

12+

Алексей Гражданкин

Мы были геймерами



Игра окончена?

Алексей Гражданкин
Мы были геймерами

«Издательские решения»

Гражданкин А.

Мы были геймерами / А. Гражданкин — «Издательские решения»,

ISBN 978-5-00-700344-5

Мы сидим в темной комнате, нам показывают кнопку включения, после нажатия на которую загорается огромное количество разноцветных лампочек из всего подсоединенного оборудования, загорается экран, и комната озаряется приятным светом. В этот момент мы счастливы. Мы стали геймерами.

ISBN 978-5-00-700344-5

© Гражданкин А.
© Издательские решения

Содержание

Детство	6
Первый уровень	7
Конец ознакомительного фрагмента.	9

Мы были геймерами

Алексей Гражданкин

© Алексей Гражданкин, 2026

ISBN 978-5-0070-0344-5

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

Детство

Как и многие я слабо помню детство. Помню лишь отрывки своего неосознанного существования. 1993 год, мы с братом появляемся на свет в обычной семье, не богатой и не бедной. О том, что происходит в мире я не понимаю, родители говорят о какой-то перестройке. Почему говорят о перестройке, я тоже не понимал, да и где она перестройка, вокруг ведь ничего не строится, вокруг все только разбирается.

До 4-х лет мы с братом и другими сверстниками играем на каком-то разрушенном строении. Что это за здание я не знал, но помню, что этот вопрос меня постоянно волновал, я интересовался, но никак не мог понять, что мне отвечали, моего скудного умишко не хватало на тот момент, чтобы это понять. Взрослые нас не контролировали, и мы очень быстро учились на своих ошибках: собаки могут укусить, крапива жалится, в досках могут быть острые гвозди. Все это и прочие важные знания необходимые для выживания быстро откладывались в голове. Детских площадок практически не было, а те подобия, которые редко встречались в других дворах, все время были заняты мальчишками более взрослого возраста.

Дома из развлечений — три федеральных канала, где редко показывали фильмы. Помню, как мы с братом упрашивали маму посмотреть Зубастиков и Гремлинов, спустя несколько тщетных попыток, мама все-таки сдалась. Почему ребенку в столь юном возрасте нравились подобного рода фильмы, для меня загадка. Мультфильмы, конечно, тоже были, но по телевизору их можно было увидеть не то, чтобы часто. В детском саду мультфильмы показывались, но только в младшей группе, так появился дерзкий план сбежать из своей группы в детскую, чтобы посмотреть мультики. То, что там показывали, было не очень понятно, так как эти мультфильмы значительно отличались от тех, что можно было увидеть в популярной на тот момент «Спокойной ночи, малыши». Это были иностранные мультики. Странные персонажи, необычная рисовка и все такое яркое. Некоторые взрослые осуждали, подобные мероприятия, где нашему, практически советскому ребенку показывают какую-то иностранщину, но этого было не избежать, и западная культура совсем скоро пройдет катком по всей стране, в том числе и по нашему небольшому, сибирскому городку.

Мы с родителями идем к нашим родственникам. Скучный вечер, родители запрещают нам бегать, шуметь и заниматься нашими важными детскими делами, но этот вечер навсегда останется у меня в памяти. В ходе нашей важной детской суеты, я совсем не обращал внимание на то, что происходит. Дядя подключил к телевизору какую-то коробочку и начало происходить то, что выходило из рамки нашего понимания. Почему-то на экране появились едва узнаваемые персонажи из мультфильма «Чип и Дейл». Сам мультфильм был плохого качества, и герой мультфильма ничего не делал. На этом презентация могла бы закончиться полным провалом, если бы не один нюанс. Дядя взял в руки маленький пульт с небольшим набором кнопок и нажал на них. Маленькие персонажи делали то, что он хотел, они бегали в разные стороны, прыгали и кидались ящиками. Героями мультфильма можно было управлять и это меняло прежние знания о возможностях цифрового мира, эта возможность открывала первый уровень нашего видеогейминга.

Первый уровень

Так у нас появилась приставка, которую весь мир знал под названием Nintendo, а у нас в России она была известна под названием Dendy. Игр было не много, в комплекте с приставкой родители купили лишь четыре картриджа. Обычно мы проводили время за Bomberman и Battle City (они же танчики). Мегапопулярный на тот момент Super Mario Bros обошла нас стороной и про ее существование нам было не известно. В Dendy увлеченно играл даже наш отец, тогда это не считалось чем-то детским, и взрослому поколению было интересно попробовать что-то новое. Особенно отцу нравилось играть в Bomberman где он шутил, что игровой персонаж какает бомбами. Да, сегодня это может показаться глупым, но не спешите осуждать культуру того времени. Это было сложное время и люди цеплялись за шанс немного забыть о своих проблемах. Надо сказать, что я до сих пор периодически играю в эти две игры.

Dendy дала мощный толчок для развития видеоигровой индустрии, и вскоре стоило было ожидать чего-то большего. Имя того, что стало следующим шагом видеогеймнга — Sega. Это название и сегодня продолжает встречаться, впрочем, как и Nintendo. Sega во многом напоминала Dendy, но во всем была чуточку лучше. Именно тот момент, когда на рынке появилось более одного игрока, начался прогресс, который не останавливается и по сегодняшний день. Крупные корпорации начали осваивать новый рынок, развивая при этом технологии, экспериментируя и открывая новые возможности не только для геймеров, но и для всех остальных сфер деятельности.

Но мы с вами отвлеклись и начали разглагольствовать о чем-то сложном, давайте же вернемся в маленькую квартиру, где мы с братом получаем на день рождения новую приставку Sega. Именно Sega является основной приставкой детства. Почему так? Ну, во-первых, в ней были более красочные игры с улучшенной графикой, а во-вторых, мы пошли в школу. Что, причем тут школа?

Пойдя в школу у нас резко увеличивался круг общения, многие дети, как и мы тоже имели приставки, а значит у нас появлялась возможность обмениваться играми. Это меняло очень многое, теперь ты мог заполучить любую игру устанавливая связи в реальной жизни. Обмен происходил регулярно, более того, появились пункты где можно было брать игры на время за небольшую плату. У нас был всего один такой пункт и ходила легенда, что там иногда появлялась Ultimate Mortal Kombat 3. Сверстники рассказывали легенды о секретных бойцах, необычных способах расправы над поверженными противниками и многое другое, что порой было фантазией геймеров, желавших получать больше от игр того времени.

Golden Axe, Mortal Kombat, General Chaos, Tiny Toon Adventures, Streets of Rage, Battletoads, Aladdin, Road Rash, Comix Zone, Sonic The Hedgehog, Ristar, Commandos, Sunset Riders, это далеко не все шедевры той эпохи в которые мы наравне с другими школьниками играли в разрешенное для игры время. И да, на игры разрешалось определенное время, после чего мама забирала приставку. Вам может показаться это диким, но на самом деле, это была довольно распространенная практика воспитания на тот момент.

Приставки не позволяли сохраняться в играх, поэтому в случае поражения игру приходилось начинать заново, а время на игру и так было ограничено. Поэтому нам всегда не хватало времени на то, чтобы утолить жажду пиксельных приключений. Поэтому, после того, как выключалась приставка, мы бежали на улицу где игра с экрана телевизора переходила в реальность.

В любой компании теперь была излюбленная тема для обсуждений. Видеоигры обсуждали в школе, во дворе с друзьями, в гостях со сверстниками во время празднеств Дней рождения, а в те времена Дни рождения и прочие важные праздники отмечались как следует. Приглашалось очень много народу, родственники и знакомые приходили всей семьей. Дети часто

приносили картриджи, и можно было попробовать новые игры, а может даже и обменяться играми.

Игровая индустрия быстро поняла, что люди всех возрастов будут охотнее играть в те игры, где присутствовали знакомые персонажи, а значит гораздо более выгодно делать игры опираясь на популярные мультфильмы и фильмы. Поэтому, я считаю, что здесь стоит более подробно остановиться на еще одном, не менее важном увлечении того времени.

Просмотр фильмов и сериалов стал очень важным элементом общества того времени. Наверное, значимость кино в эти годы достигла своего пика. Да, сегодня вероятно просмотру фильмов, сериалов и анимации уделяют больше времени, но в те годы просмотр любого произведения был, можно сказать, «максимально осознанным». Люди не просто смотрели, они увлекались, они обсуждали, они строили свои теории, коллекционировали предметы фан-сервиса. В те времена, найти коллекционные предметы своей любимой вселенной было очень непросто, и хорошее материальное положение вовсе не гарантировало тебе успех в этом деле.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

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

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