



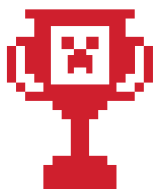
ЭНЦИКЛОПЕДИЯ УДИВИТЕЛЬНЫХ ФАКТОВ



ИГРЫ



Аванта



СОДЕРЖАНИЕ

ИГРОВАЯ СЛАВА.....	8	ДОРОГОСТОЯЩИЕ МАШИНЫ.....	20
САМАЯ ПРОДАВАЕМАЯ КОНСОЛЬ	10	WII SPORTS.....	22
ПЕРВЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ.....	12	ЕДИНСТВЕННЫЕ В СВОЁМ РОДЕ	24
ПЕРВАЯ АРКАДНАЯ ИГРА	14	КОРОЛЬ КАРМАННЫХ КОМПЬЮТЕРОВ.....	26
SPACE INVADERS	16	ТАНЦЕВАЛЬНЫЙ МАРАФОН	28
ПОРАЗИТЕЛЬНЫЕ РЕКОРДЫ	18	ПАСХАЛЬНЫЕ ЯЙЦА.....	30





FIFA	32	MINECRAFT.....	54
KINECT ADVENTURES!.....	34	КОСМИЧЕСКАЯ ИГРА.....	56
РАЗМЕР ИМЕЕТ ЗНАЧЕНИЕ	36	РОКÉМОН GO	58
ИГРОВЫЕ КОНТРОЛЛЕРЫ	38	ТЕТРИС	60
ГОЛОСА В ИГРАХ	40	РЕКЛАМА В ИГРАХ	62
СПОРТИВНЫЕ СУПЕРИГРЫ	42	САУНДТРЕКИ FINAL FANTASY	64
THE SIMS	44	РОКÉМОН	66
PAC-MAN	46	ЗВЁЗДНЫЙ ПЕРСОНАЖ.....	68
СУПЕРГЕРОЙСКИЙ БЕСТСЕЛЛЕР	48	ИГРОВЫЕ НАГРАДЫ.....	70
GUIAR HERO	50	И СНОВА О MINECRAFT	72
THE LEGEND OF ZELDA	52	ANGRY BIRDS	74
		CANDY CRUSH SAGA.....	76





MMORPG.....	78	КОЛЛЕКЦИОНИРОВАНИЕ	98
WORLD OF WARCRAFT	80	GAMESCOM	100
STREET FIGHTER	82	КОСПЛЕЙ	102
GRAN TURISMO	84	МНОГООБРАЗИЕ	
ИЗОБИЛИЕ ГЕЙМЕРОВ	86	ПЕРИФЕРИЙНЫХ УСТРОЙСТВ	104
SUPER MARIO RUN.....	88	ВРЕМЕННАЯ ЛИНИЯ	
ЖИВАЯ АУДИТОРИЯ.....	90	1950-е–1980-е	106
ВЫИГРАТЬ ПО-КРУПНОМУ	92	ВРЕМЕННАЯ ЛИНИЯ	
СОРЕВНОВАНИЯ		1990-е–2010-е.....	108
ПО РОКÉМОН	94	СЛОВАРЬ.....	110
КРАУДФАНДИНГОВЫЕ ИГРЫ	96	УКАЗАТЕЛЬ	113



ИГРОВАЯ СЛАВА

Добро пожаловать в удивительный мир видео-игр! Эта книга наполнена сокрушительными рекордами от марафонских игровых сессий до самых продаваемых игр и консолей, поворотных моментов в развитии индустрии и фантастических технологических открытий. Если вы в восторге от Pokémon GO или без ума от Minecraft, эта книга для вас!



ДЛЯ ВСЕХ ВОЗРАСТОВ

Играть в игры любят не только девочки и мальчики, но и взрослые всех возрастов. По данным Entertainment Software Association (ESA) средний возраст геймера в США составляет 35 лет. Учитывая, что миллионы детей — заядлые геймеры, это должно означать, что многие родители и бабушки и дедушки тоже любят играть! В действительности, более четверти всех геймеров в США старше 50 лет! В России около 47 млн геймеров.



КОЛИЧЕСТВО ГЕЙМЕРОВ В РАЗНЫХ РЕГИОНАХ В 2016 ГОДУ

АЗИАТСКО-ТИХООКЕАНСКИЙ	1,053 млн
ЕВРОПА	337 млн
АФРИКА И БЛИЖНИЙ ВОСТОК	301 млн
ЮЖНАЯ АМЕРИКА	209 млн
СЕВЕРНАЯ АМЕРИКА	198 млн



САМАЯ ПРОДАВАЕМАЯ КОНСОЛЬ

Многие консоли быстро набирают популярность и тут же уходят на второй план, ведь на сцене появляются новые и улучшенные модели. Тем не менее, одна консоль превзошла все остальные, и по сей день пользуется популярностью у многих геймеров – это Sony PlayStation 2 (PS2). С момента её выпуска в 2000 году было продано более 155 миллионов копий – это больше, чем по одной для каждого жителя Канады, Испании и Франции вместе взятых!



\$ БОЛЬШОЙ СПРОС

PS2 была выпущена в Японии в марте 2000 года и стала настоящей сенсацией. Только в первый день было продано консолей, игр и периферийных устройств на сумму около 250 миллионов долларов США! Спрос был огромным, и некоторые люди платили в три-четыре раза больше розничной цены за консоли на аукционных сайтах, таких как eBay.

\$ DUALSHOCK

PS2 поставляется с игровыми контроллерами Dualshock 2. Они отличаются двумя ручками управления и чувствительными к давлению кнопками, то есть чем сильнее вы нажимаете на ручку, тем интенсивнее действие в игре.

\$ В НОГУ СО ВРЕМЕНЕМ

PS2 была укомплектована только 32 МБ памяти, для хранения информации в ней использовались карты памяти по 8 МБ, но она превзошла многие конкурирующие консоли того времени. Устройство также можно было использовать как DVD-плеер, а в Бразилии с помощью него можно было смотреть фильмы Netflix и потоковое телевидение, если консоль была подключена к Интернету.



ЗАБЕГ НА ДЛИННЫЕ ДИСТАНЦИИ

PS2 была настолько популярна, что её продолжали производить ещё долго после того, как её преемница, PS3, была выпущена в 2006 году. Фактически, Sony продолжала производство до января 2013 года.



Компактная версия PlayStation 2 была выпущена в 2004 году.



ИГРЫ В ИЗБЫТКЕ

Совместимая с играми своей предшественницы, Sony PlayStation, PS2 обладает огромной библиотекой игр – в общей сложности более 10 000. По оценкам, к 2012 году было продано 1,52 миллиарда игр для PS2. Среди бестселлеров консоли – Gran Turismo 4 с продажами 11,76 миллиона и его предшественница GT3, которая разошлась массовым тиражом в 14,89 миллиона экземпляров.

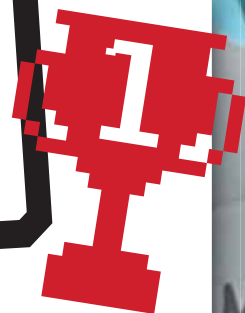
Один геймер из Банбери в Великобритании, Дэн Холмс, так любил свою PS2, что в 2002 году официально изменил своё имя на Мистер PlayStation 2. С ума сойти!

НА ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

Выпущенная в 2003 году, EyeToy была одной из первых игровых камер, воспринимающих движение. Эта камера подключается к PS2 и может распознавать жесты игроков для выполнения действий в ряде специализированных игр. Было продано более 10 миллионов копий этого новаторского периферийного устройства.



ПЕРВЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ



Тридцать лет назад не было веб-сайтов, пятьдесят лет назад не было игровых консолей, а семьдесят лет назад не было даже компьютеров. Возможно, первые игры, которые появились на самых ранних компьютерах, и были примитивными, но именно они помогли проложить путь для игр современных.

1 BERTIE THE BRAIN

В 1950 году на Канадской национальной выставке толпу поразила машина высотой 4 м, которая умела играть в крестики-нолики против человека и выигрывала большую часть партий.



1 TENNIS FOR TWO

Американский физик Уильям Хигинботам разработал простую игру-симулятор тенниса в Брукхейвенской национальной лаборатории в 1958 году. Игра демонстрировала вид сбоку на мяч, ракетки и теннисную сетку на осциллографе.

Существовало специальное предложение из шести дополнительных бесплатных игр, которые можно было получить, купив Magnavox Odyssey до декабря 1974 года!



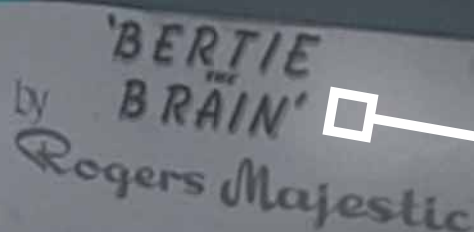
1 ПЕРВАЯ ИГРОВАЯ ПРИСТАВКА

Еще в 1951 году Ральф Баер впервые предложил построить телевизор, с помощью которого можно было бы играть в игры, но его боссы в Loral Electronics отвергли эту идею. Баер не оставил эту мысль и в 1967 году создал «Коричневую коробку», консоль, которая подключалась к телевизору и позволяла играть в несколько простых игр. Изобретение Баера было пересмотрено и в конечном итоге поступило в продажу как Magnavox Odyssey в 1972 году. Было продано около 330 000 экземпляров.



Magnavox Odyssey вышла с 12 играми, включая американский футбол, карточные игры и простой хоккей на льду в чёрно-белом исполнении. Консоль поставлялась с прозрачными цветными накладками, которые можно было разместить на экране телевизора для имитации цветной графики!

Пионеры компьютерных технологий обнаружили, что их устройства были хороши в быстром выполнении большого количества математических вычислений и могли анализировать все возможные ходы в настольных играх, таких как шахматы или шашки. В 1951 году была создана простая программа для игры в шашки.



Bertie the Brain, как её прозвали, отображала каждый ход, подсвечивая клетку на поле с помощью лампы в форме крестика или нолика.

1 ПЕРВОЕ ПЕРИФЕРИЙНОЕ УСТРОЙСТВО ДЛЯ КОНСОЛИ

Ральф Баер также придумал первое дополнительное игровое периферийное устройство. Винтовочный световой пистолет, разработанный для Magnavox Odyssey, мог использоваться для стрельбы в экран телевизора при игре в стрелялки, такие как «Воздушный бой» и Shootout.

ПЕРВАЯ АРКАДНАЯ ИГРА

Когда вы думаете об аркадных играх, в первую очередь вы представляете красочные, яркие, шумные залы игровых автоматов. Но самая первая экшн-игра была написана и сыграна в университете, Массачусетском технологическом институте. Впервые в Spasewar! сыграли в далёком 1962 году.



ЯРКИЕ ИСКРЫ

Компьютер PDP-1 в электротехническом отделе Массачусетского технологического института стоил 120 000 долларов США, но сотрудникам и студентам было разрешено им пользоваться. Стив Рассел, молодой компьютерный программист из Массачусетского технологического института, загорелся идеей игры, в которой два космических корабля сражались бы друг с другом. Затем он и его коллеги потратили более 200 часов на то, чтобы воплотить идею в реальность.

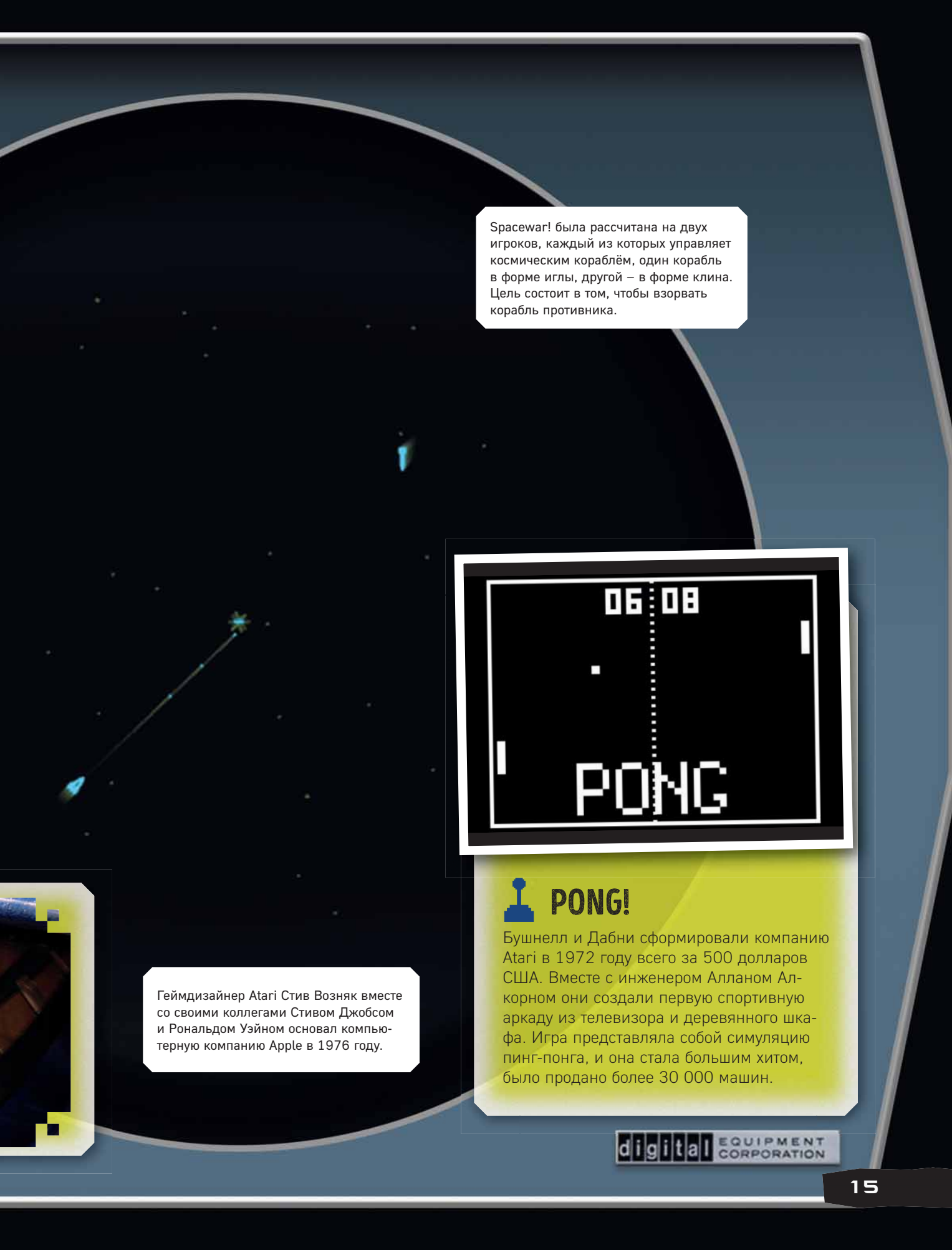


ВДОХНОВЛЯЮЩАЯ ИДЕЯ

Spasewar! оказалась популярна и распространилась на несколько других мест, где были компьютеры PDP-1. Одним из них был Университет штата Юта, где студент, Нолан Бушнелл, часами сидел в игре. В 1970–1971 годах вместе с Тедом Дабни Бушнелл разработал свою собственную космическую аркадную игру. Они продали свою версию, названную Computer Space, компании Nutting Associates, которая построила более 1500 автоматов в 1971 году. Это была первая коммерческая игра, появившаяся в залах игровых автоматов.



Computer Space показывала результаты игрока, но только до 15 очков. Если игрок набирал ещё одно очко, его счёт обнулялся!



Spacewar! была рассчитана на двух игроков, каждый из которых управляет космическим кораблём, один корабль в форме иглы, другой – в форме клина. Цель состоит в том, чтобы взорвать корабль противника.



PONG!

Бушнелл и Дабни сформировали компанию Atari в 1972 году всего за 500 долларов США. Вместе с инженером Алланом Алкорном они создали первую спортивную аркаду из телевизора и деревянного шкафа. Игра представляла собой симуляцию пинг-понга, и она стала большим хитом, было продано более 30 000 машин.



Геймдизайнер Atari Стив Возняк вместе со своими коллегами Стивом Джобсом и Рональдом Уэйном основал компьютерную компанию Apple в 1976 году.

digital EQUIPMENT CORPORATION

УДК 004.9
ББК 77.056с.я92
Г51

Серия «Энциклопедия удивительных фактов»
Научно-популярное издание
ғылыми-бұқаралық баспа
Для среднего школьного возраста

Клайв Гиффорд ИГРЫ

Перевод с английского Алисы Ткачёвой

Серийное оформление обложки, дизайн обложки и шрифтовая композиция *Н. Сушковой*
Редактор *И. Усова*. Художественный редактор *Е. Гордеева*
Технический редактор *Е. Кудиярова*. Компьютерная вёрстка *О. Розановой*

В оформлении обложки использованы фотоматериалы,
предоставленные фотобанком Shutterstock Inc., Shutterstock.com.

Общероссийский классификатор продукции ОК-034-2014 (КПЕС 2008); 58.11.1 – книги, брошюры печатные
Книжная продукция – ТР ТС 007/2011

Подписано в печать 12.08.2019. Изготовлено в 2019 г. Формат 84×108^{1/16}
Гарнитура DIN PT. Печать офсетная. Бумага офсетная. Усл. печ. л. 13,44. Тираж экз. Заказ №

Изготовитель: ООО «Издательство АСТ».

129085, Российская Федерация, г. Москва, Звёздный бульвар, д. 21, стр. 1, комн. 705, пом. I, 7 этаж
Наш электронный адрес: malysh@ast.ru. Home page: www.ast.ru

Мы в социальных сетях. Присоединяйтесь!

https://vk.com/AST_planetadetstva, https://www.instagram.com/AST_planetadetstva, <https://www.facebook.com/ASTplanetadetstva>

«Баспа Аста» деген ООО, 129085, Мәскеу қ., Звёздный бульвары, 21-үй, 1-құрылыс, 705-бөлме, I жай, 7-қабат

Біздің электрондық мекенжайымыз : www.ast.ru. E-mail: malysh@ast.ru

Интернет-магазин: www.book24.kz. Интернет-дукен: www.book24.kz

Импортер в Республику Казахстан и Представитель по приему претензий в Республике Казахстан –
ТОО РДЦ Алматы, г. Алматы. Қазақстан Республикасына импорттаушы және Қазақстан Республикасында наразылықтарды
қабылдау бойынша өкіл – «РДЦ-Алматы» ЖШС, Алматы қ., Домбровский көш., 3 «а», Б литері, офис 1.

Тел.: 8(727) 251-59-90, 91, факс: 8 (727) 251-59-92 ішкі 107;

E-mail: RDC-Almaty@eksmo.kz, www.book24.kz. Таяар белгісі: «АСТ». Өндірілген жылы: 2019

Өнімнің жарамдылық мерзімі шектелмеген. Сертификация – қарастырылған

Гиффорд, Клайв

Г51 Игры / К. Гиффорд; пер. с англ. Ткачёвой А.А. – Москва: Издательство АСТ, 2019. – 127, [1] с. : ил. – (Энциклопедия удивительных фактов).

ISBN 978-5-17-118476-6.

Книга «Игры» из серии «Энциклопедия удивительных фактов» проведёт читателя по самым значимым и интересным событиям игровой индустрии. Огромное количество фактов и изображений, самые известные и популярные видеоигры, технологические открытия и сногшибательные рекорды – это лишь малая часть того, что найдётся на страницах этой книги.

Самый длинный марафон по Minecraft? Самая дорогая компьютерная игра? Самая популярная игровая консоль? Самая первая аркадная игра? И многое-многое другое.

Клайв Гиффорд – автор более 150 книг для детей и взрослых. В начале 1980-х годов он руководил своей собственной фирмой по разработке видеоигр, а теперь с удовольствием делится с читателями опытом.

Для среднего школьного возраста.

УДК 004.9
ББК 77.056с.я92



EAC



Text and design © Carlton Books 2016
© Ткачёва А.А., пер. с англ., 2019
© ООО «Издательство АСТ», 2019