1993

Снята с продажи: 1996

Краткая история: 64-битная Jaguar (в действительности она не являлась 64-битной, а лишь рекламировалась в качестве таковой) была последней консолью Atari со сменными картриджами. Несмотря на то что ее мощность превосходила Mega Drive и SNES, а релиз опередил PlayStation, она не смогла получить поддержку у сторонних разработчиков и добиться коммерческого успеха. Ее продажи не дошли даже до отметки в 250 000 единиц.

Три игры: Alien vs Predator (1994), Tempest 2000 (1994) и Rayman (1995).

2 3DO

Дата выхода: 1993

Снята с продажи: 1996

Краткая история: 3DO представляла собой набор определенных компонентов, которые различные производители могли собирать и упаковывать по своему усмотрению. Хотя сегодня библиотека игр консоли и насчитывает более 280 наименований, ее стартовая цена — умопомрачительные 699 долларов — стала причиной ее провала. По объему продаж ее быстро опередили более мощные и дешевые PlayStation и SEGA Saturn.

Три игры: Road Rush (1994), Way of the Warrior (1994), Immercenary (1995).

3 NEO GEO AES

Дата выхода: 1990

Снята с продажи: 1997

Краткая история: японская компания SNK являлась крупным игроком на рынке аркад и получила известность благодаря своим автоматам Multi Video System (MVS). Ее первая домашняя консоль Neo Geo была нацелена на игроков, готовых тратить деньги. В США консоль AES (Advanced Entertainment System) продавалась по цене 650 долларов и была полностью совместима с аркадными картриджами SNK по цене 300 долларов за штуку. В 2018 году была выпущена миниатюрная версия Neo Geo в эстетике аркадной машины.

Три игры: Windjammers (1994), Samurai Shodown II (1994), Metal Slug (1996).

1



2



3



Q PHILIPS CD-I

Дата выхода: 1991

Снята с продажи: 1998

Краткая история: строго говоря, CD-i был не приставкой, а мультимедийным интерактивным CD-плеером, к которому прилагался пакет образовательных и энциклопедических программ. И все же для этой системы вышло больше 190 игр, включая релизы для серии Mario и Zelda, которые отсутствовали на консолях Nintendo. Эти эксклюзивы, среди которых были Hotel Mario и Zelda's Adventure, получили резко отрицательную оценку, как и сама система CD-i.

Три игры: Burn: Cycle (1994), The Apprentice (1994), Secret Mission (1996).

S AMIGA CD32

Дата выхода: 1993

Снята с продажи: 1994

Краткая история: в конце 1980-х годов хорошие продажи Commodore 64 натолкнули компанию на идею создания исключительно игрового компьютера — C64GS, который появился на рынке в 1990 году. Продукт провалился, но Commodore предприняла вторую попытку и в 1993 году выпустила консоль с дисководом. Модель CD32 также потерпела неудачу, но не по причине неполадок с оборудованием, а из-за банкротства Commodore в 1994 году. Консоль CD32 была решающим «ходом» компании, однако, несмотря на стабильные продажи, не смогла спасти ее от краха.

Три игры: Simon the Sorcerer (1994), Ultimate Body Blows (1994), Beneath a Steel Sky (1994).

B APPLE BANDAI PIPPIN

Дата выхода: 1996

Снята с продажи: 1997

Краткая история: по сути, Pippin явилась Apple Macintosh в обличье приставки и во многом опередила время: в ней имелись встроенный модем и обновляемая операционная система. Это устройство было одновременно домашним компьютером и игровой консолью и просилось на полку под телевизором. Однако цена 599 долларов в США и скудная библиотека программ негативно сказались на продажах.

Три игры: Gadget: Intention, Travel & Adventure (1996), Super Marathon (1996), Racing Days (1996).

Q



S



B



7 PC-FX

Дата выхода: 1994

Снята с продажи: 1998

Краткая история: PC-FX от компании NEC представляла собой 32-битное продолжение модели PC Engine. Дизайн этой любопытной консоли для японского рынка напоминал небольшой ПК. Хотя она вышла почти в одно время с Sony PlayStation и SEGA Saturn, у этой консоли отсутствовала функция обработки трехмерных полигонов, а в эпоху 32-битных консолей главенствующим стилем была именно полигональная графика. Небольшой ассортимент игр для PC-FX по большей части состоял из адаптации японской манги и симуляторов свиданий. Продавалась она плохо.

Три игры: Battle Heat! (1994), Chip Chan Kick (1996), Fire Woman Matoigumi (1996).

8 NINTENDO VIRTUAL BOY

Дата выхода: 1995

Снята с продажи: 1996

Краткая история: в 1995 году Nintendo ударилась в эксперименты и выпустила свою единственную консоль с виртуальной реальностью. Чтобы погрузиться в мир увлекательного стереоскопического визуала, игрок должен был надеть специальные очки. К сожалению, графика в этом устройстве была исключительно черно-красной, из-за чего многие пользователи жаловались на плохое самочувствие. Консоль провалилась. Nintendo свернула ее производство за несколько месяцев, полностью сосредоточившись на N64 1996 года.

Три игры: Jack Bros. (1995), Red Alarm (1995), Teleroboxer (1995).

9 AMSTRAD GX4000

Дата выхода: 1990

Снята с продажи: 1991

Краткая история: британская компания Amstrad захотела «откусить кусочек» консольного «пирога» и выпустила GX4000, которая так и осталась ее единственной попыткой создания исключительно игровой системы. Консоль так и не смогла выбраться за пределы Европы, а ее выход одновременно с Mega Drive и Super Nintendo предрешил ее судьбу еще до того, как она успела показать, на что способна.

Три игры: Burning Rubber (1990), Navy SEALS (1990), Switchblade (1991).

7



8



9



9 SONY PLAYSTATION

NINTENDO PLAY STATION

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

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



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

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

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

КЛАД ПОД ЗНАЧКОМ «X»

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

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

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

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

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

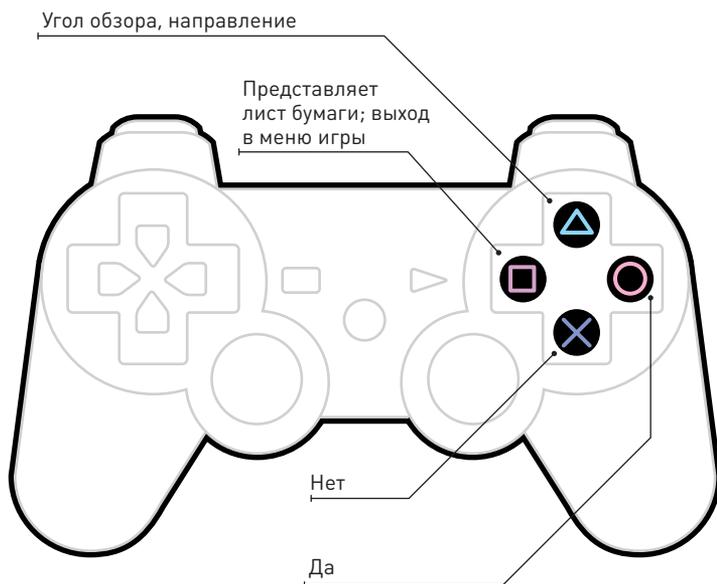


УДИВИТЕЛЬНЫЙ КОНТРОЛЛЕР PLAYSTATION

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

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

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



WIPEOUT

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

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



RESIDENT EVIL



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

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

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



CRASH BANDICOOT

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



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

Сюжет игры повествует о генетических экспериментах доктора

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

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

GRAN TURISMO

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



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

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



METAL GEAR SOLID

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

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

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

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



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



FINAL FANTASY VII

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

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

Игру начали разрабатывать под SNES, затем Square нацелились на Nintendo 64, а в конце концов пришли к PlayStation. Таким образом на дисководах PlayStation оказалась игра с роскошными CGI-кат-сценами, потрясающе анимированными существами-саммонами и удивительно насыщенными главной историей и сторонними квестами, которых бы хватило на три дня непрерывного прохождения. Nintendo была недовольна и пригрозила разрывом отношений с компанией Square, но сторонам удалось договориться, и в 2019 году Final Fantasy VII наконец вышла на консоли Nintendo Switch.

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

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



ТЕККЕН

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



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

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

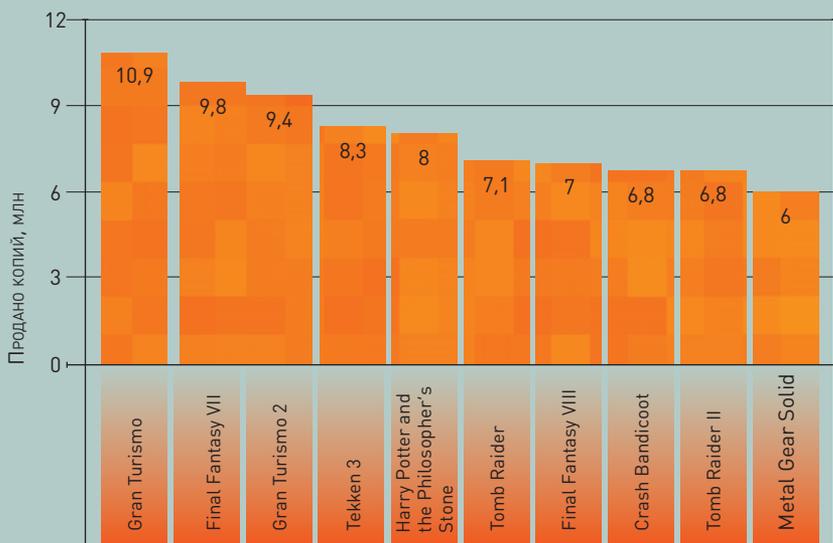
TONY HAWK'S PRO SKATER

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



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

ТОП-10 ИГР НА PLAYSTATION



В МИРЕ ЖИВОТНЫХ

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

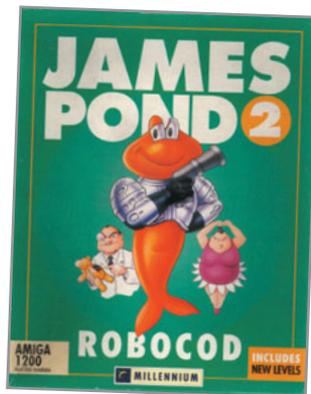
JAMES POND

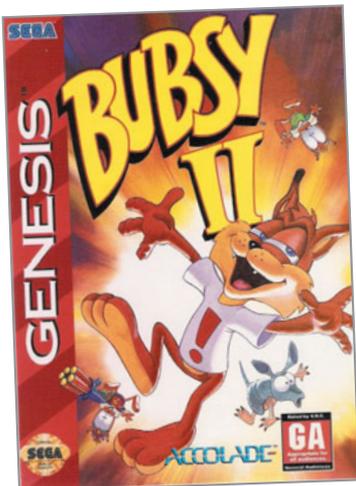
Животное: илестый прыгун, который по совместительству иногда является тайным агентом.

Дебют: James Pond: Underwater Agent (1990)

Лучший выход: James Pond: Robocod (1991)

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





BUBSY

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

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

Лучший выход: Bubsy 2 (1994)

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



EARTHWORM JIM

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

Дебют: Earthworm Jim (1994)

Лучший выход: Earthworm Jim HD (2010)

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



CONKER

Животное: белка, любящая крепкое словцо и выпивку.

Дебют: Diddy Kong Racing (1997)

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

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



SPARKSTER

Животное: опоссум в синих доспехах, вооруженный огромным мечом.

Дебют: Rocket Knight Adventures (1993)

Лучший выход: Rocket Knight Adventures (1993)

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



GEX

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

Дебют: Gex (1995)

Лучший выход: Gex: Enter the Gecko (1998)

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



SPYRO

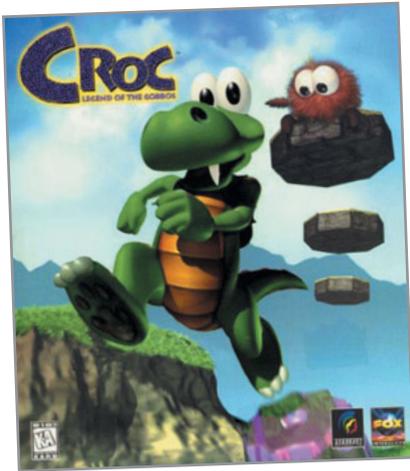
Животное: импульсивный огнедышащий фиолетовый дракон.

Дебют: Spyro the Dragon (1998)

Лучший выход: Spyro Reignited Trilogy (2018)

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





CROC

Животное: крокодил, который предпочитает ходить на задних лапах.

Дебют: Croc: Legend of the Gobbos (1997)

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

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



10 SEGA SATURN

АМЕРИКА ПРОТИВ ЯПОНИИ

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

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

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





Сложившаяся неоднозначная ситуация была не единственной проблемой новой консоли.

Еще одним камнем преткновения стала начинка Saturn. По сравнению с PlayStation архитектура Saturn не позволяла столь же легко воспроизводить полигональ-

ную графику. Это никак не отразилось на двухмерных играх, но предпочтения публики начали меняться, и игры Saturn стали выглядеть плоскими и устаревшими на фоне каталога Sony.

В начале лета 1997 года, спустя два года после запуска на Западе (в США — в мае 1995-го, в Европе — на два месяца позже), SEGA of America заявила, что компания приостанавливает поддержку Saturn. На момент снятия с производства в Европе и США в 1998 году, а в Японии — в 2000-м продажи консоли составили 10 миллионов единиц. Несмотря на высокое качество последней системы SEGA — Dreamcast, компания так не смогла оправиться от этого коммерческого провала.



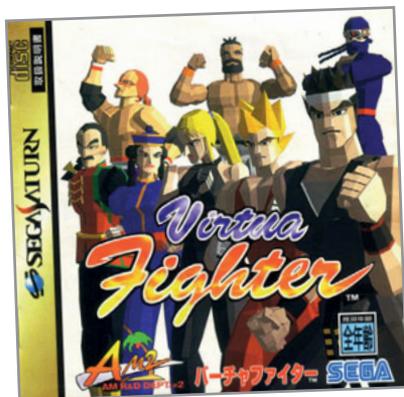
А ГДЕ ЖЕ СНИК?

В середине 1990-х в Японии возник бум аркадных игр. Компания SEGA была одним из крупнейших их производителей. В итоге многие из аркадных хитов компании были портированы на Saturn, а к запуску консоли в Северной Америке и Европе вышли Virtua Fighter и Daytona USA.

Однако успех в Японии еще не гарантировал международного триумфа. После релиза в США консоль Genesis очень быстро превратилась в платформу для спортивных игр с известными именами в названиях вроде John Madden Football и Tommy Lasorda Baseball. Благодаря этим играм SEGA смогла завоевать американский рынок, но подобные релизы не спешили приходиться на Saturn, что отразилось на объемах ее продаж.

Кроме того, некоторые порты от SEGA разочаровали фанатов. В ярком гоночном симуляторе Daytona USA для Saturn отсутствовали дополнительные треки, а кадровая частота составляла всего треть от аркадных шестидесяти кадров в секунду. Релиз произвел на игроков не лучшее впечатление, особенно на фоне отличного порта на PlayStation игры Ridge Rider от компании Namco.

Также на Saturn удивительным образом отсутствовал целый ряд шестнадцатититбитных хитовых франшиз SEGA. На этой консоли не было новых Streets of Rage или Phantasy Star, не вышло ни одной игры Sonic the Hedgehog, которая могла бы конкурировать с Super Mario 64 или Crash Bandicoot. Популярность Saturn оказалась под ударом без знакомых игрокам лиц.



VIRTUA FIGHTER

Самый первый в мире 3D-файтинг Virtua Fighter озарил своим релизом аркадные залы в 1993 году и вполне логично стал игрой для запуска Saturn в Японии в 1994 году. Для управления в Virtua Fighter использовались всего три кнопки — удар, пинок и оборона, которых тем не менее хватало, чтобы доставить игроку неожиданно незабываемые ощущения.

Разные атаки можно было соединять в комбо или синхронизировать с направленными движениями. Возможность отмены удара также была составляющей привлекательности игры. Нажав кнопку обороны до того, как персонаж завершит атаку, игрок мог отменить действие. В это же время оппонент занимал оборонительную позицию от выбранной игроком атаки, но оставался беззащитным для другого удара.

Аркадная версия игры принесла SEGA большую прибыль, а порт на Saturn получил высокие оценки. Персонаж файтинга Акира Юки стал талисманом франшизы Virtua Fighter (с выходом Virtua Racing сама по себе Virtua превратилась в подобие серии компании SEGA). Продажи сиквела Virtua Fighter 2 только в Японии составили 1,3 миллиона копий, а благодаря играм Virtua Fighter 5: Final Showdown 2012 года для HD-консолей и Virtua Fighter: Fever Combo 2014-го для мобильных устройств франшиза уверенно чувствует себя и в XXI веке.





DAYTONA USA И SEGA RALLY CHAMPIONSHIP

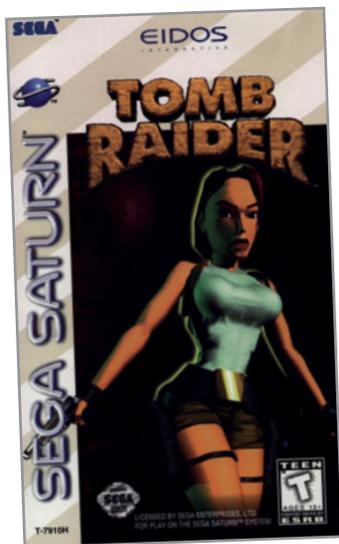
Оба этих гоночных симулятора, вышедшие на аркадах в 1993 и 1994 году соответственно, были крупным успехом для SEGA и считаются одними из лучших игр для Saturn. Тем не менее ни один из портов не смог сравниться с качеством аркадных версий. В особенности это касается Daytona USA,

которая сильно пострадала от медлительного геймплея.

И все же обе игры сделали важные первые шаги к тому, чтобы стать сериями. Порт Daytona наконец сравнялся по качеству с оригиналом в 2011 году, когда вышла версия для PlayStation 3 и Xbox 360, а перезапуск игры на аркадах состоялся в 2017 году. Sega Rally 2 на Dreamcast вышла в 1999 году — через год после весьма успешного старта на аркадах. Японский эксклюзив Sega Rally Revo 2007 года получил весьма скромные оценки, но уже в 2008 году Sega Rally 3 начала усердно выманивать монетки из карманов игроков.



TOMB RAIDER



Хотя Tomb Raider от британской студии Core Design и считается краеугольным камнем PlayStation (продажи игр на приставке Sony составили 7 миллионов копий), вначале она вышла на Saturn. Однако кратковременный эксклюзив SEGA не принес консоли особой выгоды, ведь Tomb Raider 1996 года была трехмерной приключенческой игрой, которые, как известно, на PlayStation смотрелись намного лучше. Версия Sony, создававшаяся одновременно с релизом SEGA, казалась более четкой и яркой. Стоило только запустить обе игры рядом друг с другом, чтобы увидеть, насколько более качественным вышло 3D-окружение на PlayStation, чем на SEGA.

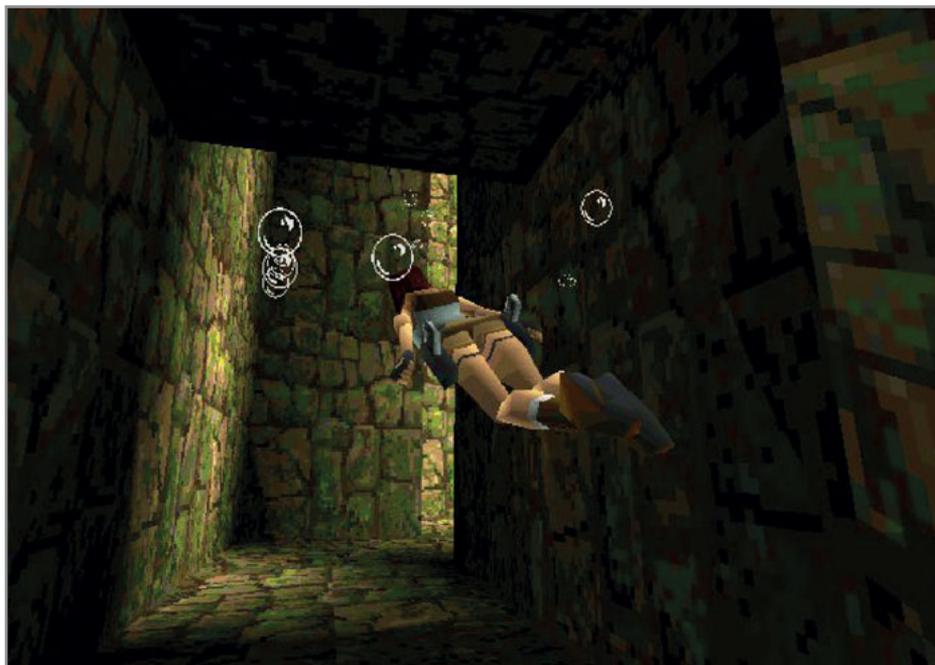
Если не принимать во внимание ситуацию с консолями, то сама по себе Tomb Raider была повсеместно хорошо принята аудиторией. Полноценная трехмерная приключенческая игра такого уровня тогда казалась чем-то невероятным, и студия Core Design моментально удостоилась похвалы от критиков. Игра также произвела неизгладимое впечатление на игроков, а отдельные моменты геймплея — битвы с древними мутантами, исследование напичканных ловушками развалин, встреча с Тиранозавром Рексом и путешествие в Атлантиду — стали частыми предметами обсуждения в школе и на работе.

Главная звезда Tomb Raider — героиня Лара Крофт. Ее популярность была настолько велика, что она рекламировала автомобили SEAT



и безалкогольные напитки Lucozade. С ее участием выходили комиксы, новеллы и фильмы. Лара Крофт стала секс-символом мира видеоигр. Несмотря на то что ее выдающиеся физические данные со временем перестали быть столь преувеличенными, как в 1990-х, Лара остается важной фигурой в игровой индустрии. Игра 2018 года *Shadow of the Tomb Raider* завершила трилогию, начатую в 2013 году.

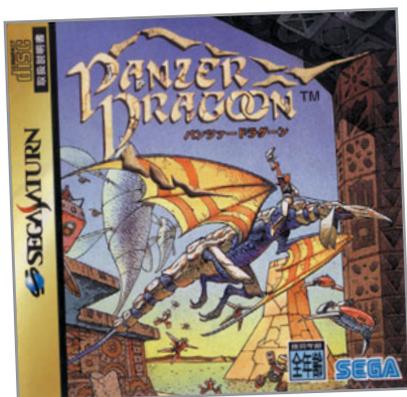
У создателя Лары, дизайнера персонажей Тоби Гарда, было пять вариантов дизайна героини, с которой мы познакомились в 1996 году. Изначально студия Core вынашивала идею сделать похожего на Индиану Джонса персонажа-мужчину, но Гарду больше импонировала сильная и целеустремленная главная героиня, не похожая на типичную «деву в беде» из многочисленных старых игр. Однако Гарду не понравилось отсутствие полного контроля над итоговым дизайном персонажа — и он покинул Core в 1997 году. Он вернулся к созданному им образу только при работе над *Tomb Raider: Legend* 2006 года.



ПЯТЬ ФАКТОВ О ЛАРЕ КРОФТ

1. Изначально фамилия Лары была Крус, но издатель Eidos Interactive настоял на том, чтобы заменить ее на более британскую. Команда Соге набрела на вариант «Крофт», листая телефонную книгу.
2. Популярность Лары привела к тому, что героиня появилась на обложках нескольких «неигровых» журналов, включая The Face, Newsweek и TIME.
3. Сценарий к фильму «Лара Крофт: Расхитительница гробниц» с Анджелиной Джоли в главной роли был готов еще в 1998 году, но проект столкнулся с задержками и вышел только в 2001-м. Премьера вызвала негативную реакцию критиков.
4. Закрывающаяся в 2010 году студия Core Design базировалась в английском городе Дерби. Если вы окажетесь в центре Дерби, то найдете улицу, названную в честь известного творения студии, — Lara Croft Way.
5. Лару Крофт озвучивали пять актрис: Шелли Блонд (1996), Джудит Гиббинс (1998–2000), Джонелл Эллиотт (2000–2006), Кили Хоус (2006–2013) и Камилла Ладдингтон (2013 — по настоящее время).

PANZER DRAGOON



Довольно редкая серия SEGA — Panzer Dragoon, которая начала выходить на Saturn, в настоящее время насчитывает шесть самостоятельных релизов. Первая одноименная игра представляла собой рельсовый шутер с удивительно оригинальными дизайнами драконов. Ее релиз состоялся в 1995 году, и, в отличие от многих других лучших эксклюзивов

для Saturn, эта игра не была аркадным портом, а с самого начала разрабатывалась под консоль SEGA.

Созданная геймдизайнером Юкио Футацуги Panzer Dragoon получила одобрение критиков и даже привлекла внимание Стивена Спилберга, который, как говорят, высоко оценил труд разработчиков на выставке E3 в 1995 году. Ролевая игра спин-офф Panzer Dragoon Saga вышла в 1998 году и, по данным GameRankings.com, считается самой успешной игрой Saturn с рейтингом 92,46%.



NIGHTS INTO DREAMS...

Nights into Dreams 1996 года стала еще одной оригинальной игрой Saturn, которая была встречена громкими овациями. Разрабатывала ее... команда Соника. Как и в Sonic the Hedgehog, в этой игре главными аспектами были скорость и стиль, поэтому протагонист Найтс, или НайТС, не бегает, а летает.



Разработкой игры руководили Юдзи Нака, который также работал программистом в проекте Sonic the Hedgehog 1991 года, главный геймдизайнер Sonic 3 Такаси Иидзука и создатель Соника Наото Осима. В результате игру ждал оглушительный успех. Журнал Computer and Video Games назвал ее геймплей «идеальной эволюцией» формулы Sonic the Hedgehog.

Nights into Dreams отличилась еще и тем, что продавалась в комплекте с контроллером 3D Control Pad с аналоговым стиком и плечевыми триггерами. У этого контроллера первого среди мейнстримовых геймпадов появились плечевые кнопки, позже ставшие обязательными для всех консольных контроллеров.



11 NINTENDO 64

PROJECT REALITY И ULTRA 64

В Nintendo взяли за разработку преемника SNES задолго до того, как та дошла до конца своего жизненного цикла. Специализировавшаяся на высококачественной трехмерной графике американская компания Silicon Graphics, чьи технологии часто использовались в кинопроизводстве (именно на ее графических станциях был создан эффект жидкого металла из фильма «Терминатор-2: Судный день»), в начале 1993 года подписала контракт с японским игровым гигантом на разработку центрального процессора для новой домашней игровой системы Nintendo.



Тем же летом Хироси Ямаути, бывший тогда президентом Nintendo, вместе с основателем SGI Джеймсом Кларком анонсировали консоль Project Reality, и мир замер в нервном ожидании.

К лету 1994 года Project Reality сменила название на Ultra 64, но работа над ней еще была далека от завершения. В январе 1995 года Nintendo объявила, что чип для Ultra 64 наконец готов, однако это было сделано слишком поспешно. Производство задерживалось из-за внутренних конфликтов SGI и недостаточно эффективных компонентов. Этим заявлением компания рассчитывала обезопасить себя: поскольку консоли Saturn и PlayStation уже поступили в продажу, Nintendo приходилось обещать скорый выпуск новой системы.

Скорого выпуска все же не случилось. Ultra 64, которую в итоге переименовали в Nintendo 64, пропустила намеченный на Рождество релиз в 1995 году, а также и вновь перенесенную апрельскую дату. В конце концов приставка поступила в продажу в Японии в июне 1996 года, в Северной Америке — в сентябре того же года, а в Европе — в марте 1997 года.

КАРТРИДЖ — КОРОЛЬ

Основное отличие N64 от ее современников — PlayStation и Saturn — заключалось в том, что система использовала картриджи, которые назывались Game Pak, а не диски. Ямаути и Сатору Ивата, занимавший пост президента Nintendo в 2002–2015 годах, заявляли, что картриджи обеспечивают более быструю загрузку и снижают цену консоли, тогда как дисководы стоили существенно дороже. Еще одной причиной была борьба с пиратством, потому как скопировать картридж было намного сложнее, чем CD-диск.

Между тем у картриджей N64 была проблема с ограничением объема данных. Диск PlayStation вмещал 650 Мб информации, а Game Pak — максимум 64 Мб (и эта возможность использовалась в очень небольшом количестве игр,



включая Conker's Bad Fur Day и Resident Evil 2). Эксклюзивно японское периферийное устройство 64DD (фото ниже и на предыдущей странице), которое позволяло использовать в качестве носителя магнитные диски, удвоило объем хранения данных для N64, но оно так и не стало популярным и продано в размере всего 15 000 экземпляров. Некоторые хитовые игры вроде The Legend of Zelda: Ocarina of Time, для запуска которых планировалось использовать 64DD, в итоге выходили только на картриджах. Без громких релизов аддон оказался никому не нужным.

Куда более успешным стал Expansion Pak (верхняя часть фото внизу), который можно было использовать без 64DD. Это устройство требовалось для запуска трех картриджей N64: Perfect Dark, Donkey Kong 64 и The Legend of Zelda: Majora's Mask. С его помощью также можно было улучшить графику и в ряде других игр.



SUPER MARIO 64

Новая консоль Nintendo — новая приуроченная к старту продаж игра Super Mario. Пока все предсказуемо. Но Super Mario 64 оказался, возможно, лучшим в истории платформером в серии Mario. Эта игра не только предоставила игрокам возможность по-новому управлять движениями Марио, благодаря чему за первые четыре месяца консоль N64 разошлась в США тиражом в полмиллиона экземпляров, но и показала разработчикам по всему миру, как именно нужно делать успешные 3D-платформеры.

Возможность управлять камерой позволила игрокам менять угол обзора внутри игрового мира (проходить сложные участки стало немного проще), а аналоговый стик в контроллере N64 обеспечил точность движений в трехмерном пространстве. Таким образом Super Mario 64 удалось создать несколько революционных прецедентов, хотя на тот момент персонаж отметил свой пятнадцатилетний юбилей.

Эта игра повлияла не только на платформеры. В своем интервью для New York Times в 2012 году Дэн Хаузер из Rockstar Games (Grand Theft Auto, Red Dead Redemption) заявил: «Любой разработчик 3D-игр, который утверждает, что ничего не заимствовал у Mario или Zelda [для N64], лжет».



Super Mario 64 стала бестселлером N64 — ее продажи составили 12 миллионов копий, — а в 2004 году состоялся релиз ремейка игры для портативной консоли Nintendo DS (выход игры был приурочен к старту продаж DS). При этом N64 так и не дождалась сиквела. Компания планировала выпустить продолжение для 64DD, но этого так и не случилось — по большей части из-за непопулярности самого периферийного устройства. Фанатский ремейк игры, появившийся в 2015 году в прекрасном HD-качестве, по понятным причинам был запрещен юридическим отделом Nintendo.

SUPER SMASH BROS.



Многие вышедшие на N64 игры вроде Mario Kart 64, Kirby 64: The Crystal Shards и Yoshi's Story были продолжениями серий, которые появились целое поколение, а то и два назад. Между тем Super Smash Bros. 1999 года стала глотком свежего воздуха и положила начало серии игр, которые с тех пор всегда присутствуют на консолях Nintendo. В этом динамичном мультиплеерном файтинге друг против друга сражались персонажи из вселенных Pokémon, Mario, Metroid, Zelda, Star Fox, F-Zero и многих других.

На момент дебюта игры в 1999 году было доступно двенадцать персонажей, у каждого из которых имелись особые навыки, перекликающиеся с их оригинальными франшизами. Первым, безусловно, был Марио, за ним следовали Луиджи, Самус, Капитан Фэлкон, Пикачу, Джигглипуф, Йоши, Кирби, Линк, Фокс, Донки Конг и Несс (из EarthBound). Бои проходили в таких локациях, как замок Принцессы Пич, Сафрон-Сити из Pokémon и планета Зебес из Metroid. В последующих играх серии количество персонажей постепенно росло — стартовый набор Super Smash Bros. Ultimate 2018 года для Switch насчитывал уже





74 героя с возможностью дополнительной загрузки. В серию также вошли и персонажи из других франшиз, включая Солида Снейка из Metal Gear, Клауда Страйфа из Final Fantasy VII и когда-то ярого соперника Марио — ежа Соника.

THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

По данным агрегатора рецензий Metacritic, у первой в серии Zelda трехмерной игры Ocarina of Time самые высокие в истории оценки среди видеоигр — 99 баллов из 100. Это довольно впечатляющий результат, если учесть, что игра вышла в 1998 году и с тех пор в серии появились еще несколько потрясающих релизов. Но стоит разок поиграть в Ocarina of Time сегодня — и станет понятно, почему она была и до сих пор остается особенной. Это очень глубокая и детальная игра с повествовательной интригой и инновационной игровой механикой, благодаря которым ее уникальные достижения очевидны и двадцать лет спустя, даже несмотря на устаревшую графику.

Сюжетная канва Ocarina of Time практически не отличалась от предыдущих игр серии: Линк является главным героем, Ганон (здесь Ганондорф) — главным злодеем, принцесса Зельда играет важную роль второго плана и одновременно выступает в качестве «девы в беде», которую должен спасти Линк. Линк, как и раньше, становится обладателем Меча Мастера, Трифорс по-прежнему является ключевым элементом сюжета. Чем Ocarina отличалась, так это масштабностью. Даже без помощи 64DD создатели игры смогли показать фанатам Хайрул таким, каким они его еще не видели и не могли себе даже вообразить. Открытый мир игры представлял собой систему соединенных между собой туннелей, благодаря чему простое путешествие из точки А в точку Б,



от завершения квеста к следующей части миссии Линка, превращалось в подлинное аудиовизуальное наслаждение.

Мир Хайрула был настолько огромен, что Nintendo добавила в игру нового персонажа, с которым игроки еще не встречались в серии Zelda, а именно лошадь Линка по имени Эпона. Игру можно пройти и без нее, нет никакой необходимости открывать

этого персонажа. Но Хайрул из Осарина был создан с учетом «исследования» верхом на лошади, и Эпона быстро стала любимицей фанатов серии.





GOLDENEYE 007

Super Smash Bros. и Mario Kart 64 были отличными японскими мультиплеерами, но они не могли тягаться с многопользовательскими сражениями в GoldenEye 007 от студии Rare. Эта игра вышла на рынок через два года после одноименного фильма 1995 года и представляет

собой шутер от первого лица с однопользовательским режимом, в котором игрок в роли Джеймса Бонда должен помешать злодейским планам бывшего коллеги-агента Алека Травельяна. Однако именно в мультиплеерном режиме становятся очевидными все преимущества GoldenEye.

Экран делился на четыре части, и игроки могли выбирать себе персонажа из положительных героев или злодеев фильма «Золотой глаз». Кроме того, в игре можно было открыть таких легендарных персонажей, как Одjobb и Челюсти. Также к игре выходили моды, основанные на других фильмах бондианы. По сценарию задания «Искры из глаз» игроки соревнуются в том, кто дольше всех сможет удерживать флаг. В «Живешь только дважды» персонажу дается



всего две жизни, а в «Человеке с золотым пистолетом» количество убийств закрепляется за конкретным оружием, а не за игроком.

После неудачных превью GoldenEye 007 неожиданно стала хитом для N64 и разошлась тиражом в 8 миллионов копий, что сделало ее третьей в списке самых продаваемых игр на этой консоли. Игра также получила отличные оценки критиков, и ее показатель на Metacritic составил 96/100.



Вместо того чтобы сделать сиквел на тему приключений Джеймса Бонда, студия Rare выпустила в 2000 году близкую по духу к GoldenEye игру Perfect Dark. Главным героем этого стелс-шутера стала секретный агент Джоанна Дарк, созданная специально для этой игры. Как и ее предшественница, Perfect Dark заслужила похвалу критиков, хотя ее продажи едва смогли преодолеть отметку в 3 миллиона экземпляров.



BANJO-KAZOOIE

Сотрудничество британской студии Rare и Nintendo на протяжении 1990-х годов приносило отличные результаты. После Donkey Kong Country (и ее сиквелов) и Killer Instinct для SNES последовали Diddy Kong Racing, напоминавшая Mario Kart, и вышеупомянутая GoldenEye 007 для N64. Для пятого по-

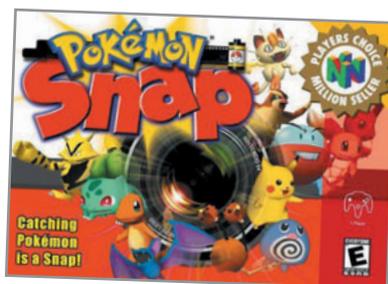
коления Nintendo были созданы Conker's Bad Fur Day и Perfect Dark. До этого в 1998 году состоялся релиз Banjo-Kazooie — единственного 3D-платформера на N64, который может по праву сравниться с великолепием Super Mario 64.

Главные герои этой красочной безбашенной игры — медведь Банжо и птица Казуи прыгали по локациям, решали головоломки и собирали ценные

предметы в виде различных музыкальных нот и кусочков мозаики, необходимых для открытия следующих участков и дополнительных зон внутри них. Благодаря нелинейной структуре каждый уровень представлял особый интерес для исследования. Главное задание парочки героев заключалось в спасении сестры Банджо — Тути от злобной ведьмы Грунтильды, которая захотела забрать себе красоту Тути. Вдохновившись Super Mario 64, собственной игрой Donkey Kong Country и диснеевскими мультфильмами, студия Rare нацелилась на создание инновационной игры, которой могли бы наслаждаться игроки любого возраста (эта цель явно не стояла в приоритете у команды, когда они создавали Conker's Bad Fur Day с ругательствами и грубым юмором).

Сиквел игры — Banjo-Tooie — вышел в 2000 году на N64, а в 2003 году — с релизом третьей игры, Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge, протагонисты первой части отправились покорять портативные Game Boy Advance. После выпуска Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts на Xbox 360 в 2008 году уже под началом компании Microsoft, которая купила Rare еще в 2002-м, серия получила идейного последователя в виде игры 2017 года под названием Yooka-Laylee. Ее разрабатывала команда бывших сотрудников Rare, которые теперь выступали под брендом Playtonic Games.





POKÉMON STADIUM И SNAP

Основные RPG по вселенной Pokémon не собирались переезжать с портативных устройств, так что первой игрой с возможностью играть на телевизоре стала Pokémon: Let's Go 2018 года для Switch — консоли N64 удалось получить в свою библиотеку пару спин-оффов. Игра Pokémon Stadium 1999 года была полностью сосредоточена на сражениях и вовсе отказалась от какого-либо сюжета. Pokémon Snap того же года пошла по менее агрессивному пути и предлагала игрокам делать фотографии известных всем карманных монстров.

На протяжении семи уровней с рельсовой структурой вы можете сфотографировать 63 существа, а также вернуться на уже пройденные этапы с новым оборудованием и найти ранее спрятанных покемонов. Несмотря на неоднозначную реакцию критиков, сила бренда Pokémon обеспечила Snap объем продаж в 3,6 миллиона экземпляров, тогда как Stadium смог достичь более впечатляющего результата в 5,4 миллиона копий.

Pokémon, может, и правда лучше всего смотрелся в портативном формате, но даже его спин-оффы имели невероятный успех.



ANIMAL CROSSING

На Запад этот симулятор жизни от Nintendo попал только в 2002 году вместе с релизом консоли GameCube для американского рынка, но на самом деле серия Animal Crossing началась еще на N64 с японского релиза *Dōbutsu no Mori* («Лес животных») в апреле 2001 года.

Позиционируя игру как коммуникативную, разработчики Nintendo сделали главной ее фишкой то, что антропоморфный аватар игрока оказывается в поселении милых животных, где все чем-то заняты в режиме реального времени и где можно собираться вместе с друзьями с помощью мультиплеерного режима для одного контроллера. В отличие от динамичных боевиков, описанных на страницах этой книги, *Animal Crossing* предлагает игрокам расслабиться.

Версия для GameCube содержала в себе множество обновлений и новых особенностей. Среди нововведений была функция «игра внутри игры». В релиз для N64 вошло множество игр для NES, в которые можно было играть внутри *Animal Crossing* посредством эмуляции. Таким образом GameCube получил значительно расширенную библиотеку.

На международном рынке *Animal Crossing* заслужила всеобщее признание, а также была удостоена множества наград за неспешные инновации и удивительную самобытность. Продажи игр серии составили больше 30 миллионов единиц на различных платформах, включая Nintendo 3DS и Wii.



12 КОНСОЛЬНЫЕ ИГРЫ ШЕСТОГО ПОКОЛЕНИЯ

ГЕЙМИНГ ПРИХОДИТ В СОВРЕМЕННЫЙ МИР

Шестое поколение игр пришло в наши дома в 1998 году вместе с консолью Dreamcast от SEGA. Она, как и ее конкуренты, впервые представила игрокам технологическое оснащение и режимы игры, которые теперь считаются стандартными. Именно эти консоли являются мостиком между ретрогеймингом и современной индустрией игр.

На этом этапе у всех контроллеров появились аналоговые стики, а триггеры и лицевые кнопки стали чувствительными к нажатию. Все консоли по умолчанию имели дисководы. На этом фоне Nintendo отличилась введением формата мини-DVD, а Sony сделала PlayStation 2 совместимой с DVD-фильмами, благодаря чему консоль получила громадное преимущество на рынке.

Онлайн-игры также начали постепенно входить в обиход — на всех четырех главных консолях имелись игры, которые можно было проходить с друзьями, подключившись к интернету. Тем не менее каждая компания подошла к вопросу онлайн-игр с разной степенью серьезности. Dreamcast имела встроенный модем, а GameCube для подключения к сети требовался адаптер.

В шестом поколении в борьбе за рынок столкнулись гиганты индустрии и новички. Консоль PlayStation 2 вышла на лидирующие позиции с продажами в 155 миллионов единиц, в то время как старожилы SEGA и Nintendo сдали позиции по сравнению с Microsoft Xbox с ее онлайн-сервисом Xbox Live. Создатели Марио смогли выжить в этой войне и вернулись с новым продуктом — Nintendo Wii, тогда как Dreamcast стала для SEGA последней домашней приставкой, а сама компания спустя восемнадцать лет была вынуждена покинуть рынок.

SEGA DREAMCAST

После неудачных продаж Saturn компания SEGA испытывала трудности, но все же продолжила работу над следующей системой. Dreamcast имела выход в сеть и обладала опцией подключения ко второму экрану при помощи карты памяти Visual Memory Unit. Благодаря этим функциям многие покупатели консоли остались более чем довольны. К сожалению, этого оказалось недостаточно.

Уверенно начавшиеся продажи в Японии вскоре замедлились — в итоге консоль не смогла отобрать у PlayStation 2 даже части международного рынка. Анонс PlayStation 2 в начале 1999 года перед самым выходом Dreamcast в США и Европе заставил потребителей усомниться в целесообразности покупки. Многие предпочли подождать выпуска консоли от Sony, нежели переходить на SEGA. Продажи новой консоли замерли, чуть-чуть не дойдя до отметки в 10 миллионов единиц.

В апреле 2001 года производство Dreamcast было остановлено — еще до того, как вышла GameCube и Xbox, — и она стала последним устройством от компании SEGA. Однако следует признать, что для Dreamcast вышло много интересных игр, начиная от прекрасных аркадных портов и заканчивая ролевыми играми, не говоря уже о «чудесно безумных» продуктах от сторонних разработчиков вроде Seaman и Space Channel 5, которые являются отличными примерами свободных экспериментов и свидетельствуют о том, что даже в самом конце SEGA оставалась оплотом оригинальности.





SONIC ADVENTURE

Самая первая настоящая 3D-игра про Соника — Sonic Adventure пропустила японский релиз Dreamcast, но успела к дебюту консоли в других странах. С 2,5 миллиона продаж эта игра стала самым прибыльным бестселлером на Dreamcast.

Изначально Sonic Adventure разрабатывалась под Saturn, но как только президент SEGA Хаяо Накаяма рассказал команде Соника о новой консоли, они изменили свои планы. Компания хотела создать лучшую игру в серии, соединив фирменные динамичный темп геймплея и стилистику с удивительно детализированным трехмерным визуалом.

В итоге Sonic Adventure действительно получилась необычной, хотя ее вряд ли можно назвать лучшей игрой о Сонике. Мнения критиков по поводу Sonic Adventure разделились из-за нарочитой «безбашенности» игры, более лощеного дизайна Соника и появления новых персонажей вместе со старожилками серии вроде Майлза Прауэра (лиса) по прозвищу Тэйлз (Хвостатик), Ехидны Наклза и другими. Одним из новичков стал неженка — кот Биг, из-за своей бесполезности угодивший в рейтинг самых плохих персонажей. Несмотря на все это, Sonic Adventure была довольно смелым проектом внутри



самой важной франшизы SEGA и в 2001 году получила сиквел уже после того, как Dreamcast была снята с производства.

JET SET RADIO

В 2000-х Jet Set Radio (в США — Jet Grind Radio) была самой громкой и музыкально разнообразной игрой на Dreamcast. Ни одной другой игре не удалось столь же искренне передать дух популярной культуры — граффити, роллерблейдинга и хип-хопа. Игре пошло на пользу, что сотрудники принадлежавшей SEGA студии Smilebit в среднем были моложе двадцати пяти.

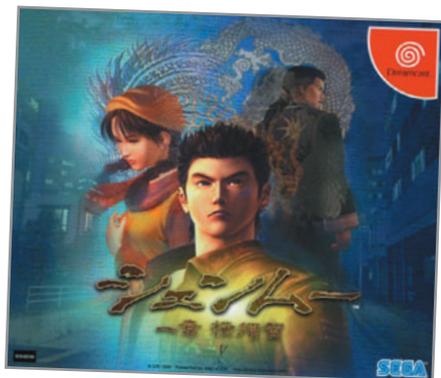


Безумно яркая комиксная графика, благодаря которой игра выглядит как мультфильм, отлично смотрится и спустя двадцать лет. Jet Set Radio с возможностью быстрого исследования городских улиц выступает в качестве связующего звена между Sonic Adventure и лучшей игрой с открытым миром для Dreamcast — Shenmue.



SHENMUE

С ценником 70 миллионов долларов Shenmue 1999 года стала на тот момент самым дорогостоящим проектом в истории индустрии. Она была скорее симулятором жизни (образца 1986 года), нежели игрой. Игрок берет на себя роль Рё Хадзуки, который становится свидетелем убийства собственного отца от рук Лан Ди и встает на путь мести. Этот путь приобретает



порой мистические повороты (и сопровождается самыми лучшими в мире примерами ужасной озвучки).

Впрочем, лучшей составляющей игры являлись вовсе не персонажи и даже не множество мини-игр, среди которых были полноценные версии аркадных хитов SEGA вроде Hang-On и Space Harrier. Главное достоинство Shenmue заключается в мире, который словно оживает перед игроком благодаря работе режиссера и продюсера Ю Судзуки.

Рё живет в реально существующем японском городе Йокосука, отдельные области которого воссозданы в Shenmue с такой точностью, что после прохождения вы можете отправиться в район улицы Добуита и моментально узнаете витрины магазинов. (Как вариант, можете посмотреть сравнительное видео на YouTube.)

События игры разворачиваются на протяжении нескольких четко спланированных дней. Игроку надо успеть на все встречи, даже заполнить для Рё работу, чтобы он смог заплатить за билет до Гонконга и продолжить там преследование Лан Ди. Shenmue была удивительной в своей размерности и непривычной реалистичности.

Несмотря на объем продаж в 1,2 миллиона копий, высокий бюджет игры не позволил компании получить прибыль, и в итоге Shenmue была признана коммерчески провальной. Тем не менее ее культовый статус сохранился и после выхода Shenmue II в 2001 году — краудфандинговая кампания 2018 года по сбору средств на разработку Shenmue III получила 7 миллионов долларов от 81 000 бэкеров.



SOULCALIBUR

В то время как SEGA выпустила на Dreamcast игру Virtua Fighter 3, компания Capcom поддержала консоль такими продуктами, как Marvel vs. Capcom 2: New Age of Heroes и Street Fighter III: 3rd Strike. И все же самым значимым для последней консоли SEGA файтингом в режиме «один на один» стала Soulcalibur от Namco. Консольная



версия 1999 года показала, насколько продвинутой была система Dreamcast, благодаря чему графика Soulcalibur превзошла аркадный оригинал, который вышел годом ранее. Кроме того, порт игры стоил прохождения уже потому, что сопровождался дополнительными режимами и костюмами.

Как в Virtua Fighter до нее, в Soulcalibur можно было просто хорошо провести время, нещадно нажи-

мая на кнопки, пока противник не будет повержен; или же провести несметное количество часов, изучая все нюансы комбо-атак и боевых техник каждого персонажа. Герои игры также представляют собой довольно разношерстную компанию: гротескный мутант Кошмар резко выделяется на фоне человеческих персонажей вроде Софитии и Сянхуа.

SONY PLAYSTATION 2

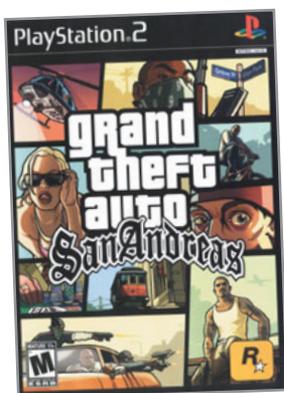
PlayStation 2 является самой успешной консолью всех времен, а ее продажи составляют 155 миллионов экземпляров. По крайней мере, в Японии Sony осуществляла поддержку приставки вплоть до сентября 2018 года, несмотря на то что с момента снятия ее с производства прошло восемь лет и компания успела выпустить консоль восьмого поколения PlayStation 4.

Причин у этого успеха множество. Незаметно опередив Nintendo в предыдущих поколениях, Sony принесла на PlayStation 2 большое количество игр для всех возрастов, в особенности франшиз от Nickelodeon и Disney. Таким образом, консоль



позиционировалась как платформа для всей семьи. Кроме того, Playstation 2 обладала обратной совместимостью, так что владельцы первой консоли могли продолжать наслаждаться старыми играми уже на новом устройстве. Функция проигрывания DVD-фильмов также оказалась поистине гениальным шагом, ведь стоимость PS2 была равна цене большинства отдельно стоящих DVD-плееров.

PlayStation 2 на полтора года опередила запуск Xbox и GameCube, а ее мгновенная популярность и продажи в полмиллиона единиц за первые двадцать часов стали сильным ударом для Dreamcast. Sony быстро и уверенно заняла вакантное место лидера шестого поколения, добившись при этом рекордных результатов.



GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

San Andreas 2004 года, седьмая игра в серии Grand Theft Auto, стала самой продаваемой на PS2 и третьей полностью трехмерной игрой после прорывных Grand Theft Auto III 2001 года и Vice City 2002 года.

Действие игры разворачивается в выдуманной версии Калифорнии образца 1992 года. Карта игры охватывала три города. San Andreas затрагивала серьезные темы гангстерского насилия, проблем в отношениях и полицейской коррупции, но умудрялась при этом сохранить атмосферу безумного и откровенно кровавого хаоса. В озвучке игры приняли участие Сэмюэл Л. Джексон и Питер Фонда, а также музыканты Ice-T и Чак Ди, благодаря чему San Andreas воспринимался как настоящий блокбастер. Такой подход станет стандартным для следующих игр серии.



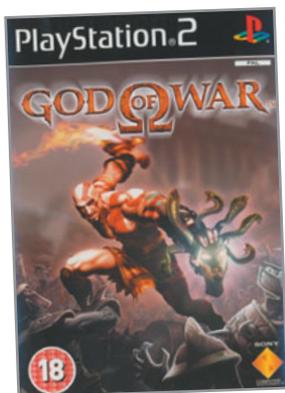


KINGDOM HEARTS

Одной из самых сюжетно запутанных серий ролевых игр является Kingdom Hearts, которая дебютировала на PS2 в 2002 году и мгновенно стала хитом. Разве могло быть иначе, когда в игре встречаются персонажи Final Fantasy от студии Square и диснеевские Микки Маус и Дональд Дак?

Kingdom Hearts разошлась тиражом в 5 миллионов копий, что послужило весомым основанием для запуска продолжений, спин-оффов, приквелов и компиляций вроде Kingdom Hearts 3D: Dream

Drop Distance и Kingdom Hearts HD 2.8 Final Chapter Prologue. Многие игроки прониклись мифологией Kingdom Hearts и искренне полюбили серию, о чем свидетельствует общий объем продаж в 30 миллионов копий. Kingdom Hearts III 2019 года в первую же неделю разошлась тиражом в 5 миллионов. Однако для многих эта серия так и осталась запутанным сюжетным лабиринтом с внезапными поворотами, приправленными слащавой сентиментальностью.



GOD OF WAR

Свободная интерпретация греческой мифологии God of War 2005 года — это отличный пример экшена в жанре hack-and-slash («руби и режь») даже при том, что ее протагониста Кратоса вряд ли можно назвать приятной личностью. В своей дебютной игре одержимый насилием и сексом герой путешествует по миру легенд Древней Греции и расправляется с Гидрой, Медузой и Аресом (который в действительности является греческим богом войны), оставляя



на своем пути такое количество трупов, которому позавидовали бы многие главные персонажи.

Если же закрыть глаза на безудержное кровопролитие, то God of War — это взрыв адреналина, который положил начало очень успешной серии. На сегодняшний день франшиза состоит из сиквела на PS2, портативных спин-оффов, заслужившей всеобщее

признание God of War III для PS3 и еще более знаменитой и собравшей целый комплект наград индустрии в 2018 и 2019 годах God of War для PS4, события которой разворачиваются в мире скандинавских мифов.



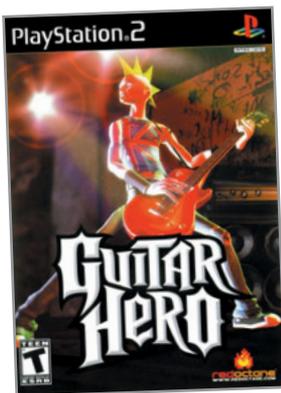
JAK AND DAXTER И RATCHET & CLANK

Лучшими 3D-платформерами на PS2 по праву считаются Jak and Daxter от студии Naughty Dog и Ratchet & Clank от Insomniac. Первая игра дебютировала в 2001 году с подзаголовком The Precursor Legacy, а вторая — в 2002-м. Оба релиза были ориентированы на аудиторию всех возрастов, но включали и сложные задания, которые бы понравились и старожилам, привыкшим к непростым играм шестнадцатитбитной эпохи.

В The Precursor Legacy игроку предстояло сразиться с луркерами — существами, которые могут принимать самые разные обличья, начиная от пауков и змей и заканчивая лягушками и акулами. Кроме того, в игре необходимо собирать элементы питания и батарейки. Ratchet & Clank была по большей части сосредоточена на всяких приспособлениях и девайсах, а главный герой Рэтчет,

представитель кошачьей расы Ломбак, мог постоянно обновлять свое оружие и использовать своего напарника — робота Кланка — в качестве джетпака, чтобы эффективнее сражаться против воинственных благров.

Из двух игр только Ratchet & Clank добралась до современных консолей: в 2016 году на PS4 вышел ребут первой части, получивший положительные отзывы.



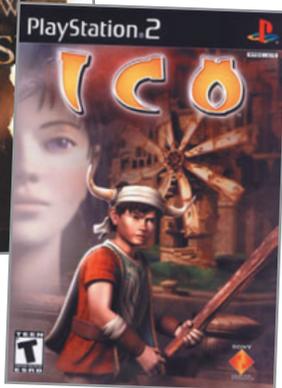
GUITAR HERO

На протяжении достаточно долгого периода времени было невозможно найти PS2 без пластиковой гитары-контроллера рядом на полке. Guitar Hero 2005 года была далеко не первой музыкальной игрой, но прилагавшийся к ней контроллер в виде гитары Gibson SG, а также разнообразный плейлист (начиная от Queen и заканчивая Franz Ferdinand), удовлетворяющий

вкусам меломанов различных направлений и поколений, позволили ей достичь самых высоких нот коммерческого успеха и заслужить оваии критиков.



Так родилась целая франшиза, породившая множество зажигательных сиквелов, череда которых, кажется, приостановилась после релиза Guitar Hero Live в 2015 году. Это была отличная игра, но она вышла в то время, когда народная страсть к шестиструнным соло уже немного остыла. Однако серия Guitar Hero навсегда останется в истории видеоигр, ведь она привнесла столько веселья в наши вечеринки; служила вспомогательным инструментом для восстановления мелкой моторики у детей после травм; открыла стольким людям невероятное количество отличной музыки, поспособствовав при этом продажам альбомов групп, чьи композиции были использованы в игре.



SHADOW OF THE COLOSSUS И ICO

Тогда как PlayStation стала платформой для авторского прорыва Хидео Кодзимы с его Metal Gear Solid, у PS2 была своя звезда — геймдизайнер Фумито Уэда. Обе игры, созданные им для этой консоли — Ico 2001 года и Shadow of the Colossus 2005 года, — заслужили статус настоящей культовой классики.

Минималистичная приключенческая игра Ico, действие которой разворачивается в наполненном

опасностями замке, заставила критиков задаться вопросом: можно ли считать видеоигры искусством? Конечно же можно! Между тем Shadow of the Colossus переосмыслила формулу открытого мира и предложила игроку победить всего шестнадцать громадных существ. На первый взгляд вполне простое задание, но на практике это было эпическое испытание, в конце которого игрок оставался наедине с глубочайшим чувством меланхолии, которое невозможно забыть. В 2014 году был выпущен прекрасный HD-ремейк игры для PS4, единогласно одобренный критиками.

NINTENDO GAMECUBE

Следующая после N64 консоль, анонсированная в мае 1999 года под названием Project Dolphin, к лету 2000-го была переименована в GameCube. Релиз приставки состоялся в сентябре 2001 года. За счет маленьких дисков и нарочито игрушечного дизайна GameCube выглядела совершенно непохожей на PS2. Ее контроллер также имел весьма самобытный дизайн с лицевыми кнопками разных пропорций и неожиданным расположением, а также уменьшенным аналоговым стиком.

Хотя у GameCube не было функции совместимости с картриджами N64, при помощи специального порта на ней можно было играть в игры для Game Boy и Game Boy Advance. Эта консоль была предназначена исключительно для игр, имела ограниченные возможности подсоединения к сети и являлась в целом очень лаконичным и простым устройством с долговечными компонентами и периферийными структурами. Ее контроллеры можно было в гневе отбросить в сторону и не опасаться за их целостность (что я все же не рекомендую делать). Эта была платформа не для просмотра фильмов или проигрывания музыки, а только для игр, и ее рекламный слоган «Born to Play» («Создана для игры») отлично отражал эту особенность.

GameCube также продавалась по более низкой цене, чем PS2 и Xbox, но ее продажи смогли преодолеть только отметку в 21 миллион экземпляров. Это не такой уж плохой показатель, но Nintendo планировали продать 50 миллионов, а в итоге консоль так и не смогла догнать PS2 и Xbox. Оказаться третьей в рейтинге консолей было неслыханным провалом для Nintendo. Компании требовались перемены — и они настали вместе с релизом Wii в 2006 году, продажи которой составили 100 миллионов единиц.



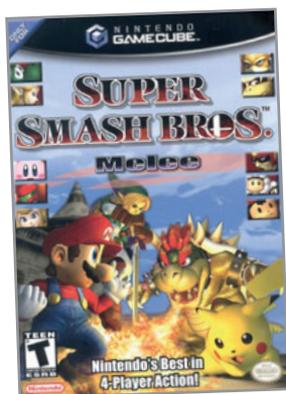
LUIGI'S MANSION

В отличие от других консолей Nintendo, релиз GameCube не сопровождался выходом игры Super Mario (Super Mario Sunshine вышла только в 2002 году). Вместо этого консоль снабдили Luigi's Mansion, в которой брат Марио получил шанс проявить себя во второй раз (первая игра с Луиджи в главной роли — Mario is Missing! вышла на SNES и носила образовательный характер).

Luigi's Mansion была не платформером, а скорее детской версией Resident Evil, в которой Луиджи исследует дом с привидениями, ловя призраков на своем пути в поисках самого известного персонажа Nintendo — Марио.



Продажи Luigi's Mansion составили 3,6 миллиона копий — неплохой результат для персонажа, который всегда был (и остается) в тени талисмана Nintendo. В 2013 году игра получила сиквел на 3DS, Luigi's Mansion: Dark Moon, а в сентябре 2018-го компания анонсировала третью часть для Switch.



SUPER SMASH BROS. MELEE

Никакая другая игра не смогла отнять у Super Smash Bros. Melee 2001 года звание абсолютного бестселлера на GameCube. Для профессиональных геймеров Smash Bros. этот релиз считается одним из самых значимых в файтинг-серии от Nintendo.

В Melee к команде персонажей из игры для N64 добавилось еще больше героев, в том числе Доктор Марио, Боузер, Принцесса Пич и другие. Дополнительные режимы геймплея позволили одиночным игрокам, которым было сложно собрать друзей перед одним телевизором, в полной мере насладиться файтингом. Super Smash Bros. Melee до сих пор числится в списках игр для элитных файтинг-турниров, а ее влияние на индустрию было настолько



велико, что все три последующие части серии для Wii, Wii U и Switch решили сделать совместимыми (при помощи адаптера) с контроллером GameCube.

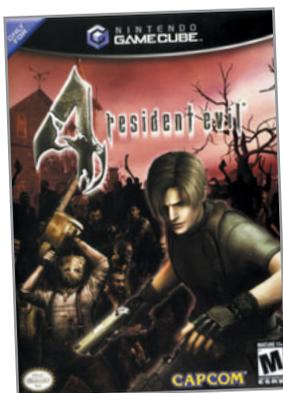
METROID PRIME

Prime 2002 года была первой игрой серии Metroid после Super Metroid 1994 года и являлась замечательным шутером-головоломкой от первого лица. Именно с нее началась новая трилогия о приключениях Самус Аран. Действие игры, ставшей дебютной для техасского разработчика Retro Studios, разворачивается в промежутке между событиями оригинальной Metroid 1986 года и сиквелом 1991-го Return of Samus.

Игра начинается с того, что Самус изучает древнюю расу Чозо на планете Таллон IV и сталкивается со своими старыми врагами — Космическими Пиратами. Prime получила блестящие отзывы и сравнимую с Super Metroid похвалу критиков. Кроме того, она была удостоена нескольких наград в категории «Игра года».



Трилогия Prime завершилась игрой 2007 года Metroid Prime 3: Corruption для Wii, но четвертая игра серии для Switch в настоящее время находится в разработке в студии Retro.

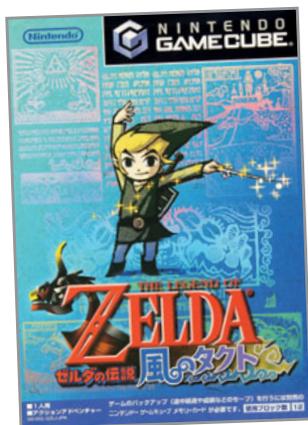
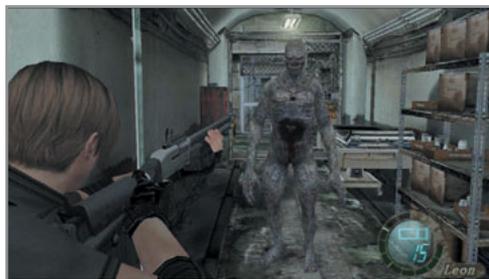


RESIDENT EVIL 4

Изначально Resident Evil 4 от Capcom вышла в 2005 году как эксклюзив для GameCube, а позже в том же году — для PlayStation 2. Это была шестая по счету полноценная игра в серии Resident Evil, и в ней намечился уход от жанра survival horror в сторону экшена.

В качестве протагониста игры выступает главный герой Resident Evil 2 — Леон Скотт Кеннеди, который расследует деятельность секты в сельской части Испании, чтобы найти пропавшую дочь американского президента. В этой игре был впервые представлен

трюк со стрельбой через плечо, который теперь кажется привычным и встречается в сериях Gears of War и Uncharted. Resident Evil 4 является одной из самых легендарных игр в истории, она удостоена множества наград на ежегодных церемониях вручения. Читатели IGN в 2008 году назвали ее лучшей игрой всех времен.



THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER

The Wind Waker 2002 года стала первой из трех игр серии, выпущенных на GameCube (и позже перевыпущенных в HD-формате на Wii U). Ее драматический настрой и мультяшный визуальный ряд сначала вызвали неоднозначную реакцию фанатов серии. Однако по мере развития сюжета быстро

становилось понятно, что перед вами очередная потрясающая игра от одной из самых старых ролевых франшиз Nintendo.

По большей части события игры происходят в открытом море, а Линк передвигается от острова к острову на горящей лодке. Еще одна отличительная особенность игры заключается в отсутствии в сюжете самой Принцессы Зельды. Капитан пиратов Тетра — реинкарнация Зельды, и именно ее Линку приходится в итоге спасти от злодея Ганона. Мультяшный вариант Линка из *The Wind Waker* прижился во франшизе и позже появился в *Phantom Hourglass* и *Spirit Tracks* для Nintendo DS, а также стал постоянным участником *Smash Bros.* со времен выхода *Brawl* на Wii в 2008 году.

MICROSOFT XBOX

После краха Atari с консолью Jaguar к концу 1990-х годов США остались без американских приставок. Появление Microsoft Xbox изменило ситуацию. Ее громкий релиз состоялся в 2001 году и сопровождался обещаниями о техническом уровне, сопоставимым с лучшими ПК на рынке, а также об онлайн-сервисе Xbox Live, который должен был уничтожить всех конкурентов. Американцы с радостью поверили рекламе, и в первые же три месяца консоль продалась в размере 1,5 миллиона единиц. Между тем остальной мир уже не так благосклонно принял новичка. На родине Sony, SEGA и Nintendo продажи Xbox составили всего 2 миллиона, а бренд Xbox так и не смог укрепить свои позиции в Азии.



Внутри Xbox действительно была оснащена по последнему слову техники, но ее дизайн оставлял желать лучшего. Кроме того, для продвижения своей консоли Microsoft предприняла хитроумные бизнес-маневры. Компания приобрела разработчика Bungie, который создал для релиза приставки игру Halo: Combat Evolved; а также студию Rare, которая до этого выпустила несколько хитов для Nintendo. Однако если оригинальная Xbox и запомнилась нам чем-то, так это своим громадным контроллером «Дюк» (который в 2008 году вошел в Книгу рекордов Гиннеса как самый большой геймпад в индустрии) и Джоном-177, а. к. а Мастер Чиф.

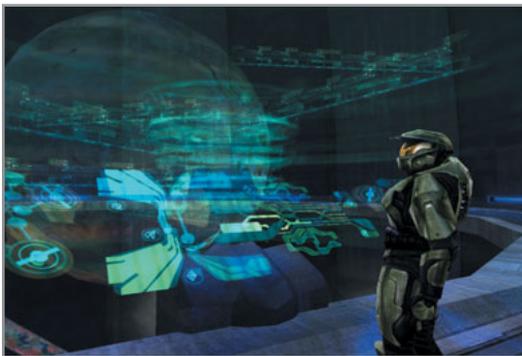


HALO: COMBAT EVOLVED

В 1990-х, помимо GoldenEye 007, самыми успешными шутерами от первого лица были DOOM, Half-Life и Quake для ПК, в которых для прицеливания использовалась мышка. Но система управления в Halo при помощи двух стиков (за движение отвечал левый, а за направление камеры — правый) настолько всем понравилась, что стала стандартной для всех консольных игр этого жанра. Halo была не первой игрой, где использовался такой принцип управления (на сцену приглашается эксклюзив для PlayStation 2000 года Alien Resurrection), но стала самой популярной.

Однако Halo была примечательна не только конгениальным управлением. Сюжет игры, по которому протагонист Мастер Чиф Джон-177 оказывается в самом центре эпического научно-фантастического повествования о межгалактической войне и древних мегаструктурах Ореол, в честь которых игра получила свое название, был гремучей смесью боевика и эмоционального накала. Отточенная система огнестрельного боя и различные транспортные средства заслужили восторженные отзывы, как и драматичный саундтрек.

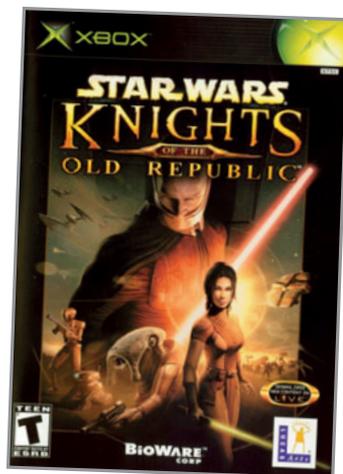
Мастер Чиф, усовершенствованный на биохимическом уровне солдат будущего, который никогда не снимает шлем, стал главным героем серии Halo и появился в четырех последующих играх, а также фигурирует практически во всех типах связанных с франшизой медиа. Кроме того, он стал неофициальным



талисманом Xbox. Франшиза Halo разрослась и включает книги, комиксы и многие другие продукты, в том числе сериал американского кабельного канала Showtime, исполнительным продюсером которого выступил Стивен Спилберг. Игры также продолжают выходить, а их разработкой со времен выхода Halo Infinite, которая является условным перезапуском серии и сопутствующей ей мифологии, занимается компания 343 Industries.

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Knights of the Old Republic — возможно, лучшая игра по вселенной Star Wars — была разработана канадской студией BioWare (Mass Effect, Baldur's Gate) и выпущена в 2003 году, сначала только на Xbox. Действие этой ролевой игры с элементами экшена разворачивается за 4000 лет до восхода Галактической Империи,





главного воплощения зла в оригинальной трилогии «Звездные войны», поэтому разработчики могли вдоволь «покреативить» над персонажами, не боясь нарушить существующий канон.

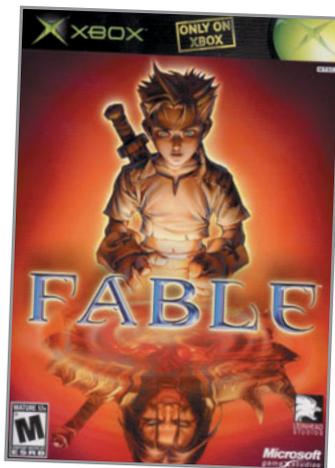
Как бы то ни было, это история о борьбе Света и Тьмы, джедаев против ситхов — центральном противостоянии противоположностей в «Звездных войнах». Свою

сторону игроки могли обозначить выбором светового меча соответствующего цвета. При этом красный меч не делал из вас злодея, а фиолетовый не прибавлял вам крутости Мэйса Винду. Помимо прочего, вы могли выбрать и двухклинковое оружие, похожее на знаменитый меч Дарта Мола из эпизода «Призрачная угроза».

FABLE

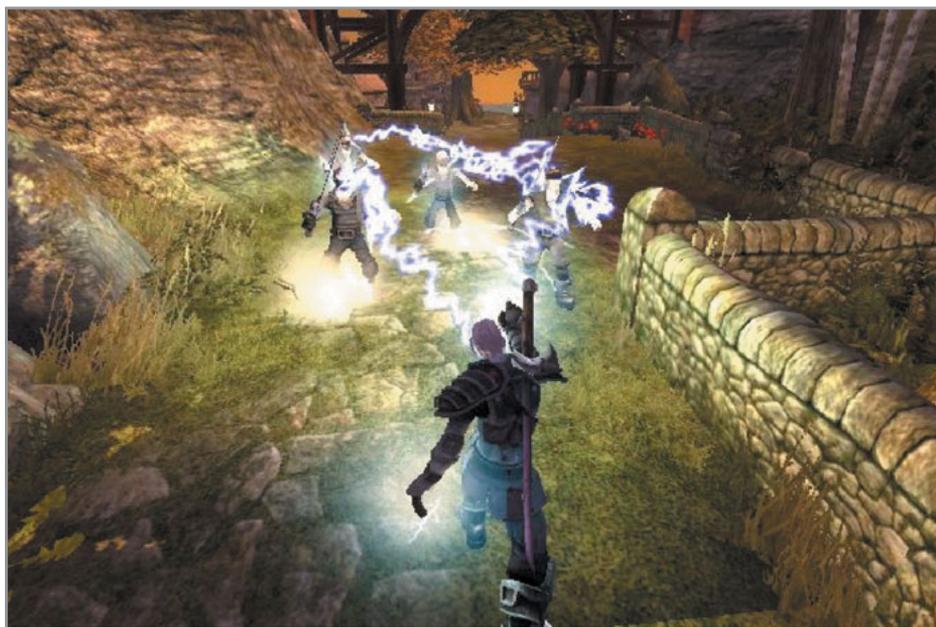
Изначально Fable разрабатывалась для Dreamcast, но преждевременный уход с рынка консоли SEGA побудил разработчиков Big Blue Box Studios с согласия головной компании Lionhead переключиться на Xbox. Игра позиционировалась как RPG с ранее невиданными элементами. Ее протагонист будет стареть, а его действия будут непосредственно влиять на мир и людей вокруг него. Пощадить врага или убить его? Именно такие судьбоносные решения приходилось принимать игрокам во время прохождения Fable.

Место действия Fable — страна Альбион, а история игры наполнена забавной мистической абракадаброй и вращается вокруг магического меча, которым может владеть только потомок определенного древнего рода, то есть вы,



главный герой. Подвох заключается в том, что все действия героя, как хорошие, так и плохие, отражаются на его внешности. Чем больше злодейств он творит, тем более нечеловеческими становятся его черты. Употребление еды и напитков также меняет облик персонажа на аватарке: если герой переедает, он становится толстым, а если переборщит с пивом, то его стошнит.

На различных этапах Fable называлась Wishworld и Project Ego, а амбиции разработчиков позволили сооснователю Lionhead Питеру Молиньё заявить, что это будет лучшая игра в истории. После релиза стало понятно, что Fable не настолько революционна, как ожидалось, и в ней отсутствуют некоторые обещанные функции. Тем не менее разработчики сиквела 2008 года — Fable II воспользовались увеличенной мощностью Xbox 360, чтобы воплотить в жизнь некоторые продвинутые особенности геймплея, которые не удалось при создании ее предшественницы.



13 РЕТРОИГРЫ СЕГОДНЯ

Тысячи ретроигр запустить уже не получится, но большинство тех, что упомянуты в этой книге, все еще так или иначе доступны для прохождения.

Число официальных компиляций постоянно растет как в реальных, так и в цифровых магазинах. Появляются коллекции лучших хитов от разработчиков либо сборники игр определенных жанров или эпох.

Например, Capcom и Konami за последние годы вернули к жизни некоторые хитовые игры из своих каталогов. Целый ряд игр эпохи Atari 2600 в настоящее время доступен для загрузки в онлайн-магазинах некоторых консолей. SEGA регулярно компилирует свои лучшие шестнадцатитбитные игры в цифровом формате, в том числе и на физических носителях, а также перевыпустила некоторые игры для Saturn и Dreamcast. Nintendo тоже известна тем, что распространяет популярные игры для NES, SNES и GameBoy через свой онлайн-сервис eShop.

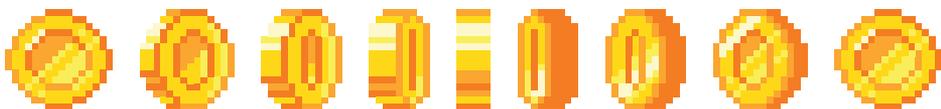
Мини-версии консолей оказались одинаково популярными как среди новых, так и среди опытных геймеров. Уменьшенные копии оригинальных систем поставляются с впечатляющим набором предварительно загруженных игр. Модели NES и SNES Classics идут вместе с франшизами Mario Bros., Metroid, Zelda

и Punch-Out!!.. В 2019 году к тренду мини-консолей присоединилась и SEGA, выпустив Mega Drive Mini с 40 играми в комплекте.

Аналогичные plug-and-play-версии Commodore 646 ZX Spectrum и оригинальной PlayStation были официально лицензированы и выпущены в продажу.

Еще одним способом продлить жизнь легендарным играм является создание ремейков и ремастированных версий. Таким подходом воспользовались разработчики Crash Bandicoot, Resident Evil и Spyro. Не каждый камбэк при этом становится успешным: Flashback 2013 года пошел ко дну как свинцовый шар; похожая судьба ждала и 3D-версию Secret of Mana. Тем не менее, когда неувядающий геймплей и сценарий накладываются на современную безупречную графику и механику, результат, как правило, получается блестящий.

Классика попросту отказывается выходить из моды, поэтому мы до сих пор можем наслаждаться многими ретроиграми. Хотя, к сожалению, в любой временной период найдутся игры, которые оказались забытыми, мы все еще можем надеяться, что грядущие поколения увлеченных геймеров смогут без труда насладиться Space Invaders, Super Mario Bros. или Metal Gear Solid, как и те из нас, кому довелось полюбить их самого начала (или со второго либо третьего раза).



БЛАГОДАРНОСТИ

Спасибо Луизе, Эллиоту, Тоби, Артуру, Эбигейл, всем сотрудникам издательства Michael O'Mara, пыльным стопкам старых журналов о компьютерных играх, а также SEGA и Nintendo за то, что в свое время они превратили наши школьные площадки в настоящие поля сражений.

Все обложки игр и скриншоты использованы с разрешения MobyGames (mobygames.com), за исключением тех, что отмечены отдельно. MobyGames — это старейшая, самая крупная и точная база видеоигр в интернете. Она появилась в 1999 году и на сегодняшний день содержит информацию о 260 платформах начиная с 1950 года.

Иллюстрации со страниц 7, 33 (внизу) и 185 взяты с shutterstock.com.

Авторами изображений под лицензией Creative Commons являются: Эймос, Юэн: с. 17 (внизу), 18 (все), 19 (наверху), 38 (наверху), 39 (посередине), 63 (посередине), 64, 82, 95, 119 (все), 123 (посередине), 153, 154 (внизу), 165; Бертрам, Билл: с. 20, 27 (вторая сверху, также значится под авторством Liftarn, и внизу), 104 (внизу), 105; Bilby: с. 27 (третья сверху); fiskfisk: с. 124; Kaiiv: с. 104 (наверху); Ливингстон, Барни: с. 27 (наверху); Mudband: с. 45; PViana, The: с. 55; Квэч, Дэвид: с. 80 (посередине); Sega Retro: с. 53 (внизу).

Все остальные изображения взяты из открытых источников.

Все названия, весь контент, названия издателей, торговых марок, иллюстрации и сопроводительные изображения являются товарными знаками или объектами интеллектуальной собственности своих непосредственных создателей. Все права защищены.

АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

6 Golden Coins 58
32X 81
3DO 118

А

ABACABB 74
Acorn Electron 27
Activator 81
Alcorn, Alan ('Al') 8
Alex Kidd in Miracle World 46
Alex Kidd in Shinobi World 46
Alien Breed 108
Amiga, журналы 114
Amstrad CPC 27
Amstrad GX4000 122
Animal Crossing 163
Apple Bandai Pippin 120
Asteroids 14
Atari 400 16
Atari 800 16
Atari 2600 9–10
 топ-10 игр 19
Atari 5200 17
Atari 7800 17
Atari Jaguar 17, 118
Atari Lynx 64
Atari Shock 11

Atari ST 104–105
Atari XEGS 17
Atic Atac 26

В

Bally Astrocade 18
Banjo-Kazooie 160–161
Batman: The Movie 108
BBC Micro 27
Bitmap Brothers 109
Bubsy 137

С

Call of Duty 117
Cannon Fodder 114
Captain Blood 115
Castle of Illusion Starring Mickey
 48–49
Castlevania 34
Chrono Trigger 91–92
Colecovision 19
Command & Conquer 116
Commodore Amiga 104–105, 115
Commodore Amiga CD32 120
Commodore 64 21
Conker 138

Contra 36
Crash Bandicoot 129–130
Croc 141

D

Dalek Attack 101
Daytona USA 146
Disney's Aladdin 78
Dizzy 23
Doctor Who 101
Dōbutsu no Mori 163
Donkey Kong 12, 33
Donkey Kong Country 87
DOOM 110–111
Double Dragon 41
Dr. Mario 89
Dr. Robotnik's Mean Bean
Machine 72
Dragon 32/64 27
Dreamcast 165
Duck Hunt 32–33, 51
Ducktales 100

E

EA Hockey 75
EA Sports 75
Earthworm Jim 138
Ecco the Dolphin 77
Edge 155, 180
The Elder Scrolls: Arena 113–114
Elite 22–23
E. T. the Extra Terrestrial 15
E3 126, 150

F

F-Zero 85–86
Fable 182–183

Fairchild VES 18
FIFA International Soccer 75
Final Fantasy VII 132–133

G

Gamate 65
Game & Watch 30–31, 55
Game Boy 55–57, 62–63
топ-10 игр 59
Game Gear 63–64
GameCube 175
GameRankings.com 150
GameSpot.com 180
Gex 139
Gizmondo 65
God of War 171–172
GoldenEye 007 159–160
Gradius 36
Gran Turismo 130–131
Grand Theft Auto 116–117
Grand Theft Auto: San Andreas 170
Guitar Hero 173–174
Gunstar Heroes 76

H

Half-Life 111
Halo: Combat Evolved 180–181

I

Ico 174
id Software 110
Impossible Mission 28
Intellivision 18
International Karate + (IK+) 28

J

Jak and Daxter 172–173

James Pond 136
Jet Set Radio (Jet Grind Radio) 167
Jet Set Willy 24
John Madden Football 75

K

Killer Instinct 93
Kingdom Hearts 171
Kirby's Dream Land 60–61
Knight Lore 25–26
Konami Laserscope 38

L

The Legend of Zelda 35
The Legend of Zelda: A Link
to the Past 86–87
The Legend of Zelda: Ocarina
of Time 157–158
The Legend of Zelda: The Wind
Waker 178–179
Lemmings 107
Luigi's Mansion 176

M

Magnavox Odyssey2 18
Maniac Mansion 29
Manic Miner 24
Mario Bros. 32–33
Mario Paint 89
Master System 45–46, 53
Mega CD 80
Mega Drive 53, 66–68
 периферийные устройства 80–81
Mega Man 42
Menacer 80
Metal Gear Solid 131–132
Metroid 37

Metroid Prime 177
Microvision 54
Micro Machines 43
Missile Command 14
Moonstone: A Hard Days Knight 112
Mortal Kombat 74
MS-DOS 105

N

NBA Jam 79
Neo Geo AES 118
Neo Geo Pocket Color 65
NES 30–31, 41, 45–46
 периферийные устройства 38–39
NES Advantage 39
NHL Hockey 75
Nights into Dreams... 150–151
Nihon Goraku Bussan см. SEGA
Enterprises Ltd
Nintendo:
 классические игры 184
 основание 30
Nintendo 64, 152–154

O

Operation Wolf 51

P

Pac-Man 11–12
Panzer Dragoon 149–150
PC-FX 122
Phantasy Star 47–48
Philips CD-i 120
Philips Videopac G7000 18
Pitfall! 14–15, 18
PlayStation 124–127
 'PSX' кодовое название 125

топ-10 игр 134
продано единиц 169–170
PlayStation 2 169–170
Pokémon Blue/Green/Red/Yellow
58–60
Pokémon Snap 162
Pokémon Stadium 162
Pong 8–9
Power Base Converter 80
Power Glove 38
Power Pad 39
Prince of Persia 106
Project Dolphin см. GameCube
Project Ego см. Fable
Puck Man см. Pac-Man
Punch-Out!! 89

Q

Q*bert 13

R

Ratchet & Clank 172–173
Resident Evil 128–129
Resident Evil 4 178
Retro Gamer, журнал 9, 66, 83, 86
R. O. B. 38
Rockman см. Mega Man

S

Sabre Wulf 26
Saturn 142–143
SCUMM, движок 29, 109
Secret of Mana 91
The Secret of Monkey Island
109–110

SEGA Enterprises Ltd
классические игры 184
основание 44
Sega Rally 146
SG-1000 45
Shadow of the Colossus 174
Shenmue 167–168
Shinobi 50
SimCity 106–107
Skool Daze 25
SNES 82–83, 95
Soccer Kid 115
Sonic Adventure 166
Sonic the Hedgehog 52, 69–70
Sonic the Hedgehog 2 72
Sonic the Hedgehog 3 72
Sonic the Hedgehog CD 72
Sonic the Hedgehog Spinball 72
Sonic & Knuckles 72
Sonic 3D Blast 72
Soulcalibur 168–169
Sparkster 139
Speedball 2 109
Spyro 140
Star Fox 88–90
Star Wars: The Empire Strikes
Back 16
Star Wars: Knights of the Old Re-
public 181–182
Street Fighter II 93–94, 96
Streets of Rage 2 70–71
Super Famicom 82
Super Mario 64 176–177
Super Mario Bros. 32–33
Super Mario Bros. 3 40
Super Mario Kart 88
Super Mario Land 58

Super Mario World 84–85
Super Metroid 90
Super Smash Bros. 156–157
Super Smash Bros. Melee 176–177

T

Team17 108
Technōs 41, 70
Teenage Mutant Ninja Turtles
(Teenage Mutant Hero Turtles)
42–43
Tekken 133–134
Tennis 89
Tetris 56
Tomb Raider 147–149
Tony Hawk's Pro Skater 135
Transformers 103
TurboGrafx-16 67
Twinkle Popopo 60

U

U-Force 39
Ultimate Play The Game 25
Ultra 64 152–153

V

Vectrex 19
VICE, журнал 22
Virtua Fighter 144–145
Virtual Boy 122, 126

W

Warcraft: Orcs & Humans 113
Weird Dreams 115
Wii 175
Wipeout 127–128
Wishworld см. Fable

Wonder Boy 47

X

Xbox 165, 179–180

A

Альф 100
Аннунциата, Эд 77
аркадная классика 12–13

Б

Барр, Лэнс 95
Белл, Ян 22
Брэбен, Дэвид 22
бум аркадных игр 144
Бушнелл, Нолан 8, 10

Г

Гилберт, Рон 29
Громокошки 99

Д

Дабни, Тед 8
Доктор Кто 101

Е

Екои, Гумпэй 31–32, 55

З

Звездный путь 98

И

Ивата, Сатору 153
Иватани, Тору 12
игры по мотивам сериалов 98–103

игры с животными 136–141
(см. также конкретные игры)
игры шестого поколения 164–183
Иидзука, Такаси 151

К

Калинске, Том 68
Кармак, Джон 110
картриджи против дисков 153–154
Кларк, Джеймс 153
Кодзима, Хидео 80, 131, 174
код Kopati 36
компьютерные и видеоигры 152
Крэйн, Дэвид 103
Кризис 1983-го 11

М

Марио, профессии 89
Международная выставка
потребительской электроники
(CES) 125
Мекнер, Джордан 106
метроидвания, термин 37
Миками, Синдзи 128
Миямото, Сигэру 32, 33, 35, 40, 87
Могучие Морфы: Рейнджеры
Силы 101
Молиньё, Питер 183
Мистер Игломышь см. Sonic the
Hedgehog
Мюррей, Шон 23

Н

Нака, Юдзи 68–69, 151, 166
Накаяма, Хаяо 44

О

Осима, Наото 69, 151

П

портативные игры, история 54

Р

Райт, Уилл 106
Ромеро, Джон 110

С

Сакураи, Масахиро 60
Секретные материалы 102
Симпсоны 98
Синклер, Клайв, Сэр 20
Спилберг, Стивен 15, 150, 181
Стэмперы, Крис и Тим 25
Судзуки, Ю 49, 168

Т

Твинс, Оливер 23
Тейлор, Дэйв 110
Трэмел, Джек 21
Тэдзука, Такаси 84, 86–87

У

Уинник, Гэри 29

Ф

Футацуги, Юкио 150

Х

Ханафуда 30, 84

РИСОВАНИЕ И ХЭНДМЕЙД

ИСКУССТВО

КИНО И ФОТО

КРЕАТИВ

ДИЗАЙН И РЕКЛАМА

ВДОХНОВЕНИЕ

МИФ Креатив

**Все творческие книги
на одной странице:
mif.to/creative**

**Подписывайтесь
на полезные книжные письма
со скидками и подарками:
mif.to/cr-letter**

#mifbooks    



От классики консольных игр Atari и легендарного противостояния SEGA и Nintendo до пришествия Sony PlayStation, Xbox и начала эры персональных компьютеров; от ламповых Pong, Pac-Man и Mario Bros. до культовых Doom, Tomb Raider и Halo — этот иллюстрированный путеводитель отправит вас в ностальгическое путешествие по ключевым релизам четырех десятилетий развития консольных, портативных и компьютерных игр.

Вы узнаете, как связаны Nintendo и якудза, какие прозвища есть у фигурок «Тетриса», сколько профессий освоил Марио, как создавался образ Соника и многое другое. Майк Дайвер не только собрал в книге стопроцентные хиты, но и отдал должное менее знаменитым, но крайне важным персонажам, играм и устройствам, которые помогли сформировать игровой мир. Настоящий подарок для всех поклонников ретроигр!

#ретроигры

