



STEVE MCNEIL

HEY!
LISTEN!

A JOURNEY THROUGH
THE GOLDEN ERA
OF VIDEO GAMES

СТИВ МАКНИЛ

**HEY!
LISTEN!**

**ПУТЕШЕСТВИЕ
ПО ЗОЛОТОМУ ВЕКУ
ВИДЕОИГР**

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

БОМБОРА™

Москва 2021

УДК 004.9
ББК 77.056с.я92
М15

HEY! LISTEN!
A JOURNEY THROUGH THE GOLDEN ERA OF VIDEO GAMES
Steve McNeil

Copyright © 2019 Steve McNeil

Макнил, Стив.

М15 Hey! Listen! : путешествие по золотому веку видеоигр / Стив Макнил ; [перевод с английского С. А. Евтушенко]. — Москва : Эксмо, 2021. — 368 с. — (Легендарные компьютерные игры).

ISBN 978-5-04-111761-0

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

Стив Макнил, телеведущий и один из основателей популярного шоу о классических видеоиграх Daga O'Briain's Go 8 Bit, преданный фанат игр 70—90-х. В этой книге он расскажет о золотом периоде, когда полет фантазии разработчиков не был ограничен абсолютно ничем, когда они сами создавали правила, и это привело к появлению легендарных шедевров. Но не обошлось и без ужасающих провалов! Узнайте, с чего начиналась история индустрии видеоигр.

УДК 004.9
ББК 77.056с.я92

ISBN 978-5-04-111761-0

© Евтушенко С.А., перевод на русский язык, 2020
© Мордкович М.М., перевод на русский язык, 2020
© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2021

Все права защищены. Книга или любая ее часть не может быть скопирована, воспроизведена в электронной или механической форме, в виде фотокопии, записи в память ЭВМ, репродукции или каким-либо иным способом, а также использована в любой информационной системе без получения разрешения от издателя. Копирование, воспроизведение и иное использование книги или ее части без согласия издателя является незаконным и влечет уголовную, административную и гражданскую ответственность.

Издание для досуга

ЛЕГЕНДАРНЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

Макнил Стив

HEY! LISTEN!

ПУТЕШЕСТВИЕ ПО ЗОЛОТОМУ ВЕКУ ВИДЕОИГР

Главный редактор *Р. Фасхутдинов*

Руководитель направления *В. Обручев*. Ответственный редактор *Е. Горанская*

Литературный редактор *С. Воронина*. Научный редактор *С. Торик*

Младший редактор *Ю. Клюшина*. Художественный редактор *А. Шуклин*

Компьютерная верстка *Э. Брегис*. Корректоры *Р. Болдинова, И. Моисеенко*

Страна происхождения: Российская Федерация

Шығарылған елі: Ресей Федерациясы



ООО «Издательство «Эксмо»
123308, Россия, город Москва, улица Зорге, дом 1, строение 1, этаж 20, каб. 2013.
Тел.: 8 (495) 411-68-86.

Home page: www.eksmo.ru E-mail: info@eksmo.ru
Өндүрүшү: «ЭКСМО» АКБ Баспасы.

123308, Ресей, қала Мәскеу, Зорге көшесі, 1 үй, 1 кімәрат, 20 қабат, офис 2013 ж.
Тел.: 8 (495) 411-68-86.
Home page: www.eksmo.ru E-mail: info@eksmo.ru
Тауар белгісі: «Эксмо»

Интернет-магазин: www.book24.ru

Интернет-магазин: www.book24.kz

Интернет-дүкен: www.book24.kz

Импортер в Республику Казахстан ТОО «РДЦ-Алматы».

Қазақстан Республикасындағы импорттаушы «РДЦ-Алматы» ЖШС.
Дистрибутор және ұйымның өкілі «РДЦ-Алматы» ЖШС.

Импортер в Республику Казахстан ТОО «РДЦ-Алматы»
Қазақстан Республикасында дистрибутор және өнім бойынша арна-талалтаушы
құбылданушы өкілі «РДЦ-Алматы» ЖШС.

Алматы қ., Дембровский көш., 3-а, литер Б, офис 1.

Тел.: 8 (727) 251-59-90/91/92; E-mail: RDC-Almaty@eksmo.kz

Финанс қаржысыз, меркізді шектеуленген.

Сертификация туралы ақпарат сайты: www.eksmo.ru/certification

Сведения о подтверждении соответствия издания согласно законодательству РФ

о техническом регулировании можно получить на сайте Издательства «Эксмо»

www.eksmo.ru/certification

Өндiрген мемлекет: Ресей, Сертификация қарастырылмаған

Дата изготовления / Подписано в печать 05.03.2021.

Формат 60x90¹/₁₆. Печать офсетная. Усл. печ. л. 23,0.

Доп. тираж 2000 экз. Заказ

ПРИСОЕДИНЯЙТЕСЬ К НАМ!

БОМБОРА

ИЗДАТЕЛЬСТВО

БОМБОРА – лидер на рынке полезных и вдохновляющих книг. Мы любим книги и создаем их, чтобы вы могли творить, открывать мир, пробовать новое, расти. Быть счастливыми. Быть на волне.

Мы в соцсетях:

[bomborabooks](https://www.instagram.com/bomborabooks) [bombora](https://www.telegram.com/bombora)
bombora.ru

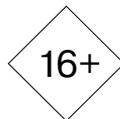
book 24.ru

Официальный
интернет-магазин
издательской группы
“ЭКСМО-АСТ”

ISBN 978-5-04-111761-0



9 785041 111761 0 >



СОДЕРЖАНИЕ

<i>Вступление от Дара О'Бриэна</i>	8
<i>Предисловие</i>	11
1 Земля до рождения Pong	15
2 Заря Atari	41
3 Золотой век аркадных автоматов	66
4 Игры из аркадных автоматов... у вас дома!	98
5 Компьютеры грядут	119
6 Nintendo приходит и выигрывает	150
7 Еж против водопроводчика	191
8 Не забываем про компьютеры!	219
9 Мультимедиа и CD-ROM	251

6 ■ СОДЕРЖАНИЕ

10 3D: на 50% лучше, чем 2D. С математикой не поспоришь!	276
11 Все меняется	303
12 Hey! Listen!	327
<i>Эпилог</i>	349
<i>Послесловие от Эллы, возраст — два года и три четверти</i>	353
<i>Слово благодарности</i>	354
<i>Дальнейшее чтение</i>	356
<i>Алфавитный указатель</i>	357

Тине и Элле посвящается

ВСТУПЛЕНИЕ ОТ ДАРА О'БРИЭНА

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

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

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

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

Но главное другое. Ностальгия — это отлично и правильно, она имеет полное право на существование,

но в зависимости от того, для чего она применяется и за чем вы ей предаетесь.

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

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

Хотя, честно говоря, Alex Kidd не совсем по моей части. Я малость старше, так что моя золотая эпоха видеоигр к тому времени уже прошла. Не скажу ничего нового: лучшая музыка в мире — та, которая была новой, когда вам было девятнадцать, лучшие игры в мире — те, которые выходили, когда вам было двенадцать. Меня это закинуло в самую гущу битвы между Sinclair Spectrum и Commodore, в которой, к слову, я был на стороне американцев. А как же еще? Спрайты! Синтезатор речи! Невероятный объем памяти в 64 килобайта (фактическая память: 38 килобайт)! К тому же я жил в Ирландии, а не в Британии, и моя национальная гордость не требовала поддерживать оппонента с его дурацкими резиновыми клавишами*.

Поистине, то была золотая эпоха! Загрузки по восемнадцать минут! Контроллеры с единственной кнопкой,

* Речь о том, что у дешевых версий компьютеров ZX Spectrum была резиновая клавиатура вместо пластиковой. Производитель этих компьютеров — британская компания Sinclair Research. — *Прим. ред.*

так что вы могли либо прыгать, либо стрелять! А если у вас кончались игры, можно было купить журнал с напечатанным программным кодом новой игры, чтобы провести долгие часы, вбивая его собственноручно.

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

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

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

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

Можно сказать, «В поисках утраченного детства».

Вы уж не слишком рыдайте, пока читаете.

ПРЕДИСЛОВИЕ

Привет всем!

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

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

Да уж.

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

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

По крайней мере, я расскажу о моей личной золотой эпохе. После небольшого вступления о том, как видеоигры выползли из океана на сушу, мы начнем путешествие с первой по-настоящему прорывной игры, Pong. Мои самые ранние геймерские воспоминания — это домашняя консоль для Pong, банальный Adman Grandstand TV Game 2000 с черно-белой графикой. Все свое детство я не отрывался от игр, а отложил контроллер в сторону лишь на несколько лет, когда мне стукнуло восемнадцать, и в бурлящей университетской жизни возникли другие приоритеты. Наше путешествие окончится там же, вместе с последней игрой, которая меня реально затянула, — The Legend of Zelda: Ocarina of Time. Ее часто называют

лучшей игрой всех времен (как будто это можно объективно измерить), что кажется подходящим завершением для сего ностальгического текста. После «Зельды» я отодвинул консоль, сосредоточившись на общении с девчонками. В основном разговоры шли про симпатичных им парней, но, в конце концов, диалог есть диалог.

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

Ладно, карты на стол... Пару лет назад, на отпуске в Италии, я провел целую ночь, залипнув в игру на смартфоне* под боком у спящей жены. К несчастью, яркий экран мобильника в темной комнате, находящийся в каких-то сантиметрах от моего лица, буквально испортил мне один глаз. Боль была жуткая, и я почти ничего не видел, так что я поплелся к доктору, пытаюсь объяснить свою беду на ломаном итальянском. Он прописал мне ходить в повязке, пока глаз не заживет, в результате чего смуглые местные прозвали меня не иначе как *il pirata pallido*, то есть «Бледный пират». Если бы они только знали, что в детстве я «пиратил» игры для одноклассников, копируя их с помощью двухкассетника, то поняли бы, насколько точным оказалось прозвище. Я и сегодня, мягко говоря, незавидный жених, а ведь мое шоу Go 8 Bit крутят по телику. Но инцидент с повязкой, внимание, был

* Если интересно, это была Mega Mall Story от Kairosoft. Здесь и далее примечания автора, если не указано иное.

аж в 2010 году! В то время я обладал все тем же неподражаемым обаянием картошечки, на которой фломастером нарисовали лицо, только работал не на ТВ, а в сфере продаж.

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

Все, хватит топтаться. Поехали! Надеюсь, вам понравится. Чтобы написать все это, мне пришлось здорово пожертвовать игровым временем...

Стив Макнил (он же Бледный пират)

* Для желающих ознакомиться с каждой темой поглубже — библиография в конце.