

СОДЕРЖАНИЕ

<i>Пара слов от команды переводчиков</i>	8
<i>Введение. Два Джона</i>	10
1 Рок-звезда	14
2 Гениальный ракетчик	39
3 Опасный Дэйв и нарушение авторских прав	55
4 Деньги на пиццу	92
5 Веселее, чем сама жизнь	127
6 Зеленые и злобные	146
7 Копье судьбы	173
8 Призыв демонов	203
9 Крутейшая игра	227

10 Поколение DOOM	249
11 Потрясения	284
12 Судный день	314
13 Смертельный бой	352
14 Кремниевый Аламо	385
15 Чисто как в DOOM	413
16 Виртуальные миры	441
 <i>Эпилог</i>	459
 <i>Послесловие от автора</i>	465
 <i>Послесловие от переводчиков</i>	468
 <i>Благодарности от автора</i>	476
 <i>Источники</i>	478
 <i>Благодарности от издательства</i>	490

Посвящается моей семье

ПАРА СЛОВ ОТ КОМАНДЫ ПЕРЕВОДЧИКОВ

Мы пишем это вступление во время просмотра QuakeCon 2019, который в этом году называется DOOMCON. В 2018 году первой части DOOM исполнилось 25 лет, в этом году разменяет четвертак DOOM II. На сцену выходит Тим Уиллитс, незадолго до того объявивший в социальных сетях об уходе с поста главы id Software. Он говорит, что 24 года его работы в компании были просто потрясающими и что id вместе с ее играми в надежных руках.

Во время QuakeCon 2019 был анонсирован выпуск старых частей DOOM на современные консоли, а первая и вторая часть снова поступили в продажу для мобильных телефонов и планшетов. 20 марта 2020 года на PC, Xbox One и PS4 вышла DOOM Eternal — долгожданное продолжение игры DOOM, но не той, о которой далее пойдет речь.

Все это стало возможным благодаря молодой команде, которая проделала огромный путь, описанный в этой книге. Особенно примечательны двое молодых людей, которых объединяла любовь к видеоиграм. Эта страсть навсегда изменила мир видеоигр всего за несколько лет.

Сейчас революционные, культовые игры почти невозможно сделать за пару месяцев небольшой командой. Вместе с индустрией выросли и стандарты, а с ними — сроки разработки, бюджеты, количество людей в штате и за его пределами. Эта книга иллюстрирует, как разрабатывались игры в конце восьмидесятых и девяностых, на примере одной из самых популярных компаний той эпохи.

Жизнь подражает искусству. Объединенные любовью к DOOM, мы собрались для перевода этой книги, прямо как создатели игры в свое время. Правда, на этом наша схожесть заканчивается, если не считать горы съеденной в процессе работы пиццы и выпитой газировки.

DOOM — круто.

С наилучшими пожеланиями, BFG-дивизия издательства «Бомбора»: Михаил Бочаров, Алексей Матвеев, Павел Ручкин, Владимир Сечкарев

ВВЕДЕНИЕ. ДВА ДЖОНА

В мире было две игры. Одна разыгрывалась в жизни. Другая предлагала отыгрывать чужую жизнь. Сам собой, эти миры встретились, как и Два Джона.

Это случилось в апреле 2000 года в недрах делового центра в Далласе. Поводом послужил турнир по компьютерной игре Quake III Arena с призовым фондом в сто тысяч долларов. Организатором мероприятия выступила Профессиональная лига киберспортсменов* — организация, которая надеялась стать NFL** от мира видеоигр. Работало все по принципу «принеси собственный компьютер». Сотни машин объединялись в сеть в подвале отеля Hyatt для 72 часов безудержного действия. На огромном экране, где транслировались матчи, ракеты стремительно разлетались по цифровым аренам. Космические десантники с сигарами в зубах, грудастые воительницы-доминатрикс и забрызганные кровью клоуны-маньяки охотились друг на друга с ракетницами

* Cyberathlete Professional League, она же CPL, создана в 1997 году. — *Прим. пер.*

** Национальная футбольная лига — профессиональная лига американского футбола в США. — *Прим. пер.*

и плазменными пушками. Правила просты: побеждает тот, кто убьет больше всего противников.

Участники мероприятия были хардкорными геймерами, проделавшими долгую дорогу. Более тысячи путешественников со своими мониторами, клавиатурами и мышками отправились в паломничество из Флориды и даже Финляндии. Они соревновались до тех пор, пока не вырубались за монитором или не залезали под стол, чтобы поспать, положив под голову пустые коробки из-под пиццы. Одна пара гордо носила с собой новорожденного ребенка в самодельной пижаме с символикой Quake. Двое спортсменов выбрили на голове похожий на коготь логотип Quake, а их девушки ходили по залу с машинками для стрижки волос, предлагая всем желающим идеальную для поклонения игре прическу.

В Далласе, столице ультражестоких игр типа Quake и DOOM, такая страсть не была редкостью. Игры от первого лица, похожие на пейнтбол, дали жизнь жанру шутеров от первого лица. В индустрии, оборот которой достиг 10,8 миллиарда долларов, представители этого жанра были одними из самых продаваемых — во многом из-за них американцы стали тратить на видеоигры больше денег, чем на походы в кино. Игры стали движущей силой эволюции компьютерной техники, расширив границы 3D-графики и создав стандарт для онлайн-игр и сообществ. Они стали поводом для серьезной общественно-политической шумихи, в некоторых странах оказались под запретом, а в США их и вовсе обвинили в подстрекательстве к массовым убийствам в средней школе «Колумбайн» в 1999 году.

В результате игры создали уникальное сообщество вне закона, высокотехнологичную Мекку для опытных

и энергичных молодых игроков. В этом мире ни один геймер не был более искусным и целеустремленным, чем соавторы DOOM и Quake, Джон Кармак и Джон Ромеро. Или, как их еще называли, Два Джона.

Для нового поколения Кармак и Ромеро олицетворяли американскую мечту: они пришли к успеху своими силами, превратив личные устремления в большой бизнес, новую форму искусства и культурное явление. Полные противоположности друг друга, они оба почитались как составителями списка Fortune 500*, так и компьютерными хакерами. Их провозгласили Ленноном и Маккартни от мира видеоигр (хотя они наверняка предпочли бы сравнение с Metallica). Два Джона сбежали из неблагополучных семей, чтобы создавать одни из самых важных игр в истории, пока те самые игры не развели их по разным углам. Но через пару минут, после долгого молчания, они снова предстанут перед фанатами.

Кармак и Ромеро договорились поговорить с почитателями о своих последних проектах: Кармак — про Quake III Arena, которую он разрабатывал в соучрежденной им id Software, а Ромеро — про долгожданный эпос Daikatana, над которым он работал в своем стартапе Ion Storm. Игры представляли собой противоположности того, что когда-то делало Двух Джонов таким динамичным дуэтом. Теперь казалось, что они заклятые враги. Их отношения были предметом изучения человеческой алхимии.

Кармак, которому было 29 лет, вел монашеский образ жизни. Программист-филантроп, в свободное время он

* Fortune Global 500 — рейтинг 500 крупнейших мировых компаний с наибольшей выручкой. Список ежегодно составляется журналом Fortune. — *Прим. пер.*

создавал мощные ракеты (а также входил в список гениев по версии Билла Гейтса). Его поведение вдохновлялось идеальным порядком компьютерного кода. Ромеро в свои 32 года был дерзким дизайнером, чей образ плохиша сделал его рок-звездой индустрии; он бы рискнул всем, в том числе и репутацией, чтобы реализовать самые смелые идеи. Кармак вскоре после их расставания сказал: «Ромеро хочет себе империю, а я просто хочу писать хорошие программы».

Близился момент приезда Двух Джонов в отель. Геймеры отвлеклись от соревнований в игре и приготовились наблюдать за борьбой в реальной жизни между бывшими партнерами. Кармак и Ромеро друг за другом припарковали свои Ferrari, купленные в разгар сотрудничества. Кармак быстро прошел мимо толпы. У него были короткие волосы песочного цвета, квадратные очки и футболка с комком шерсти на ножках и двумя большими глазами. Ромеро неспеша шел со своей девушкой Стиви Кейс, умелой геймершей и моделью *Playboy*; он надел узкие черные джинсы и рубашку в тон, а его густая темная грива ниспадала до талии. Проходя мимо друг друга, два Джона сухо кивнули и заняли свои места. Пробил час игры.



РОК-ЗВЕЗДА

Одиннадцатилетний Джон Ромеро вскочил на портовый велик и снова отправился на поиски неприятностей. Он, худощавый парень в очках с толстыми линзами, проехал мимо скромных домов города Роклин, штат Калифорния, направляясь в пиццерию. Ромеро знал, что сегодня, в обычный летний день 1979 года, вход туда ему был заказан, однако ничего не мог с собой поделать. Там его ждали игры.

В частности, там была Asteroids*, которую сам Ромеро называл «самой крутой игрой, что видела планета Земля». Ничто не могло сравниться с тем ощущением, когда ты, нажимая кнопки, уводил свой корабль от столкновения с летающими камнями, а из автомата гудела тревожная музыка в стиле фильма «Челюсти»: *пум, пум, пум, пум, пум, пум*. Ромеро имитировал эти звуки так же, как другие дети пародировали знаменитостей. Ради такого удовольствия

* Игра для аркадных автоматов, разработанная и изданная компанией Atari в 1979 году. Цель игры состоит в том, чтобы получить как можно больше очков, расстреливая астероиды и летающие тарелки и избегая при этом столкновения с обломками. — *Прим. пер.*

ствия можно было рискнуть многим: разбиться о метеоры, потерять заработанные за доставку газет деньги, нарваться на гнев отчима. Но какие бы неприятности ни ждали Ромеро, он всегда мог сбежать от них обратно в игры.

В тот момент ему грозила порка легендарных маститов. Его отчим, Джон Шунеман, бывший сержант-инструктор, приказал Ромеро держаться подальше от игровых автоматов. Автоматы — это игры, а игры — это преступность. Проступки влекли неудачи и в школе, и в жизни.

Как любил напоминать отчим, у матери и так было проблем по горло из-за необходимости обеспечивать Ромеро и его младшего брата Ральфа — ее первый муж ушел из семьи пять лет назад. У отчима Ромеро были и другие причины нервничать: он занимал пост в сверхсекретной госструктуре и занимался извлечением черных ящиков с секретной информацией из сбитых американцами самолетов-шпионов по всему миру.

— Малой, — сказал он парой дней раньше, — я тебя предупредил.

Ромеро сделал вид, что прислушался к наказу. Обычно Джон играл в небольшой пиццерии Timothy's в городе, но на этот раз он вместе с друзьями отправился в менее популярное место: Round Table*. В честь своего полного имени, Альфонсо Джон Ромеро, он использовал инициалы AJR** в таблице рекордов на всех автоматах с Asteroids в городе. За пареньком были не только первые места — Ромеро забивал собой всю десятку лидеров.

* Дословно переводится как «Круглый стол». Крупная сеть пиццерий, основанная в 1959 году. — *Прим. пер.*

** В Asteroids, как и во многих других аркадных играх, можно было ввести только три символа в таблице рекордов. — *Прим. пер.*

— Смотрите и учитесь, — сказал Ромеро своим друзьям, закинул в автомат четвертак* и начал игру.

Однако играл он недолго. Когда Джон собирался завершить раунд, он почувствовал на плече тяжелую ладонь.

— Ты охуел, что ли? — сказал он, думая, что это один из друзей пытался помешать ему играть. Затем лицо Джона впечаталось в автомат.

Отчим Ромеро протащил Джона мимо друзей к пикапу и бросил грязный велик в багажник. Ромеро плохо его

спрятал, поэтому отчим заметил «железного коня», возвращаясь домой с работы.

— На этот раз ты действительно облажался, малой, — сказал отчим.

Он отвел Ромеро в дом, где на кухне стояли мама и заехавшая погостить бабушка.

— Джонни снова играл в автоматы, — сказал отчим. —

АВТОМАТЫ — ЭТО
ИГРЫ, А ИГРЫ — ЭТО
ПРЕСТУПНОСТЬ.
ПРОСТУПКИ ВЛЕКЛИ
НЕУДАЧИ И В ШКОЛЕ,
И В ЖИЗНИ.

Знаешь, на что это похоже? Это все равно что родную мать на хуй послать.

Он лупил Ромеро, пока у мальчика не опухла губа и не появился синяк под глазом. Джону запретили выходить из дома две недели. На следующий день он тайком вернулся к автоматам.

По словам Джинни, матери Ромеро, он был жизнерадостным ребенком. Джон родился 28 октября 1967 года,

* Как правило, попытка или серия попыток в аркадных играх стоила 25 центов. — *Прим. пер.*

на шесть недель раньше срока, и весил два с небольшим килограмма. Его родители, женившиеся всего несколько месяцев назад, переживали тяжелый период. Веселая и доброжелательная Джинни познакомилась с Альфонсо Антонио Ромеро в Тусоне, штат Аризона, еще в юности. Альфонсо был мексиканским американцем в первом поколении и работал на базе военно-воздушных сил, ремонтируя кондиционеры и отопительные системы. После того как Альфонсо и Джинни поженились, они сели в Chrysler 1948 года выпуска с 300 долларами в кармане и отправились в Колорадо с надеждой, что их межрасовые отношения будут процветать в более толерантной обстановке.

Хотя ситуация там была получше, после рождения Джона пара вернулась в Тусон, чтобы отец ребенка мог устроиться на работу на медных рудниках. Работа была тяжелой и радости не приносила. Альфонсо часто приходил домой пьяным — если вообще приходил. Вскоре родился и второй ребенок, Ральф. Джон Ромеро наслаждался хорошими временами, барбекю и безрассудным баловством. Как-то раз отец завалился домой в 10 вечера и разбудил Джона.

— Собирайся, пробормотал он, — Мы идем в поход.

Они отправились к кактусовым холмам в Сагуаро*, чтобы поспать под звездами. Однажды вечером отец уехал за продуктами. После этого Джон не видел его два года.

За это время его мать снова вышла замуж. Джон Шунеман, который был на четырнадцать лет старше супруги,

* Национальный парк в округе Пима на юге штата Аризона. — *Прим. пер.*

пытался наладить с Джоном отношения. Как-то он застал шестилетнего мальчика за кухонным столом, где тот рисовал автомобиль Lamborghini. Рисунок был так хорош, что отчиму показалось, будто Джон срисовал его. Для проверки он положил на стол игрушечную машинку Hot Wheels и стал наблюдать за Ромеро. Новый рисунок тоже получился безупречным. Шунеман спросил Джонни, кем он хочет быть, когда вырастет. Мальчик ответил: «Богатым холостяком».



КОМПЬЮТЕРНОЕ
ПОДПОЛЬЕ НЕ ДОПУСКАЛО
ДИСКРИМИНАЦИИ ПО
ВОЗРАСТУ: ЗАДРОТ
ОДНАЖДЫ — ЗАДРОТ
НАВСЕГДА.



Какое-то время их отношения процветали. Распознав любовь Ромеро к аркадным играм, отчим возил его на местные соревнования, и Джон каждый раз выигрывал. Ромеро настолько хорошо играл в Рас-Ман, что мог с закрытыми глазами водить круглого желтого

колобка по лабиринту из фруктов и точек. Но вскоре отчим заметил, что хобби Ромеро отнимает у мальчика все больше времени.

Все началось в один из летних дней 1979 года, когда брат Ромеро Ральф со своим другом ворвался в парадную дверь их дома. Они рассказали, что доехали на велосипедах до колледжа Сьерра и заметили там кое-что важное.

— Там наверху есть игры! — сказали они. — Игры, за которые не надо платить!

Игры, в которые некие добрые студенты разрешили им поиграть. Игры на каких-то странных больших компьютерах.

Ромеро тут же вскочил на велосипед и вместе с ними отправился в компьютерную лабораторию колледжа. Никто не мешал им там тусоваться. В те времена это было обычное дело. Компьютерное подполье не допускало дискриминации по возрасту: задрот однажды — задрот навсегда. И так как ключи от лаборатории часто отдавали студентам, там не было никаких преподавателей, которые могли бы прогнать ребят. Ромеро никогда не видел ничего подобного. Из вентиляционных отверстий выходил холодный воздух, а студенты толпились вокруг компьютерных терминалов. Все были поглощены игрой, которая состояла только из слов на экране: «Вы стоите в конце дороги перед небольшим кирпичным зданием. Вокруг вас лес. Из здания в направлении оврага вытекает небольшой ручей. Вдалеке видна блестящая белая башня».

Это была Colossal Cave Adventure*, крайне популярная вещь. Ромеро знал почему: она напоминала компьютерную версию Dungeons & Dragons**. D&D, как известно, представляла собой ролевую игру, по духу напоминающую «Властелина колец», в которой игрокам были нужны ручка, бумага и воображение. Многие взрослые бездумно считали это развлечение бегством от реальности. Но чтобы понять такого заядлого игрока в D&D, как Ромеро, нужно было постичь суть игры.

Созданная в 1972 году Гэри Гайгэксом и Дэйвом Арнесоном, двумя двадцатилетними приятелями, Dungeons & Dragons стала настоящим феноменом андерграунда,

* Старейшая текстовая приключенческая игра, выпущенная в 1975 году и существенно доработанная в 1977-м. — *Прим. пер.*

** D&D, она же «Подземелья и драконы», — популярная настольная боевая игра в фэнтези-стилистике. — *Прим. пер.*

особенно в студгородках, благодаря слухам и скандалам. Игра получила легендарный статус, когда студент по имени Джеймс Даллас Эгберт III пропал в канализации под Мичиганским государственным университетом, где, как поговаривали, пытался воспроизвести сюжет игры в жизни. Фильм «Зловещая игра»* с Томом Хэнксом был в общих чертах основан на этом происшествии. Со временем D&D выросла в международную индустрию и стала ежегодно приносить 25 миллионов долларов за счет продаж романов, игр, футболок и сборников правил.

Нетрудно понять, что привлекло игроков. «В D&D, — говорил Гайгэкс, — самый обычный человек слышит зов славы, становится героем и переживает внутренние изменения. В реальном мире у детей нет власти: они отвечают перед всеми, они не управляют своей жизнью, но в этой игре они становятся всесильными — и все зависит от них». В D&D нельзя было победить в привычном понимании этого слова. Это скорее была интерактивная книга. В состав участников входили не менее двух-трех игроков и Мастер Подземелий — человек, сочиняющий приключения и руководящий ими. Все, что им было нужно, — это сборник правил D&D, несколько специальных многогранных игровых костей, ручка и бумага. Для начала игроки должны были выбрать и проработать персонажей, которыми хотели бы стать в игре: от дворфов до эльфов, от гномов до людей.

* Оригинальное название *Mazes and Monsters*, переводится как «Лабиринты и монстры» — фильм 1982 года по мотивам одноименной книги писательницы Роны Джаффе. По сюжету герой Хэнкса по имени Робби настолько сильно увлекся игрой, что перестал понимать, где вымысел, а где реальность. — *Прим. пер.*

Собравшись за столом, игроки слушали, пока Мастер Подземелий открывал книгу правил D&D с описаниями монстров, заклинаний и персонажей и придумывал сцену. Скажем, покрытый туманом замок у реки, вдалеке от которого слышится звериное рычание. *Куда вы пойдете?* Если игроки решали идти навстречу крикам, Мастер выбирал огра или химеру, с которыми им приходилось столкнуться. Бросок его кубика определял исход поединка. В каких бы диких фантазиях ни оказывались игроки, их судьбой всегда управлял случайный набор данных. Неудивительно, что D&D приглянулась программистам, и одна из первых созданных ими игр, Colossal Cave Adventure, была вдохновлена именно ею.

В Colossal Cave Adventure нужно было, побеждая в сражениях, достать сокровища из волшебной пещеры. Игрок указывал направление, набирая, например, «север» или «юг», или давал команду — «ударить» или «атаковать». Ромеро словно очутился в романе, в котором он был главным героем. Выбирая различные действия, он все глубже пробирался в игровой лес. Стены лаборатории в его воображении становились деревьями, а шум кондиционера превращался в журчание ручья. Это был другой мир. Воображение делало его реальным.

Еще сильнее впечатляло, что это была альтернативная реальность, которую мог *создать* лично он. С семидесятих годов прошлого века в индустрии электронных игр



В РЕАЛЬНОМ МИРЕ
У ДЕТЕЙ НЕТ ВЛАСТИ: ОНИ
ОТВЕЧАЮТ ПЕРЕД ВСЕМИ,
ОНИ НЕ УПРАВЛЯЮТ СВОЕЙ
ЖИЗНЬЮ, НО В ЭТОЙ
ИГРЕ ОНИ СТАНОВЯТСЯ
ВСЕСИЛЬНЫМИ — И ВСЕ
ЗАВИСИТ ОТ НИХ.



доминировали игровые автоматы вроде Asteroids и домашние консоли типа Atari* 2600. Для написания программного обеспечения для этих платформ требовались дорогостоящие системы разработки и корпоративная поддержка. Но игры для компьютеров были другими. Они были доступными. У них были свои инструменты создания, свои порталы в мир игр. И люди, которые держали от них ключи, были не авторитарными монстрами, а *своими в доску чуваками*. Ромеро понимал, что, несмотря на юный возраст, тоже мог стать своим. Волшебником этой страны Оз мог стать и он.

Каждую субботу в 7:30 утра Ромеро ездил на велосипеде в колледж, где студенты, очарованные его смекалкой, показывали ему, как программировать на мейнфреймах компании Hewlett-Packard** размером с холодильник. Разработанные в пятидесятые годы, они были первыми гигантами компьютерной индустрии. Их программировали машины, в которые нужно было вставлять перфокарты, где хранился код. Доминирующее положение на рынке занимала компания IBM, выпускавшая как компьютеры, так и оборудование для перфокарт, и ее выручка в 1960-х годах превысила 7 миллиардов долларов. К семидесятым мейнфреймы и их младшие братья, мини-компьютеры, проникли в корпорации, правительственные учреждения и университеты. Но в домах их еще не было.

* Atari — компания по производству и изданию игр и консолей. Оказала огромное влияние на зарождение игровой индустрии. — *Прим. пер.*

** Hewlett-Packard — одна из крупнейших американских компаний в сфере информационных технологий, работавшая с 1939 по 2015 год. 1 ноября 2015 года разделена на две компании: HP Inc. и Hewlett Packard Enterprise. — *Прим. пер.*

По этой причине начинающие компьютерные энтузиасты, такие как Ромеро, постоянно наведывались в университетскую лабораторию ради возможности лично поработать за компьютером. Поздно вечером после того, как преподаватели возвращались домой, студенты собирались в лаборатории с целью изучать, играть и взламывать. Компьютер казался революционным инструментом: средством для самосовершенствования и реализации фантазий. Программисты пропускали занятия, свидания, походы в душ. И, набравшись знаний, они тут же начинали разрабатывать игры.

Первая игра появилась на свет в 1958 году в одном из самых невероятных для этого мест — лаборатории ядерных исследований, находящейся в ведении правительства США. Глава отдела приборостроения Брукхейвенской национальной лаборатории Уильям Хигинботам планировал провести ознакомительную экскурсию для некоторых обеспокоенных местных фермеров, и ему необходимо было как-то покорить гостей. Так, вместе с коллегами он разработал простейшую симуляцию тенниса с помощью компьютера и небольшого круглого экрана осциллографа. Игра, которую он назвал Tennis for Two, состояла всего лишь из белого шарика-точки, прыгающего туда-сюда через маленькую белую линию. Это привело толпу в восторг. Затем аппарат демонтировали и убрали.

Три года спустя, в 1961 году, Стив «Слаг» Расселл с группой других студентов Массачусетского технологического института создал Spacewar на первом мини-компьютере — PDP-1*. В этой игре два игрока стреляли ракетами по ко-

* Первый компьютер из серии PDP, произведенный Digital Equipment Corporation в 1960 году. — *Прим. пер.*

раблям друг друга, летая вокруг черной дыры. Десять лет спустя программист и спелеолог-любитель из Бостона Уилл Кроутер создал симулятор спелеолога с текстовым интерфейсом. Когда хакер из Стэнфорда по имени Дон Вудс увидел игру, он связался с Кроутером, чтобы узнать, можно ли ему ее модифицировать, добавив больше фэнтезийных элементов. Результатом стала Colossal Cave Adventure. Ее появление привело к расцвету текстовых приключений, а студенты и хакеры в компьютерных классах по всей стране начали играть и модифицировать собственные игры, зачастую основанные на Dungeons & Dragons или сериале «Звездный путь».

Ромеро рос в восьмидесятые годы и был хакером четвертого поколения. Первым поколением были студенты, работавшие на мини-компьютерах в пятидесятых и шестидесятых годах в Массачусетском технологическом институте; вторым — те, кто подхватил эстафету в Кремниевой долине и Стэнфордском университете в семидесятых; третьим — первые игровые компании начала восьмидесятых. Чтобы стать своим, Ромеро нужно было выучить язык жрецов — разработчиков игр: язык программирования HP-BASIC. Он был талантливым и настойчивым учеником и не стеснялся расспрашивать каждого, кто мог ответить на его все более сложные вопросы.

Новое увлечение Джона совсем не обрадовало родителей. Проблема была в оценках Ромеро: он резко скатился с пятерок и четверок до троек и двоек. Он был умным, но слишком легко отвлекался, и родители думали, что во всем виноваты игры и компьютеры. Хотя на дворе был золотой век видеоигр, в который игры для аркадных автоматов приносили 6 миллиардов долларов ежегодно

и даже домашние системы зарабатывали по миллиарду, отчим не верил, что разработка игр может быть настоящим призванием.

— Ты никогда не зарабатываешь денег на играх, — повторял он. — Нужно делать то, что действительно нужно людям. Например, приложения для бизнеса.

Стычки с отчимом становились все жестче, а воображение Ромеро и не думало сбавлять обороты. Он начал выплескивать последствия эмоционального и физического насилия в рисунках. В течение многих лет он рос на комиксах-ужастиках в стилистике фильмов категории В* от издательства EC Comics**, туалетном юморе журнала MAD***, героических приключениях Человека-паука и Фантастической Четверки. К одиннадцати годам он уже рисовал собственные комиксы. В одном из них хозяин звал поиграть с мячиком свою собаку по имени Чуи. Бросок мяча оказался слишком сильным, и хозяин попал Чуи в глаз, расколол собаке голову, из которой потекли зеленые мозги. «Конец», — нацарапал Ромеро внизу, добавив эпитафию: «Бедный старина Чуи».

Однажды на уроке рисования Ромеро сдал в качестве домашнего задания свой комикс «Дичь». В одной из глав он описал и проиллюстрировал «10 различных способов пыток», например: «Всаживайте иголки во все участки

* Малобюджетные коммерческие фильмы, получившие такое название из-за того, что они всегда шли вторыми в сдвоенных сеансах. — *Прим. пер.*

** Оно же Entertaining Comics. Американское издательство комиксов, появившееся в 1944 году, специализирующееся на ужасах, криминале, юморе, военных историях и фэнтези и ориентированное на детскую аудиторию. — *Прим. пер.*

*** Американский сатирический журнал, изначально выпускаемый как книга комиксов. — *Прим. пер.*

тела жертвы и через несколько дней... увидите, как она превращается в кровоточащий кусок мяса» и «Подожгите ноги жертвы, пока она сидит, привязанная к стулу». Другая глава называлась «Как свести няню с ума», где он тоже проиллюстрировал все предложения, включая «Возьмите жутко острый кинжал и притворитесь, будто порезались» и «Засуньте электрический кабель себе в уши и прикиньтесь радиоприемником». Учитель вернул работу, сопроводив ее запиской следующего со-



ОДНАЖДЫ НА УРОКЕ
РИСОВАНИЯ РОМЕРО СДАЛ
В КАЧЕСТВЕ ДОМАШНЕГО
ЗАДАНИЯ СВОЙ КОМИКС
«ДИЧЬ». В ОДНОЙ ИЗ
ГЛАВ ОН ОПИСАЛ
И ПРОИЛЛЮСТРИРОВАЛ
«10 РАЗЛИЧНЫХ СПОСОБОВ
ПЫТОК».



держания: «Это отвратительная мерзость. По-моему, тебе стоит нарисовать что-нибудь другое». За свои художественные старания Ромеро получил 4 с плюсом. Но самые серьезные свои усилия он приберет для написания кода.

Через несколько недель после поездки в колледж Сьерра Джон написал свою первую компьютерную игру — текстовое приключение. Поскольку мейнфреймы не могли сохра-

нять данные, код приходилось отпечатывать на покрытых воском перфокартах. Каждая карта представляла собой строку кода, поэтому типичная игра занимала тысячи таких карт. После каждого дня, проведенного в школе, Ромеро привязывал пачку карт к багажнику велосипеда и крутил педали до дома. Когда он возвращался в лабораторию в следующий раз, ему приходилось снова вставлять карты в компьютер, чтобы запустить игру. Однажды по дороге домой из колледжа велосипед

Ромеро ударился о кочку. Две сотни карт взлетели в воздух и рассыпались по мокрой земле. Ромеро решил, что пришло время заняться чем-нибудь другим.

Вскоре он встретил новую любовь: компьютер Apple II. Компания Apple стала любимчиком каждого независимого хакера с того момента, как ее компьютер был представлен в 1976 году на заседании Клуба самодельных компьютеров*, компании разношерстных калифорнийских технарей. Будучи первыми доступными домашними компьютерами, машины Apple идеально подходили для создания игр. В немалой степени это стало возможным благодаря корням соучредителей компании, Стиву Джобсу и Стивену Возняку, или, как их стали называть позже, Двум Стивам.

Бросивший колледж недоучка со страстью к буддизму и философии, Джобс в середине 70-х годов устроился на работу в компанию Atari, которая выпускала видеоигры. Atari была легендарной, потому что ее основатель Нолан Бушнелл в 1972 году выпустил аркадный хит Pong — теннисную игру, в которой нужно было управлять белыми полосами с обеих сторон экрана, отбивая точку вперед и назад. Джобс разделил бы уверенность и дерзость босса, взломавшего Spacewar для создания своей первой аркадной игры Computer Space. Однако у него были планы еще грандиознее, и их он собирался реализовать со своим другом детства Возняком по кличке Воз — математическим гением, проводившим часы за видеоиграми.

* Homebrew Computer Club — группа любителей компьютеров, собиравшаяся в Менло-Парк, Калифорния, с 1975 по 1986 год. Клуб сыграл немалую роль в развитии Кремниевой долины, в число его участников входили Стив Джобс и Стивен Возняк. — *Прим. пер.*

Воз был в равной степени гением программирования и озорным шутником, известным в районе залива Сан-Франциско как обладатель собственного телефонного номера для шуточных звонков*. В компьютерах Воз нашел идеальный способ совместить свое чувство юмора и способности к математике: он создал игру, где на экране появлялось сообщение «Вот дерьмо», когда игрок проигрывал. Джобс нанял Воза для разработки Breakout, новой игры Atari. Эта алхимия предпринимательского видения Джобса и программистской изобретательности Воза породила их компанию Apple. Первый компьютер Apple, созданный в 1976 году, был, по сути, прототипом, предназначенным для немногих энтузиастов, и стоил дьявольские 666 долларов и 66 центов. Apple II, выпущенный годом позже, был рассчитан на массовый рынок; у него имелась клавиатура, интерпретатор бейсика** и, главное, цветная графика. Жесткого диска у этого компьютера не было, зато в комплект входило два игровых пульта. Он был *создан* для игр.

Ромеро впервые увидел стильные бежевые Apple II в колледже Сьерра. И если мейнфрейм мог отображать в лучшем случае белые точки да линии, то монитор

* Dial-A-Joke — это телефонная служба, которую пользователи могут вызывать для прослушивания ранее записанных анекдотов. Анекдоты записываются на автоответчик. — *Прим. пер.*

** Здесь имеется в виду встроенный в командную строку инструмент построчного исполнения пользовательских программ. Старые операционные системы, такие как установленная на Apple II, еще не оснащались графическими интерфейсами, поэтому пользователю таких компьютеров требовалось уметь работать с командной строкой и обладать навыками программирования. — *Прим. пер.*

Apple II светился разными цветами и отличался высоким разрешением. Весь остаток дня Ромеро бегал по лаборатории, пытаясь разузнать как можно больше об этой новой волшебной шкатулке. Теперь, приходя в колледж, Джон мог играть на Apple II в массу новых разнообразных игр.

Многие из них были подделками аркадных хитов, вроде Asteroids и Space Invaders*. Другие обладали чертами настоящих инноваций. Например, Ultima. Ричард Гэрриот, сын астронавта из Техаса, также известный как «Лорд Бритиш», говорил со среднеанглийским акцентом и создал серию графических ролевых игр Ultima, снижавшую огромный успех. Как и в Dungeons & Dragons, игроки могли выбрать, кем стать — волшебником или эльфом. Они сражались с драконами и развивали персонажей. Графика была грубой, пейзажи представляли собой блоки цветных квадратов: зеленый блок означал дерево, а коричневый — гору. Игроки никогда не видели, как персонажи нападают на монстров, они просто подходили к дракону и ждали текстового объяснения результатов. Но геймеры закрывали глаза на шероховатости ради настоящего интерактивного рассказа, целого мира, который скрывался за этим.

Ultima также продемонстрировала тягу нового поколения хакеров к предпринимательству. Гэрриот прославился в начале восьмидесятых благодаря собственной работоспособности. Как и многие другие программисты на Apple II, он распространял свои игры на гибких дисках, запечатанных в прозрачные пластиковые пакеты

* Аркадная «стрелялка», в которой игрок управляет лазерной пушкой в нижней части экрана, передвигая ее горизонтально и отстреливая инопланетян, надвигающихся сверху. — *Прим. пер.*

Ziploc*, в местных компьютерных магазинах. Кен и Роберта Уильямс, молодая супружеская пара из Северной Калифорнии, также стали одними из первопроходцев распространения игр в зиплоках. Они превратили самодельные графические ролевые игры в компанию Sierra On-Line с ежегодной выручкой в 10 миллионов долларов — рай с джакузи для хиппи-диджерати**. Сайлас Уорнер, легенда ростом 205 сантиметров и весом 145 килограммов, основал свою компанию Muse Software и выпустил еще одну из любимых игр Ромеро, мрачную и напряженную — Castle Wolfenstein***, в которой игроки водили персонажа по лабиринтам, сражались с нацистами и в итоге самим Гитлером.

Ромеро проводил за играми слишком много времени, и отчим решил: лучше иметь компьютер дома, где за Джоном можно присматривать. В день, когда Apple II наконец доставили, в дверях отчима Ромеро встретила жена.

— Обещай, что не будешь ругаться, — умоляла она.

В гостинной лежала пустая коробка от Apple II.

— Джонни уже все собрал, — осторожно сказала мама.

В ответ они слышали несколько неприятных звуковых сигналов. Разъяренный Шунеман помчался по коридору и распахнул дверь, ожидая увидеть кучу ломаного пластика и проводов. Вместо этого он обнаружил

* Марка многоразовых, повторно запечатываемых сумок и контейнеров, ставшая нарицательной — как «скотч». — *Прим. пер.*

** Элита компьютерной индустрии и сетевых сообществ, в наше время объединяющая известных ученых в области вычислительной техники и авторов технологических изданий блогеров. Само слово образовано от слов digital и literati. — *Прим. пер.*

*** Слово «Вольфенштайн», в свою очередь, переводится с нем. как «Волчий камень». — *Прим. пер.*

Ромеро, который печатал что-то на работающем компьютере. Отчим постоял минуту в молчании, затем вошел в комнату и дал мальчику показать несколько игр.

На Рождество 1982 года Ромеро попросил два подарка: книги Apple Graphics Arcade Tutorial* и Assembly Lines**, где объяснялся язык ассемблера***, более быстрый и мудреный код. Эти книги стали смыслом его жизни, когда отчим, получив работу в Королевских ВВС, перевез семью в Алконбери, маленький городок в Центральной Англии. Там Ромеро писал игры, в которых он мог применить свои искусные навыки ассемблера. Он самолично мастерил коробки и рисовал обложки. Ромеро прославился, продавая свои игры в школе.

Отчим Ромеро насторожился, когда офицер, работавший над секретной симуляцией воздушного боя с русскими, спросил, не заинтересован ли его пасынок в работе на полставки. На следующий день офицер привел мальчика в холодную комнату, полную больших компьютеров. Из-за черной занавески Ромеро не видел ни секретных карт, ни машин, ни документов. Его попросили помочь с переносом програм-



РОМЕРО ПРОВОДИЛ ЗА ИГРАМИ СЛИШКОМ МНОГО ВРЕМЕНИ, И ОТЧИМ РЕШИЛ: ЛУЧШЕ ИМЕТЬ КОМПЬЮТЕР ДОМА, ГДЕ ЗА ДЖОНОМ МОЖНО ПРИСМАТРИВАТЬ.



* Автор допустил небольшую неточность. Книга называется Apple Graphics & Arcade Game Design («Руководство геймдизайна и управления графикой ЭВМ Apple»). — Прим. пер.

** Игра слов по мотивам «ассемблера», которую можно перевести как «Линии сборки». — Прим. пер.

*** Машинно-ориентированный язык программирования низкого уровня. — Прим. пер.

мы с мейнфрейма на мини-компьютер. На мониторе он увидел грубо нарисованный авиасимулятор.

— Нет проблем, — сказал он. — Я знаю про игры все.

Ромеро был готов к большему. Компьютер стал культурным символом. Журнал Time даже поместил компьютер на обложку, выдав ему титул «машина года» вместо обычного «человека года» в 1982 году. Игры для компьютера становились все более привлекательными, в то время как видеогames, сделанные для подключаемых к телевизорам консолей, переживали крах. Переизбыток игр и оборудования в 1983 году привел к убыткам в размере 536 миллионов долларов для одной лишь Atari. Тем временем домашние компьютеры набирали обороты. Машины Commodore VIC-20 и 64 смогли превзойти Apple с продажами в 1 миллиард долларов. И этим компьютерам нужны были игры.

Паренек, работающий на Apple II, мог публиковать свои игры в зарождающейся индустрии двумя способами. Крупные издательства, такие как Sierra и Electronic Arts, были, как выяснил Ромеро, ему недоступны. В распоряжении оставались только журналы энтузиастов, которые в целях экономии печатали игры на страницах в виде исходного кода. Чтобы поиграть, читателю приходилось перепечатать код программы в компьютер.

В Англии Ромеро проводил каждую свободную минуту за Apple, работая над играми, которые надеялся выпустить. Но плохие школьные оценки злили отца, возобновили прежние конфликты и вдохновили Ромеро на новые комиксы под названием «Мелвин». Их суть была одной и той же: мальчик по имени Мелвин все делает назло отцу, лысому мужчине в темных очках, похожему на отца Ромеро, а затем страдает от последствий.

На одном из стрипов Мелвин соглашается помыть посуду, но вместо этого отправляется играть в компьютерные игры. Узнав об этом, отец ждет, пока Мелвин уснет, а затем вбегает в его комнату с криком: «Ах ты мелкий уебок!» — и избивает сына, превращая лицо в кровавое месиво. Ромеро не был единственным, кто нашел спасение в жестоких комиксах. Другие школьники подсказывали ему, как Мелвин должен встретить свою смерть. Ромеро воплощал все их идеи, делая детали предельно омерзительными. Его талант вызывал восхищение.



В АНГЛИИ РОМЕРО
ПРОВОДИЛ КАЖДУЮ
СВОБОДНУЮ МИНУТУ
ЗА APPLE, РАБОТАЯ
НАД ИГРАМИ, КОТОРЫЕ
НАДЕЯЛСЯ ВЫПУСТИТЬ.



Пристальное внимание его изменило. Он слушал хеви-метал: Judas Priest, Metallica, Mötley Crüe. Он встречался с полудюжиной девчонок. Та, которая ему нравилась больше остальных, вскоре стала его девушкой: популярная, умная и общительная дочь уважаемого офицера. Она заставляла его покупать рубашки, носить красивые джинсы и контактные линзы. Спустя долгие годы унижений от отца и отчима Ромеро наконец получил признание.

В шестнадцать лет Ромеро все так же хотел стать успешным разработчиком. После восьми месяцев отказов, 5 марта 1984 года хорошие новости пришли из журнала про Apple под названием InCider. Уставший от недавней поездки на Марди Гра* редактор написал, что решил

* Марди Гра (фр. Mardi gras, буквально — «жирный вторник») — вторник перед Пепельной средой и началом католического Великого поста. — *Прим. пер.*

опубликовать код Scout Search, низкополигональной игры Ромеро, где игрок, управляя одной точкой, должен был спасти из лабиринта всех скаутов (другие точки), прежде чем до них добрался бы медведь гризли (еще одна точка). Игра выглядела не ахти, но была веселой. Ромеро заплатили 100 долларов, а журнал заинтересовался публикацией других присланных им игр. «Я посмотрю их, как только пройдет похмелье», — написал редактор.

Ромеро вложил все силы в разработку новых игр, для которых он создавал весь код и графику. Он мог написать игру за полчаса. Все свои игры Джон называл по одному принципу: аллитерации из двух слов, например, Alien Attack или Cavern Crusader. Ромеро становился все более дерзким. «Когда я выиграю конкурс [программирования] в этом месяце, — писал он одному журналу, — (а я *выиграю*, моя программа потрясающая!), могу я получить не приз за 500 долларов, а сами 500 долларов? То же самое насчет ежегодного приза в размере 1000 долларов (который тоже будет моим)». Он подписал это письмо так же, как и все остальные: «Джон Ромеро, Первоклассный Программист». Деньги Джон и правда выиграл.

Успех вдохновил его снова связаться со своим биологическим отцом, который жил в Юте. В письме, написанном на импровизированном фирменном бланке компании Capitol Ideas Software, он хотел показать свои успехи и рассказал обо всех конкурсах и публикациях, в которых принимал участие. «Я изучаю компьютеры вот уже четыре с половиной года, — писал Ромеро. — Мои навыки программирования только что пережили еще одну революцию». На этот раз он подписал письмо как «Джон Ромеро, программист, победитель конкурсов,

будущий богач». Он на правильном пути, он это *чувствовал*. Но чтобы поднять ставки и по-настоящему стать богачом, ему нужно было покинуть Англию и вернуться в Америку.

Желание Ромеро осуществилось в 1986 году, когда он вернулся с семьей в Калифорнию. Он записался на занятия в колледж Сьерра, который стал посещать незадолго до окончания школы. Его игры издавались полным ходом: почти все, что он выпускал, попадало в компьютерные журналы, а иногда — даже на их обложки. И однажды, во время рабочей смены в Burger King*, он влюбился.

Как-то раз Келли Митчелл зашла в заведение и привлекла внимание стоявшего на кассе Ромеро. Они начали встречаться. Келли была дочерью мормонов** из верхушки среднего класса. Круче всего было то, что она жила в шикарном доме на холме. Ромеро доводилось встречаться с другими девушками, но они не казались такими веселыми и подходящими ему, как Келли, — пусть ей и было наплевать на игры. Для девятнадцатилетнего Ромеро это был шанс завести семью, которой у него никогда не было. Он сделал Келли предложение, и в 1987 году они поженились.

Ромеро решил, что пришло время заняться работой своей мечты. Он уже опубликовал десять игр, был в двух

* Burger King — глобальная сеть ресторанов быстрого питания, специализирующаяся на гамбургерах. — *Прим. пер.*

** Мормоны — религиозная и культурная группа, относящаяся к мормонизму, главной ветви движения Святых последних дней реставрационистского христианства. Основана религиозным деятелем Джозефом Смитом-младшим в северной части штата Нью-Йорк в 20-х годах XIX века. — *Прим. пер.*

шагах от выпуска из школы и взял на себя заботу о семье. Ему нужен был заработок. Возможность появилась 15 сентября 1987 года на фестивале энтузиастов компьютеров Apple под названием Applefest. Ромеро прочитал о нем в компьютерном журнале и знал, что там будут *все*: крупные издатели игр, Origin и Sierra, а также журналы, где он из раза в раз публиковался: Uptime, Nibble и InCider. Он приехал в конференц-центр в Сан-Франциско. Хакеры и геймеры заносили в помещение мониторы, распечатки и дискеты. Стол был завален журналами, на обложке которых красовалась одна из игр Ромеро. Другая его игра была запущена на мониторах стенда компьютерного журнала Uptime, выходившего на дискетах. О да, подумал Ромеро. У меня здесь все будет хорошо.

У стенда Uptime Ромеро встретил Джея Уилбура, редактора, платившего ему за работы. Джей, крепкий 27-летний бывший бармен из T.G.I. Friday's*, выглядел как ребенок, накачанный воздухом и с покрытым растительностью лицом. Джею нравился Ромеро: дерзкий, но ответственный программист, который понимал волшебную формулу отличных игр — легкие в освоении, сложные в мастерстве. Джей предложил ему работу. С типичной для него бравадой Ромеро пообещал подумать. Потешив самолюбие, Ромеро отправился прямо к стенду Origin, на котором было написано: «Ultima V в продаже с 31 октября!»

«О боже! — подумал Ромеро, — очередная “Ультима”!»

Он сел перед компьютером и вставил свою дискету.

* Американская сеть ресторанов, основанная в Нью-Йорке 15 марта 1965 года. — *Прим. пер.*

— И что это ты делаешь? — спросила женщина из отдела маркетинга компании Origin. — Ты вытащил нашу игру из нашего компьютера! Так нельзя!

Ромеро нажал несколько клавиш.

— Смотрите! — сказал он.

На экране отобразилась погоня по лабиринту. Он написал ее, используя сложную программу, которая улучшала разрешение графики, делая ее вдвое четче и красивее. Так называемое двойное разрешение считалось шедевром программирования, и игра вот этого тощего парня выглядела лучше, чем версия Ultima на экране. У женщины был только один вопрос:

— Работу не ищешь?

Через два месяца, в ноябре 1987 года, Ромеро отправился в путь через всю страну. Впереди был первый рабочий день в офисе Origin в Нью-Гэмпшире. Целеустремленный, но нищий, он выписал фальшивые чеки, чтобы оплатить проезд через пункты взимания автодорожных сборов. Он ехал с Келли, своей беременной женой — их первенец должен был родиться в феврале. Келли была не в восторге от поездки в снежный штат*, но Ромеро убедил жену своим обаянием. Он пообещал, что совсем скоро заживет как Первоклассный Программист и Будущий Богач.

Обещание выполнить не удалось. Несмотря на свой стремительный успех в Origin, Ромеро решил рискнуть и уйти, чтобы присоединиться к новой компании своего босса. Риск себя не оправдал. Стартап не превратился

* В Нью-Гэмпшире очень холодные зимы, а на севере штата может выпасть до двух с половиной метров снега. — *Прим. пер.*

2



ГЕНИАЛЬНЫЙ РАКЕТЧИК

В 1971 году в возрасте пятнадцати месяцев Джон Кармак произнес свои первые слова. Он притопал в гостиную, держа в руке губку, и произнес:

— Папа, держи мочалку.

До этого момента он, к немалому беспокойству родителей, не сказал ни слова — как будто ему хотелось сразу начать говорить осмысленными фразами, не размениваясь по мелочам.

— Инга, — сказал жене Стэн, отец мальчика, — кажется, у нас растет необычный ребенок.

Все Кармаки были самоучками. Дедушка Джона по отцовской линии, тоже Джон Кармак, работал электриком, имея всего два класса образования. Читать и писать его научила жена-домохозяйка, которая проучилась в школе восемь лет. Стэн вырос на востоке Кентукки, в самой бедной части штата, но благодаря прилежной учебе получил грант на обучение в университете. Заслужив отличные оценки по инженерному делу, математике и журналистике, он первым в истории своего рода получил высшее образование. Его жена, дочь химика и физиотерапевта, унаследовала интерес к науке от родителей; она изучала

ядерную медицину и получила степень по микробиологии. Стэн и Инга начали встречаться еще в университете и, родив первенца, готовились передать ему любовь к знаниям.

Джон Д. Кармак Второй — или Джонди, как его ласково звали домашние, — появившийся на свет двадцатого августа 1970 года, рос, не зная нищеты: тяжелый труд родителей принес семье материальное благополучие. После того как Стэн устроился ведущим новостей на один из трех больших телеканалов города Канзас-Сити, семья переехала в престижный дом в пригороде, где родился младший брат Джона, Питер. Кармак ходил в католическую начальную школу под названием Нотр-Дам — лучшее учебное заведение, куда только можно было попасть. Худой, низкорослый, с непослушными светлыми волосами и большими очками, которые он носил с первого года жизни, Джон быстро проявил себя. Уже во втором классе, семи лет от роду, он почти идеально проходил тесты на интеллект и показывал уровень девятиклассника. Он выработал уникальную манеру говорить, в конце каждого предложения издавая звук, похожий на гудение компьютера во время обработки данных. «Двенадцать умножить на двенадцать равно сто сорок четыре... м-м-м».

Как и его родители, Джон обожал читать. Он запоем глотал комиксы, смотрел научно-фантастические фильмы, был без ума от фэнтези вроде «Властелина колец», но больше всего ему нравилась игра *Dungeons & Dragons*. Роль ведущего ему нравилась даже больше, чем игрока, так что он быстро стал Мастером Подземелий. Кармак умел создавать уникальные заковыристые ситуации, и там, где большинство Мастеров предпочитали неукоснительно следовать книжным правилам, Кармак

сочинял свои собственные. По вечерам, возвращаясь из школы — а учился он тогда в третьем классе, — Джон, как правило, сидел у себя в комнате и придумывал миры для игры, изображая их на миллиметровой бумаге.

Джон был трудолюбив, но нельзя сказать, что жизнь давалась ему легко. Когда его попросили перечислить пять самых больших проблем, с которыми он сталкивался в жизни, Кармак дважды написал, что родители слишком многого от него ждут. Мама требовала от него строжайшего подчинения, и отношения с ней не складывались. Один раз, когда Джон отказался выполнять домашнее задание сверх нормы, мама заперла его коллекцию комиксов в чулане; у Кармака не получилось взломать замок, и тогда он снял дверь с петель.

Религия казалась Джону лишней здравой смыслом, так что в школе он вел себя хуже и хуже. Каждую среду после литургии он спорил со своими одноклассниками о вере, иногда доводя их до слез. Впрочем,

его аналитическим способностям нашлось лучшее применение, когда один из учителей показал ему Apple II. Джон моментально влюбился в компьютер: он говорил на языке чистой математики, реагировал на команды и содержал в себе целые миры — на нем можно было играть.

Кармак уже был знаком с аркадными автоматами, которые приводили его в восторг. Не сказать, что он был лучшим игроком в округе, но ему нравились



УЖЕ ВО ВТОРОМ
КЛАССЕ, СЕМИ ЛЕТ
ОТ РОДУ, ОН ПОЧТИ
ИДЕАЛЬНО ПРОХОДИЛ
ТЕСТЫ НА ИНТЕЛЛЕКТ
И ПОКАЗЫВАЛ УРОВЕНЬ
ДЕВЯТИКЛАССНИКА.



Space Invaders, Asteroids и Battlezone своей скоростью. В Battlezone, в отличие от прочих, был вид от первого лица. Вместо того чтобы смотреть на поле битвы сбоку или сверху, Кармак находился прямо в центре событий и видел мир будто изнутри танка. У игры была примитивная графика, вся сделанная из зеленых линий, но она так мастерски создавала иллюзию трехмерности, что даже правительство США хотело создать подобную игру для обучения солдат. Кармаку тоже хотелось создавать игры. И компьютер мог ему в этом помочь.

Однажды мама привезла Джона в магазин Radio Shack*, где его обучили основам работы на компьютере TRS-80. Пятиклассник Кармак вооружился книгой о программировании и вернулся в школу с твердым намерением самостоятельно освоить все необходимое. К тому дню он прочитал статью о компьютерах в энциклопедии добрый десяток раз. Его успеваемость росла; в какой-то момент он написал учителю письмо, где доказывал: «наиболее логичным было бы отправить меня в шестой класс». В следующем году Кармака перевели на программу обучения для одаренных детей в Шони-Мишн Ист, одну из первых школ с компьютерным классом.

Там Джон познакомился с другими умниками, которые тоже фанатели от Apple II. Они учили друг друга программированию на бейсике, играли и взламывали игры. Как только Кармак понял, какая часть кода в Ultima отвечает за параметры его персонажа, он переписал их так, чтобы усилить себе характеристики. Он получал

* RadioShack — американская компания, сеть розничных магазинов по продаже электроники. В 1995 году компания изменила логотип и избавилась от пробела в названии. — *Прим. пер.*

огромное удовольствие, создавая вещи из пустоты, как по волшебству. Ему не нужно было ни на кого полагаться: его код работал, если соответствовал правилам. Все имело смысл. Все подчинялось законам логики.

Поведение его родителей, впрочем, законам логики не подчинялось. Они развелись, когда Кармаку было двенадцать, так и не сойдясь во мнении, как воспитывать детей. Инга чувствовала, что развод стал для Джона серьезной травмой; не успел он освоиться в новой школе, как его забрали и разлучили с братом. Годами их возили от одного родителя к другому и переводили из школы в школу. Кармак ненавидел жить с матерью: отец был далеко, и некому было за него заступиться.

Инга замечала, что ее сын увлечен компьютерами, но не видела смысла в этих его *игрушках*. Если мальчику нравятся компьютеры, какой ему прок от Ultima? Ему надо прилежно учиться, получить отличные оценки, поступить в MIT* и устроиться в IBM. Она любила его и желала только самого хорошего, но у Кармака были другие представления о хорошем. Он хотел иметь компьютер и создавать там миры. Его упрямство все росло, и Инга даже водила мальчика по психологам, чтобы понять, почему прежде послушный ребенок вдруг стал угрюмым и неконтролируемым.

Когда Инга в стремлении наладить личную жизнь решила переехать в Сиэтл, у Кармака словно гора с плеч свалилась. Джон и Питер теперь жили вместе с отцом, его новой женой и двумя ее детьми. Стэну по-прежнему прилично платили, но, чтобы прокормить шестерых, ему

* Massachusetts Institute of Technology, Массачусетский технологический институт. Как в 1980-е, так и сейчас — одно из самых престижных в мире высших учебных заведений. — Прим. пер.

пришлось затянуть пояс. Он решил рискнуть и купил старую ферму и восемьдесят соток в Рэйтауне, другом пригороде Канзас-Сити, где в основном жили рабочие. Кармаку пришлось поселиться в чужом доме с чужими людьми и ходить в чужую школу, где не было ни ком-

пьютеров, ни программ для одаренных детей. Он никогда не чувствовал себя таким одиноким; но вскоре оказалось, что он не одинок.

ЕСЛИ МАЛЬЧИКУ НРАВЯТСЯ
КОМПЬЮТЕРЫ, КАКОЙ
ЕМУ ПРОК ОТ ULTIMA? ЕМУ
НАДО ПРИЛЕЖНО УЧИТЬСЯ,
ПОЛУЧИТЬ ОТЛИЧНЫЕ
ОЦЕНКИ, ПОСТУПИТЬ В MIT
И УСТРОИТЬСЯ В IBM.

Книга Hackers: Heroes of the Computer Revolution стала для него настоящим откровением. Про хакеров Кармак уже знал: в 1982 году вышел диснеевский фильм «Трон», где разработчик видеоигр, которого

играл Джефф Бриджес, взломал игру так, чтобы попасть внутрь нее, а в 1983-м в фильме «Военные игры» юный геймер в исполнении Мэттью Бродерика взломал правительственную компьютерную систему и чуть не устроил конец света. Но книга о хакерах была другой — там все было по-настоящему. В этой книге рассказывалось о вундеркиндах, изменивших мир, и их культуре: экспериментах с мейнфреймами в MIT в пятидесятые и шестидесятые, самодельных программах, которыми изобиловала Кремниевая долина в семидесятые, и независимых компаниях по разработке игр, возникших в восьмидесятые.

Герои книги вовсе не были похожи на стереотипных гиков-отщепенцев — напротив, их жизненные пути максимально разнились. Отчисленный из Гарварда Билл

Гейтс, автор интерпретатора бейсика для Altair * и основатель самой крупной в мире корпорации по разработке ПО. Разработчики игр: «Слаг» Расселл, Кен и Роберта Уильямс, Ричард Гэрриот. Два Стива, Джобс и Возняк, создатели Apple II и большие любители компьютерных игр. Все они были хакерами.

«Для многих людей в профессиональной среде слово „хакер“ имеет саркастический оттенок, — писал Леви в предисловии. — Считается, что хакеры — это или изгои, или непрофессиональные программисты, которые пишут код грязно, отступая от принятых стандартов. Это не так. За уродливой маской хакеров скрываются мечтатели, искатели приключений, творческие люди, которые не боятся рисковать... Те, кто раньше всех предвидел, как персональные компьютеры перевернут нашу жизнь».

В книге также перечислялись этические принципы хакеров — список, похожий на манифест. Дочитывая ее ночью, лежа в кровати, Кармак только и думал о том, *как попасть в ряды этих людей*. Он был таким же вундеркиндом — но жил в глуши, где и в помине не было никакой хакерской культуры, и ходил в обычную школу с не очень хорошими компьютерами. Кармака это злило — но скоро он познакомился с другими детьми, которые разделяли его чувства.

Его друзья в Рэйтауне были куда более неугомонными бунтарями, чем те ребята, с которыми он общался в Канзас-Сити. Те тоже обожали компьютеры и игры,

* Altair BASIC — это интерпретатор языка программирования BASIC, который исполнялся на микрокомпьютере Altair 8800 и соответствующих компьютерах с шиной S-100. Представлял собой первый программный продукт компании Microsoft (старое название Micro-Soft). — *Прим. пер.*

и вместе они открыли портал в таинственный новый мир: BBS*. Интернет тогда уже был — он появился в семидесятых, — но оставался вотчиной университетов и оборонных предприятий. BBS, в свою очередь, были клубом по интересам для простых людей — таких, как Кармак. Появились они в 1978 году, когда два хакера — Уорд Кристенсен и Рэнди Сьюсс — написали первую программу для обмена данными по телефонному кабелю. С ее помощью люди могли «звонить» друг другу на компьютеры и обмениваться информацией. В восьмидесятые таким образом расцвели первые онлайн-сообщества, где все желающие могли торговать программами и «разговаривать», публикуя сообщения на форумах. Кто угодно мог создать свою BBS — для этого нужны были только модемы, телефонные провода и достаточно мощный компьютер. Общежития, многоквартирные дома, компьютерные лаборатории — собственные BBS были везде. Некоторые сообщества, например WELL в Сан-Франциско и Software Creations в Массачусетсе, стали пристанищем для хакеров, геймеров и авантюристов.

Кармак пользовался BBS не только для игр: там он познал темную сторону хакерской культуры. Он научился взламывать телефонные сети так, чтобы не платить за междугородние разговоры. Он познакомился с MUD** — многопользовательскими текстовыми ролевыми играми, которые позволяли отыгрывать

* Bulletin Board System, «электронная доска объявлений». Способ общения компьютеров посредством телефонных сетей. С распространением Интернета практически вымер. — *Прим. пер.*

** От англ. Multi User Dungeon, переводится как «многопользовательское подземелье» — текстовая многопользовательская компьютерная игра. — *Прим. пер.*

Разговор шел плохо; врач вынес следующее заключение: «Мальчик ведет себя как какой-то мозг на ножках... ни капли эмпатии к другим людям». В какой-то момент доктор, повертев карандаш в руке, спросил Джона:

— Если бы тебя не поймали, сделал бы ты что-нибудь такое еще раз?

— Думаю, да, — честно ответил Кармак. — Если бы меня не поймали, я бы, наверное, сделал это снова.

Чуть позже они встретились еще раз, и психиатр сказал:

— Знаешь, это было не очень умно — говорить кому-то, что собираешься опять совершить преступление.

— Черт возьми, я же сказал: «Если бы меня не поймали!»! — ответил Джон.

Его приговорили к году заключения в воспитательной колонии для трудных подростков. Большинство ребят попадали туда из-за наркотиков, а Кармак — из-за Apple II.

Мама требовала от Джона прилежно следовать расписаниям, но по сравнению с тюремными правилами жизнь с мамой была торжеством свободы. Все здесь происходило в строго отведенное время — еда, душ, отдых, сон. Иногда ему поручали какую-то работу, и он получал балл за хорошее поведение. Каждое утро его и других ребят загоняли в фургон и отвозили в школу — ту самую, где Джон раньше учился. После уроков фургон отвозил их обратно.

Такая жизнь закалила Кармака. Он вернулся домой заметно более циничным и горел желанием программировать. Родители согласились выдать ему денег на покупку Apple II, и он приобрел компьютер у одного из

своих бывших товарищей по заключению. Компьютер наверняка был краденым, но родители Джона об этом не знали.

Больше всего ему нравилось программировать графику — писать бинарный код и оживлять его на экране. Удовлетворение наступало сразу: мгновенно выяснялось, удалась программа или нет. Кармак много читал о трехмерной графике — первым делом он собрал каркас логотипа канала MTV и заставил его вращаться вокруг своей оси. Впрочем, для настоящего погружения в мир компьютерной графики нужно было создать игру. Этим Джон и занялся — не ожидая вдохновения, он решил копировать чужие идеи.

Первая игра Кармака называлась Shadowforge и слишком уж походила на Ultima, пусть и содержала несколько дополнительных фишек: например, персонаж мог атаковать не в четырех направлениях, а в восьми. Джон зарабатывал тысячу долларов, продав игру Nite Owl Productions: маленькой компании, которая основную часть своего дохода получала за счет производства аккумуляторов для фотоаппаратов. Деньги Кармак потратил на Apple II GS — новую, более мощную модель компьютера.

Он начал заниматься спортом, чтобы развивать свое тело так же, как разум. Он поднимал штангу, занимался борьбой и восточными единоборствами. Приемы дзюдо однажды пригодились ему, чтобы защитить соседа по парте от хулигана. Кармак противостоял школьным громилам как силой, так и умом. Когда одного такого поставили к Джону в пару для проекта по географии, тот потребовал, чтобы Кармак сделал всю работу сам. Он согласился, и оба получили по двойке. «Почему двойка?! — возопил хулиган. — Ты же самый умный в классе!»

Кармак намеренно завалил проект: по его мнению, уж лучше самому получить неуд, чем подарить этому болвану пятерку ни за что.

Самолюбие Джона все росло, и это приводило к перепалкам с домашними. Отношения с мачехой, вегетарианкой и любительницей мистики, становились все хуже, и Кармак-старший снял Джону и Питеру квартиру, где те могли бы жить до окончания школы. Сразу после переезда Кармак включил в розетку свой Apple II, прикрепил к стене рекламу нового жесткого диска и сел работать. Игры сами себя не сделают.

В 1987 году Джон увидел лучшую игру из возможных. В первой серии нового сериала «Звездный путь: Следующее поколение» капитан посетил Голопалубу: футуристическую машину, погружающую в виртуальную реальность для отдыха и развлечения. Конкретно в этой серии за дверью Голопалубы оказался тропический рай. Кармак был заинтригован — вот он, тот самый виртуальный мир! Осталось только найти подходящую технологию.

Однако главной заботой Джона в то время были его собственные игры. Он окончил школу и размышлял, на что потратить деньги с отцовского счета, который должен был поступить в распоряжение Джона в день его восемнадцатилетия. Впрочем, когда он пришел в банк, оказалось, что деньги лежат в Сиэтле, на счете матери Кармака, а та наотрез отказалась их отдавать: какие еще, к чертям собачьим, игры? Ее взгляды на жизнь не изменились ни на йоту: хочешь работать с компьютерами — значит, поступай в институт, желательно в MIT, и устраивайся на работу в IBM или другую хорошую компанию.

Кармак написал резкий ответ: «Да как ты не понимаешь, что не тебе учить меня жизни?» Мать стояла на своем: сначала научись сводить концы с концами. Поступай в институт, плати за него сам, а мы возместим расходы — но только если будешь получать хорошие оценки.

Осенью 1988 года Кармак неохотно поступил в Канзасский университет и сразу записался на все курсы, связанные с компьютерами. Это было тоскливое время. Он не мог найти общий язык с однокурсниками, его не интересовали совместные попойки и студенческие организации. Хуже всего были сами занятия, где его заставляли заучивать учебники — ни одного шанса проявить себя и свою креативность, только унижительные тесты. «Почему бы вам просто не дать нам какой-нибудь проект для самостоятельной работы? — написал он на обороте экзаменационного бланка. — Я могу написать что угодно!» Прочувшись два семестра, он ушел из университета и, к большому огорчению матери, устроился подрабатывать в пиццерию.

Все свободное время Кармака уходило на его вторую игру, Wraith. Разработка выматывала: жесткого диска у него не было, так что приходилось сохранять все данные на дискетах, то вытаскивая их, то вставляя. В мануале он оставил следующий текст:

WRAITH

«КОНЧИНА ДЬЯВОЛА»

Долгое время на острове Аратия царил мир. Вы работали смотрителем храма Метирии в Таро, и ваши обязанности были просты и скучны. Но недавно все изменилось. Неизвестная сила заставила некогда благочестивых служителей культа богини Метирии отречься от веры.

Порча накрыла остров. Начали распространяться слухи о некоем невероятно могучем существе, которое воскресло из мертвых и наделяло силами тех, кто соглашался ему служить. Правители земель проигрывали битву за битвой, и остров заполнили жуткие твари. Храм в Таро — это последний форпост истинной веры, и вы — последняя надежда Аратии на спасение.

Прошлой ночью, когда вы вымаливали у богини напутствие, вам снизошло видение. Метирия явилась к вам с поручением — убить Злого Духа. Она торжественно предупредила вас об опасностях, что ждут впереди. Единственный способ добраться до ада, откуда Злой Дух правит миром, — через межпланетные врата где-то в Замке Стрейфайр, цитадели его самых могущественных земных приспешников.

Пускай Замок и находится совсем неподалеку, на острове к северо-востоку от Таро, из-за ужасного рифа туда не добраться привычными способами. Вам известно лишь, что монстры покинули Замок и разбрелись по земле. Помните — пусть многие и не смогли устоять перед мощью Злого Духа, их сердцами все еще правит жадность, и они способны помочь вам, если достаточно заплатить. Когда видение исчезло, Метирия улыбнулась и сказала: «Не страшись, храбрый воин, да пребудет с тобой мое благословение».

Вы начали подготовку к путешествию, но горожане не слишком стремятся вам помогать. Они настойчиво просят золото в обмен на обмундирование и заклинания. Но золота у вас нет. Зато оно точно есть у приспешников Злого Духа...

Кармак отправил игру в Nite Owl, ту же компанию, что издала Shadowforge, и ее тут же купили. У Wraith не

компьютеров, IBM PC. Он почти ничего не знал о IBM PC, но тут же поехал в магазин и взял компьютер в аренду, не видя причин не изучить что-нибудь новое. Уже через месяц он отправил в Softdisk две версии Dark Designs: одну для Apple II, другую — ее «порт» для PC. Засиживаясь за компьютером далеко за полночь, он организовал рабочий процесс таким образом, чтобы создавать три версии одной и той же игры одновременно: одну для Apple II, другую для Apple II GS, третью для PC. Softdisk рада была купить их все.

После выхода каждой новой игры Softdisk неизменно отправляла Кармаку приглашение на собеседование. *Да кто такой этот пацан, который сам выучил новый язык программирования в два раза быстрее, чем нормальный человек?* Поначалу Кармак все их отклонял — зачем загонять себя в рамки, работая на дядю? — но в конце концов настойчивость Softdisk взяла верх. Джон как раз прикупил новые запчасти для MGB и искал повод куда-нибудь съездить. После стольких лет самостоятельного плаванья он сомневался, что на свете есть хоть один человек, которому нашлось бы, чему его научить.

3



ОПАСНЫЙ ДЭЙВ И НАРУШЕНИЕ АВТОРСКИХ ПРАВ

Шривпорт славился искусством симуляции задолго до появления видеоигр. В 1864 году при обороне Форта Тернбулл конфедераты обхитрили противника, расположив обугленные стволы срубленных деревьев на телегах так, что издалека они были похожи на пушки. Завидев «артиллерию», солдаты северян в ужасе бежали с поля боя. Когда генерал армии южан впоследствии осматривал форт, он заявил командиру, что выстроенная им оборона была «не иначе как надувательством». Это место стало известно как «Форт Надувательства».

Спустя сто двадцать семь лет в городе появилась новая симуляция оружия — в компьютерных играх от Softdisk. Компанию возглавлял Эл Вековиус, бывший профессор математики Университета штата Луизиана в Шривпорте. Хотя ему шел лишь пятый десяток, голова Эла уже была покрыта залысинами с торчащими вверх волосками,

будто он только что подержался за шарообразный генератор электричества, который часто можно было встретить на местных ярмарках. Эл носил скучные серые галстуки и свитеры, но обладал эксцентричностью, свойственной студентам и преподавателям университетской компьютерной лаборатории, где он работал в 70-е. В те времена кодекс хакеров распространился по всей стране: от MIT до Кремниевой долины. Эл еще в школе возглавлял компьютерную секцию и всегда находился в курсе трендов индустрии. Он не был высоким или толстым, но дети ласково прозвали его Большой Эл.

Под влиянием духа времени в 1981 году Эл на пару с еще одним математиком из университета, Джимом Мэнгамом, придумал бизнес-план: распространение компьютерных программ по подписке. За небольшую плату подписчик ежемесячно получал новую дискету, забитую разнообразными утилитами и развлекательными программами: от программного обеспечения для ведения бухгалтерского учета до карточных пасьянсов. Реализация этого плана была призвана заполнить очевидную для Эла и его напарника нишу: они нацеливались на аудиторию, для которой компьютер оставался хобби.

В те времена крупные производители программ пренебрегали розничными продажами, сосредоточиваясь на продажах большим компаниям. Хотя энтузиасты объединялись через BBS — электронные доски объявлений в Сети, ранние модели модемов работали слишком медленно, чтобы стать надежным средством распространения программ. Ежемесячный выпуск дискет казался идеальным решением для дистрибуции в андерграунде. А еще это была отличная возможность дать дорогу молодым программистам, у которых не было другого способа

поделиться своими работами, — словно независимый музыкальный лейбл, продающий диски со сборниками песен малоизвестных групп.

В 1981 вышла первая дискета от Softdisk для пользователей Apple II. Дела пошли в гору, и вскоре компания стала также продавать программы для компьютеров Commodore. В 1986 году Softdisk запустила подписку для пользователей IBM PC и его всевозможных клонов, работающих на той же операционной системе. PC наконец-то становились все более доступными. В результате родилось целое новое поколение пользователей PC, которых порой называли ламерами. К 1987 году Softdisk имела уже 100 000 подписчиков, плативших по 9 долларов 95 центов каждый месяц, чтобы получать новые дискеты. Эл был признан лучшим бизнесменом года в Шривпорте.

Новые времена несли новые испытания. Вскоре Эл уже управлял компанией стоимостью в 12 миллионов долларов со 120 сотрудниками в штате и чувствовал, что не справляется. Число конкурентов росло. Одним из них была компания Uptime из Нью-Гэмпшира. Зимой 1989 года Эл позвонил редактору Uptime Джею Уилбуру, с которым познакомился на игровой выставке, и спросил, не хочет ли тот присоединиться к его компании. Джей к тому времени порядком устал от холода за окном и считал, что владелец Uptime недостаточно его ценит, поэтому согласился перебраться в подразделение Softdisk, создававшее программы для Apple II. Также он упомянул, что знает пару игровых программистов — Джона Ромеро и еще одного бывшего сотрудника Uptime, Лейна Роута, — которым тоже не помешала бы работа.

Эл был в восторге. Он уже время от времени включал игры в ежемесячные сборники и чувствовал, что индустрия компьютерных развлечений вскоре вырастет. Глядя на успехи игр таких компаний, как Sierra On-Line, Broderbund и Origin, Эл не видел причин, почему бы и Softdisk было не урвать кусок пирога покрупнее. Он сказал Джею захватить этих двух геймеров с собой.

Для Ромеро ставки были высоки как никогда. Его преследовала череда неурядиц: от суровых зим Нью-Гэмпшира до неверного решения разменять работу

мечты в Origin на обреченный стартап своего начальника. Его жена и дети находились на другом конце страны, ожидая, куда его еще заведет судьба. Несмотря на былые успехи, семейную жизнь вновь пришлось отодвинуть на второй план. Он надеялся, что новое начало, маячившее где-то на юге, переменит все к лучшему.



ЕГО МАНИЛО ВСЕ,
ЧТО БЫЛО СВЯЗАНО
С МАШИНАМИ, БУДЬ ТО
УСТАНОВКА НОВОГО
РЕКОРДА В ASTEROIDS
ИЛИ РАЗБОР МОТОЦИКЛА.
В ДВАДЦАТЬ С НЕБОЛЬШИМ
ОН ПОПАЛ В АВАРИЮ И НА
СТРАХОВЫЕ ВЫПЛАТЫ
КУПИЛ СВОЙ ПЕРВЫЙ
APPLE II.



Путешествие из Нью-Гэмпшира в Шривпорт летом 1989 года оказалось для Ромеро тем, что доктор прописал.

По пути он здорово сдружился со своими приятелями-геймерами: Лейном и Джем. Лейн, с которым Ромеро месяц как жил вместе, был ему родственной душой. Лейн был старше друга на пять лет, и их детские годы

мало чем отличались. Он вырос в Колорадо, неподалеку от того места, где родился Ромеро, и воспитывался на хеви-метале, андерграундных комиксах и компьютерных играх. Лейн, добродушный парень с длинной шевелюрой и в бандане, идеально поладил с Ромеро. Пусть у него не было такой энергии и амбиций, как у Ромеро, зато он тоже обожал разбираться в деталях и премудростях программирования на Apple II. И все, чего он хотел, — делать игры, совсем как Ромеро. Еще в Нью-Гэмпшире эти двое даже решили объединить свои «компании» — Capitol Ideas Ромеро и Blue Mountain Micro Лейна — под одной вывеской: Ideas From the Deep*.

Джей тоже любил Apple II, но по другой причине. По его признанию, программист из него был никудышный. Но Ромеро уважал его за две вещи: глубокое понимание кода для Apple II и оголтелую страсть к играм. 30-летний Джей — на семь лет старше Ромеро — родился в штате Род-Айленд в семье страховщика и продавщицы подарочных сертификатов. В старших классах Джей был выше сверстников, но в спорте не преуспел. Его манило все, что было связано с машинами, будь то установка нового рекорда в Asteroids или разбор мотоцикла. В двадцать с небольшим он попал в аварию и на страховые выплаты купил свой первый Apple II.

Джей давно понял, что одинокая жизнь программиста-затворника не для него. Ему больше подходил мир беззаботных тусовок, в которых он был большой мастак еще во времена работы барменом в местном ресторане

* «Идеи из глубин». — Прим. пер.

T.G.I. Friday's. За барной стойкой он пользовался большим авторитетом и даже учил готовить коктейли Тома Круза, когда тот готовился к роли в фильме «Коктейль». Навыки общения привели Джея к должности руководителя ресторана. Работа в Uptime объединяла его управленческие способности и страсть к играм. Перебравшись в Softdisk, он был готов к покорению новых высот.

Подъезжая к Шривпорту, Ромеро и Джей чувствовали себя будто пара старых друзей. По пути они пережили настоящее приключение, остановившись на несколько дней в Дисней Уорлде. Но когда друзья оказались в Шривпорте, у них вовсе не возникло ощущения, что здесь их ждет светлое будущее. Они даже не сразу поняли, что добрались куда надо. Находящийся в северо-западном углу штата Луизиана, на расстоянии плевка от Техаса, Шривпорт в 1989 году производил удручающее впечатление. Нефтяной бум первой половины века оставил эти места обездоленными и мрачными. Из-за разросшихся болот воздух был тяжелым и влажным. Центр города заполнили бездомные, спасающиеся от жары в тени кирпичных строений. Среди этих домов были и офисы Softdisk.

Компания занимала два здания в центре. Офис администрации располагался по соседству с асфальтированной автостоянкой, а прямо за дверью по склону холма шла оживленная улица. Человек в этом офисе чувствовал себя словно в муравейнике.

Когда друзья-геймеры добрались до назначенного места, Эл выскочил наружу и принялся с горящими глазами рассказывать, как здорово развивается компания и как ему необходима их помощь. Ромеро и Лейн

показали ему свой клон Asteroids под названием Zappa Roids. Эл был впечатлен не только способностями парней к программированию, но и их юношеским рвением.

Ромеро с ходу обозначил свои амбиции и дал понять, что не собирается работать над утилитами. Он хотел делать большие коммерческие игры. Эла это вполне устраивало — он заявил, что будет рад ворваться в мир игровых развлечений. Ромеро и Лейн стали первыми сотрудниками нового отдела «особых проектов», посвященного исключительно разработке игр. На обратном пути Эл похлопал Ромеро по спине и сказал:

— Кстати, ребята, дайте мне знать, если вам негде жить. У меня есть кое-какая недвижимость в городе, я сдаю ее в аренду.

Ромеро, Лейн и Джей направились от головного офиса Softdisk к зданию, где трудились программисты и прочие «talанты». Для компании, которая занималась разработкой программного обеспечения, там все выглядело скучновато. Зажатые сверху и снизу этажами, забитыми страховыми агентствами, программисты работали в отдельных тихих кабинетах, залитых ярким светом люминесцентных ламп. Там не было ни музыки, ни веселых посиделок, да и в игры никто не играл. Softdisk была похожа на скороварку, из которой каждый месяц должно было выходить несколько новых программ.

Джон подошел к компании программистов и представился. Они спросили, не предлагал ли ему снять жилплощадь Большой Эл. Когда Ромеро ответил утвердительно, они засмеялись.

— Не соглашайся, — сказал один из парней. Он поделился историей о том, что когда его наняли, он принял предложение Эла, а обещанные апартаменты на деле оказались нищенской хибарой в неблагополучном районе. Растянувшись на кушетке, парень заметил здорового червяка, высунувшегося из дыры в полу.

Но и это не могло огорчить Ромеро. Он вернулся в дело, и ему улыбалось солнце. Он получил работу, где мог создавать игры. Его жена Келли и малыши Майкл и Стивен будут рады сменить обстановку. Они все начнут сначала. Он позвонил Келли и велел ей собирать вещи. Семье предстояло перебраться в Шривпорт.

Первые несколько недель работы над играми в отделе «особых проектов» Ромеро и Лейн ощущали себя в раю. У Ромеро была еще одна цель: перейти от Apple II к PC. С самого начала он заявил Элу, что Apple II скоро устареет — во многом из-за успехов клонов IBM PC. Отказавшись от нового стандарта программного обеспечения, предложенного IBM, компьютеры Apple стали гораздо менее привлекательной покупкой. Впрочем, Ромеро не сказал Элу, что его терзало ощущение, будто он опаздывает на поезд. Ромеро чувствовал: из-за своей оголтелой верности Apple II он отставал от трендов почти на год. Чтобы стать Будущим Богачом и Первокласным Программистом, он должен был освоить PC, пока не поздно.

— Нельзя всю жизнь программировать на одних и тех же машинах, — сказал Ромеро Элу. — Я хочу, чтобы ты знал: я пока не умею работать на PC, но я быстро научусь.

— Меня это устраивает, — ответил Эл. — Делай что хочешь.

Ромеро хотел освоить новый язык программирования под названием C*. Но никто не мог ему с этим помочь: ни один сотрудник Softdisk им еще не владел. Ромеро считал, что недостаточная квалификация коллег стопорит его развитие. Дорабатывая игру Zappa Roids, он погрузился в техническую литературу, впитывая всю информацию, что мог найти о таких языках программирования для PC, как Паскаль** и ассемблер*** процессора 8086. Вскоре его знаний оказалось достаточно, чтобы перенести на PC одну из своих игр для Apple II под названием Pyramids of Egypt. Уже в первый месяц работы его творение включили в основное издание Softdisk для пользователей PC: Big Blue Disk.

Но то, что поначалу казалось отличным стартом, вскоре обернулось проблемой. Работа Ромеро для Big Blue Disk была слишком хороша. Перегруженный и ленивый отдел PC стал все сильнее и сильнее полагаться на способности Ромеро.

К концу первого месяца он тратил больше времени на доработку чужих программ, чем на собственные игры. Ромеро и оглянуться не успел, как отделу «особых проектов» пришел конец.

* Процедурный язык программирования высокого уровня, созданный Деннисом Ритчи в 1972 году. Лежит в основе многих современных языков программирования и пользуется популярностью до сих пор. — *Прим. пер.*

** Язык программирования, созданный Никлаусом Виртом в 1970 году. В промышленной разработке применяется очень редко, но до сих пор используется для обучения программированию школьников и студентов. — *Прим. пер.*

*** «Диалект» ассемблера зависит от модели процессора, для которого программа пишется. Сложность разработки программ на ассемблере, как правило, компенсируется их высоким быстродействием. — *Прим. пер.*

Теперь и Эл хотел, чтобы Ромеро работал над утилитами для РС. Лейн мог к нему присоединиться, но остался в отделе Apple II. Для Ромеро это стало первой ласточкой — друг не разделял его видение будущего, не видел тех возможностей, что сулят РС-игры, которые не мог предложить Apple II. Ромеро хотел продолжить осваивать РС и согласился еще поработать в соответствующем отделе, но предупредил Эла, что хочет вернуться к созданию игр, как только настанет подходящий момент.

Вот только момент все никак не настаивал. Ромеро все больше печалился. Он потратил почти год на создание утилит для РС. Да, он многому научился, портируя свои старые игры для Apple II на новую платформу. Но РС по-прежнему воспринимали в первую очередь как инструмент для бизнеса. В конце концов, эти компьютеры отображали лишь несколько разных цветов, а звук воспроизводили через крошечные динамики. Ромеро и близко не подобрался к цели: сделать своим основным занятием создание игр.

Ко всем бедам Ромеро добавились и семейные проблемы. Чтобы сэкономить деньги, он перевез жену с детьми в соседний городок Хотон, на квартиру к Лейну и Джею. Там все шло наперекосяк, повсюду носились дети, а жена Ромеро все больше переживала от того, что муж целыми днями просиживал на работе. Ей не хватало общения. Ромеро пытался успокоить жену, но она лишь молча сидела на диване с кислой миной. Келли стала терять надежду, что для мужа найдется что-либо важнее его игр.

Работа развешаться не помогала. Ромеро сразу показалось, что в Softdisk работают посредственные

программисты, и со временем впечатление только ухудшилось. Элу было непросто управлять большим предприятием, и, чтобы поддерживать порядок, он стал строже к подчиненным. Ромеро и Лейну был объявлен выговор за отключение в офисе люминесцентных ламп: они хотели избежать ненавистных бликов на мониторах компьютеров. Ромеро также получил нагоняй за слишком громкую музыку. После этого он с неохотой стал надевать наушники.

Коллеги тоже действовали Ромеро на нервы. Казалось, ни у кого не было должной мотивации. Один сотрудник техподдержки, страдающий нарколепсией, постоянно засыпал на работе, даже если в этот момент к нему кто-то обращался. Ромеро завел привычку будить парня, включая в офисе хеви-метал и выкручивая громкость на максимум. А еще там был Горец — парень, возглавлявший отдел Apple II. Раньше он работал обычным инженером в Hewlett-Packard, а потом с ним случился какой-то нервный срыв, и он на целый год уехал жить в горы. Вернувшийся с длинной неровной бородой и разодетый в байкерскую джинсовую куртку, он возглавил отдел Apple II в Softdisk. По мнению Ромеро, его псевдобуддистская жизненная философия не слишком помогала развитию компании.

Наконец Ромеро обратился к Элу.

— Ты говорил, что я буду делать большие коммерческие игры, а все, чем я занимаюсь, — помогаю ребятам из PC-отдела. Если ничего не изменится, я уйду из компании. Буду работать в Lucas Arts.

Ромеро имел в виду новую компанию, основанную Джоржем Лукасом, создателем «Звездных войн». Элу услышанное не понравилось. Ромеро объективно был

одним из лучших его подчиненных и тот высоко ценил усидчивость парня. Всякий раз, когда Эл заглядывал в офис, Ромеро часами сидел в своих огромных квадратных очках, уткнувшись в монитор. Эл сказал, что не хочет, чтобы Ромеро уходил.

Джон ответил, что целый год изучал всевозможные игры для РС, и, по его мнению, они не выдерживали никакой критики. РС все еще не был настолько распространенной платформой, как Apple II. Игры там были унылыми: их статичные экраны с паршивой графикой и рядом не стояли с более продвинутыми играми для Apple II. Это был лучший момент, чтобы нанести удар. Эл согласился и предложил создать новую дискету с играми, которая распространялась бы по подписке ежемесячно.

— Ежемесячно? — спросил Ромеро. — Ну уж нет, месяца совсем мало.

— Но наши подписчики уже привыкли получать дискету каждый месяц, — возразил Эл. — Можно выпускать ее в крайнем случае раз в два месяца.

— Тогда, думаю, мы справимся. Времени все равно не много, но можно попытаться сделать что-то достойное. Но мне понадобится команда: художник, пара программистов и менеджер. Я не собираюсь сам тратить время на болтовню с начальством, я хочу программировать.

Эл не позволил Ромеро нанять художника, предложив подыскать кого-нибудь в уже существующем художественном отделе Softdisk. Правда, менеджера и программиста Ромеро нанять разрешили. Оставалось только их найти.

Ромеро сломя голову побежал в отдел Apple II, чтобы объявить Лейну и Джею хорошие новости.

— Чуваки! Мы, черт побери, будем делать игры!

Теперь Лейн стал редактором Gamer's Edge, новой дискеты с играми от Softdisk, выходявшей раз в два месяца. Оставалось найти еще одного программиста. Кого-то, кто разбирался бы в РС и, что важнее, вписался бы в команду к Лейну и Ромеро. Джей сказал, что у него на примете есть один парень, который точно подойдет. Он выдавал отличные игры и даже умел портировать программы с Apple II на РС. Ромеро мысленно отметил сходство с этим пока не известным ему программистом. Но была одна загвоздка. По словам Джея, этот Вундеркинд уже трижды отвергал контракт, предпочитая работать как фрилансер. Ромеро уговорил Джея связаться с ним снова. Джей был настроен не слишком оптимистично, но в итоге согласился. Он взял телефонную трубку, чтобы в последний раз набрать номер Джона Кармака.

Когда Кармак подъехал к офису Softdisk на своем кочичневом родстере, он и не думал соглашаться на работу. Впрочем, времена были тяжелые. Ему нравилось быть фрилансером, но платить за квартиру становилось все сложнее. Порой ему приходилось брать денег займы у ребят вроде Джея, просто чтобы купить продукты. Стабильный доход ему не мешал бы, но он не собирался легко поступаться своими идеалами. Чтобы передумать, ему нужно было нечто значительное.

Эл разочаровался, увидев Кармака. И это тот самый Вундеркинд, о котором ему так много говорили? Девятнадцатилетний паренек в рваных джинсах, который, хоть и был мускулистым, кажется, еще не достиг половой зрелости? Но Кармак заставил себя уважать. Когда Эл поделился планом выпуска Gamer's Edge,

Кармак заявил, что сжатые сроки не станут для него проблемой. Он с предельной честностью раскритиковал современные игры, в том числе и те, что были созданы в стенах Softdisk. Эл проводил Кармака в соседнее здание, где его с нетерпением ждали Лейн и Ромеро. Кармака приятно удивили увиденные по пути стопки *Dr. Dobb's Journal* — хакерского журнала, созданного группой энтузиастов из Клуба самодельных компьютеров. Но настоящее впечатление на него произвела встреча с Ромеро и Лейном. Это был поистине судьбоносный момент.

Трое программистов немедленно принялись обсуждать всевозможные веяния игрового программирования: от сложностей двойного разрешения 16-битной графики Apple II до тонкостей ассемблера 8086-го процессора. Их было не остановить. Они говорили не только о компьютерах, но и об общих увлечениях: обсудили настольную ролевую игру *Dungeons & Dragons*, аркадную *Asteroids*, «Властелина колец». Кармак вспомнил, как в детстве ему никогда не удавалось заполучить желанные компьютеры.

— Мужик, да я бы тебе их купил, — сказал Ромеро.

Кармак не ожидал встретить кого-то, кто оказался бы с ним на равных по интеллектуальному уровню и умению программировать. А эти двое могли не просто поддерживать разговор — на деле они знали куда больше, чем сам Кармак.

«Они не просто хороши, они лучше меня», — подумал он. Ромеро впечатлял не только познаниями в программировании, он был мастером на все руки: и в художественном видении, и в дизайне. Кармак всегда был самоуверенным, но когда чувствовал, что может чему-то

научиться у собеседника, мог умерить свое эго. Чтобы узнать больше, ему стоило здесь задержаться. Кармак принял предложение Softdisk.

Прежде чем команда Gamer's Edge смогла приняться за работу, им было нужно еще одно жизненно важное устройство: холодильник. Для создания компьютерных игр необходимы горы вредной еды, газировки и пиццы. А чтобы все это оставалось съедобным, требовалось подходящее место для хранения. Ромеро, Кармак и Лейн договорились скинуться и купить подержанный холодильник за 180 долларов для своего нового кабинета: маленькой комнатухи в отдаленном углу Softdisk.

Пока ребята пытались протащить покупку через узкие двери, они то и дело ловили на себе холодные завистливые взгляды коллег.

Парни всю неделю таскали в офис необходимые вещи: микроволновку, магнитофон, приставку от Nintendo. *Уебок Ромеро даже приставку притащил!* И заявил, что она нужна им для исследований! Другие сотрудники не собирались ему верить. Хуже всего было, когда они заметили, как какие-то рабочие принесли в офис целую

кучу новеньких 386-х РС — лучших компьютеров на тот момент — и все это для каких-то геймеров! А остальные продолжали работать на машинах, которые не обладали и четвертью мощности тех компьютеров.



НО НАСТОЯЩЕЕ
ВПЕЧАТЛЕНИЕ НА НЕГО
ПРОИЗВЕЛА ВСТРЕЧА
С РОМЕРО И ЛЕЙНОМ.
ЭТО БЫЛ ПОИСТИНЕ
СУДЬБОНОСНЫЙ МОМЕНТ.



Оснастив рабочее пространство всем необходимым, ребята воткнули микроволновку в розетку и закинули внутрь кусок пиццы. Но как только они нажали кнопку включения, во всем офисе погас свет. Для других сотрудников это стало последней каплей. Они отправились жаловаться Большому Элу. Тот в спешке принялся успокаивать волнения. Команда Gamer's Edge не просто развлекается, объяснял он терпеливо, они должны *спасти* нашу компанию. *Да*, повторил он, *спасти компанию*. Бум последних лет сходит на нет, объяснял Эл. Компания вложила огромные ресурсы в обреченную линейку продуктов для Apple II. Недавно Элу пришлось уволить 25 человек за один день.

— Послушайте меня, — сказал он, обращаясь к недовольным Gamer's Edge подчиненным. — Не надо жаловаться. Если эти ребята справятся со своим делом, мы все будем в выигрыше. У них все получится. Не переживайте.

Вот только на деле сам Большой Эл еще как переживал. Он подошел к офису Gamer's Edge и открыл дверь. Внутри царила крошечная тьма, если не считать света от мониторов. Эл щелкнул выключателем, но ничего не изменилось.

— Ах да, — сказал Ромеро. — Мы выкрутили лампы. Ну их нахрен.

— Люминесцентные. От них глаза устают, — прищурясь, пояснил Лейн.

Эл оглянулся вокруг. Отверстия, где раньше находились лампы, и впрямь пустовали. Ребята явно чувствовали себя как дома. Эл увидел микроволновку и холодильник, забитый вредной едой. Из магнитофона гремела Metallica. На стене красовался прибитый

дротиком постер с патлатыми металлистами из группы Warrant. Кармак, Лейн и Ромеро сидели за своими новомодными компьютерами.

— Слушайте, — сказал Эл, — мы не можем дать вам два месяца на создание первой дискеты. У вас четыре недели. И на ней должно быть хотя бы две игры, чтобы привлечь подписчиков.

— Всего месяц! — возопили они в ответ.

Даже начальный срок в два месяца был достаточно жестким. У них не было никаких шансов успеть сделать две игры с нуля. Нужно было портировать пару старых игр с Apple II на PC — с этим могли справиться Ромеро и Кармак. И игры у них были: *Dangerous Dave* Ромеро и *Catacomb* Кармака. Первую часть *Dangerous Dave* Ромеро создал еще в 1988 году, когда работал в Uptime. Это была довольно простая приключенческая игра про неказистого паренька в фиолетовом комбинезоне и зеленой бейсболке. В ней нужно было бегать и прыгать, преодолевать лабиринты, и собирать сокровища, не попадая в лапы монстров. Структура игры была очень похожа на аркаду *Donkey Kong** от Nintendo, которая очень нравилась Ромеро.

Catacomb была последней на тот момент попыткой Кармака воссоздать мир настольных ролевых игр — ранее он пытался проделать это в *Shadowforge* и *Wraith*. В этой игре чувствовалось еще большее влияние популярной аркадной игры *Gauntlet*, где персонажи

* Желая представить персонажа-гориллу глупым в глазах американской аудитории, обезьяне было дано такое имя с целью выразить словом Донки (англ. donkey — осел) глупость и упрямство, в то время как имя Конг должно было вызвать ассоциацию с гориллой. — *Прим. пер.*

пробирались через лабиринты, уничтожая монстров с помощью заклинаний. Она была похожа на Dungeons & Dragons, но с большим уклоном в сторону экшена. Это стало еще одной точкой пересечения двух Джонов: они оба восторгались быстрыми аркадными играми, мечтали воссоздавать их и, главное, были уверены, что им это удастся. Парни сделали музыку погромче. Сроки поджимали.

Ромеро метко называл работу в таких условиях «кранчем» или «убийственным графиком». Напряженный период работы над игрой, включавший депривацию сна и накачивание кофеином под громкую музыку, приносил ему почти садомазохистское удовольствие. Из спортивного интереса Кармак и Ромеро устроили небольшое соревнование: кто первым портирует свою игру. Первоклассный Программист вскоре увидел, насколько быстро работает Вундеркинд: Кармак без труда вырвался вперед. Но все это было в первую очередь для забавы. Ромеро был в восторге от нового друга и коллеги. Они писали код ночи напролет.

Ромеро задыхался более свободно по еще одной, более печальной причине. Он переживал развод с женой. Жизнь двадцатидвухлетнего Будущего Богача была полна испытаний и без необходимости исполнять роль мужа и отца. Жена Ромеро не разделяла его страсти к играм и, как ему казалось, становилась угрюмее день ото дня. Ей были нужны семейные ужины, походы в церковь, барбекю по субботам — вещи, которые давались Ромеро все с большим трудом.

Какое-то время он пытался совместить работу с семейной жизнью: даже уходил из офиса пораньше, оставляя напарников. Но этого было недостаточно. Откровенно

говоря, Ромеро уже и не знал, есть ли смысл стараться изо всех сил. Хотя он мечтал о семье, которой у него самого в детстве не было, порой ему казалось, что он просто не запрограммирован для того, чтобы быть мужем и отцом. Супруги сошлись на том, что так будет лучше для всех, и разошлись. После этого Келли захотела перебраться в Калифорнию, чтобы быть ближе к своей семье. Ромеро чувствовал себя раздавленным. И в то же время он понимал, что не справится, если мальчики будут жить с ним. В конце концов он убедил себя в том, что сможет выполнять свой отцовский долг и на расстоянии. Даже если их станут разделять несколько штатов, он все равно ближе к своим детям, чем его собственный отец был к нему самому.

Не обремененный семейной жизнью Ромеро полностью погрузился в Gamer's Edge. Работа над портами дала Кармаку и Ромеро увидеть сильные и слабые стороны друг друга и понять, как они могут работать вместе. Кармака больше интересовало создание внутренностей игры — того, что называется движком. Благодаря этой неотъемлемой части кода компьютер понимал, как отображать графику на экране. Ромеро же наслаждался созданием цифровых инструментов — своего рода палитры, с помощью которой можно было проектировать персонажей и окружение игры. Также его привлекал геймдизайн — искусство того, как именно игра должна развиваться, где и какое действие должно происходить, чтобы было весело. Они были словно инь и ян. Кармак был мастером программирования, а Ромеро объединял в себе таланты к геймдизайну, художественному и звуковому оформлению. Кармак, конечно, играл в видеоигры,

будучи ребенком, но *никто* и близко не провел в них столько же времени, сколько Ромеро. Гениальный кодер и гениальный геймер — они идеально подходили друг другу.

А вот Лейн в эту картину не вписывался. Он по-прежнему был редактором Gamer's Edge, но все больше отдалялся от команды, не разделяя энтузиазм Ромеро в отношении РС. Ромеро вскоре понял, что его старый друг не подходит для решения стоящих перед ними задач. И так же легко, как Ромеро однажды подружился с Лейном, он был готов теперь выставить того за дверь. В глазах Ромеро Лейн недотягивал до строгих стандартов «убийственного графика», а Ромеро не мог позволить, чтобы кто-то стоял на пути командного успеха. В лице Кармака он нашел все, что ему было нужно. Однажды, когда Лейн вышел из комнаты, Ромеро развернулся в кресле и сказал Кармаку:

— Давай-ка от него избавимся.

С другой стороны, был человек, которого и Кармак, и, особенно, Ромеро хотели видеть в своих рядах: Том Холл. Тому было двадцать пять, и он работал программистом в отделе Apple II задолго до прихода Ромеро. А еще, по мнению Ромеро, он был *ходячим пиздецом*. Высокий, остроумный Том существовал в каких-то запредельных гранях абсурда. Ничто на свете не могло сдержать поток творчества, который рождался в его голове. Весь его кабинет был обклеен желтыми стикерами с напоминаниями и рисунками. Каждый день на экране его компьютера появлялось какое-нибудь новое нелепое название, например: «Приключения Жмакалки и Удивительного Кляксмейстера». Когда они с Ромеро проходили друг

мимо друга в коридоре, Том частенько поднимал бровь и издавал стрекочущий звук, как какой-нибудь пришелец, а затем как ни в чем ни бывало шагал дальше. Ах да, и еще: Том был геймером.

Он родился и вырос в Висконсине. В отличие от Ромеро и Кармака, ему никогда не представляло сложности окунуться в мир видеоигр. Отец-инженер и мать-журналистка (которую сам Том называл «Эрмой Бомбек* из Милуоки») обеспечили своего младшего сына всем необходимым для полного погружения в радости детства: домашней игровой приставкой Atari 2600, а затем и Apple II.

Том был обворожительно странным. К примеру, он мог спокойно гулять по всему дому в желтом шлеме футбольной команды «Грин-Бей Пэкерс» и красных «Конверсах». В школьные годы Том повсюду таскал с собой коричневый бумажный пакет из-под продуктов, в котором держал все свои рисунки и катушки с отснятой восьмимиллиметровой пленкой. Он никогда с ним не расставался, а во время уроков оставлял рядом с партой. Со временем он все же снизошел до ношения ранца, а в старших классах обзавелся небольшой сумкой. Он оголтело фанател от фильма «Звездные войны. Эпизод



А ВОТ ЛЕЙН В ЭТУ КАРТИНУ
НЕ ВПИСЫВАЛСЯ. ОН
ПО-ПРЕЖНЕМУ БЫЛ
РЕДАКТОРОМ GAMER'S
EDGE, НО ВСЕ БОЛЬШЕ
ОТДАЛЯЛСЯ ОТ КОМАНДЫ,
НЕ РАЗДЕЛЯЯ ЭНТУЗИАЗМ
РОМЕРО В ОТНОШЕНИИ РС.



* Эрма Бомбек (1927–1996) — американская писательница и журналистка. — *Прим. пер.*

IV: Новая надежда» и посмотрел его 33 раза. Не в меньшей степени Том был одержим необычным спортом. Он стал чемпионом штата по фрисби-гольфу*. А еще любил складывать оригами и строить из домино, возводя огромные лабиринты рядом с родительским домом. Пока другие подростки поклонялись поп-звездам и спортсменам, героем Тома был Боб Спек: профессионал мирового класса по построению и разрушению конструкций из костяшек домино.

Apple II стал для Тома целым миром, в который он с радостью окунулся с головой. Подобно Кармаку и Ро-



НЕ ПОЛУЧИВ ОТВЕТА ОТ
ИГРОВЫХ КОМПАНИЙ
НА СВОЕ РЕЗЮМЕ, ТОМ
ПОСТУПИЛ ТАК ЖЕ,
КАК И БОЛЬШИНСТВО
ВЫПУСКНИКОВ, — СДАЛСЯ
И ПОПЫТАЛСЯ НАЙТИ
«НАСТОЯЩУЮ РАБОТУ».



меро, Том приучил себя делать игры как можно быстрее. Когда он поступал в Университет штата Висконсин, чтобы заниматься компьютерными науками, за его плечами было уже более сотни игр, большинство из которых были клонами аркадных хитов вроде Donkey Kong. В отличие от Кармака и Ромера, Тому *нравилась* студенческая жизнь. Он самозабвенно погрузился в изучение

всевозможных курсов, от лингвистики до физики и антропологии. Том верил, что компьютерная игра — это уникальный вид искусства, в который он сможет вложить все накопленные знания. Он мог придумать для игры язык пришельцев. Он мог создать реалистичную

* Фрисби-гольф, или диск-гольф, — похожий на гольф вид спорта, в котором игроки пытаются за наименьшее число бросков доставить диск в корзину. — *Прим. пер.*

симуляцию физики. Он мог сочинять истории и создавать персонажей.

В университетском кампусе Том занимался волонтерской деятельностью, создавая обучающие игры для детей с ограниченными возможностями. Он разделял их радость, когда те с улыбкой погружались в созданные им миры. Он больше не делал игры только для себя, он делал их для своей аудитории. Хотя игры тогда мало кто считал полноправным способом самовыражения, не говоря уже о признании их искусством, Том был убежден, что это совершенные средства коммуникации, совсем как фильмы или рассказы.

После получения диплома мечты Тома были разрушены в пух и прах. Не получив ответа от игровых компаний на свое резюме, Том поступил так же, как и большинство выпускников, — сдался и попытался найти «настоящую работу». Каждый раз, когда он надевал костюм и приходил на собеседование, человек напротив задавал ему один и тот же вопрос: «Вы уверены, что хотите этим заниматься?» Наконец Том прислушался к ответу, который всякий раз звучал в его голове: «Нет». Вскоре он устроился работать в Softdisk.

Спустя год в компании появился Ромеро, и тот сразу приглянулся Тому. Ромеро очень нравилась одна из недавних игр Тома под названием Legend of the Star Axe. Игра была явно вдохновлена любимой книгой Тома, «Автостопом по галактике» — своеобразным слиянием «Монти Пайтона» и «Звездных войн» от культового британского писателя Дугласа Адамса. В игре можно было встретить как межгалактический Chevrolet 57-го года выпуска, так и целую ораву чудаковатых персонажей. Например, блехов — зеленокожих существ с большими

глазами, которые пугали людей криками: «Блее! Блее! Блее!»

Если Ромеро и Кармака связало программирование, то Ромеро с Томом нашли общий язык как большие шутники. Они постоянно пытались перещеголять друг друга, превратив инопланетное стрекотание Тома в сложный язык, состоящий из щебетаний и посвистываний. Оба были фанатами черного юмора. Том мог сказать: «Засунь свою сардельку в тесную овечью задницу», а Ромеро в ответ предлагал ему «выпотрошить козу и обмотать ее влажные кишки вокруг хера». У этой парочки хватило бы мерзких шуток на целую вечность.

Пока Кармак и Ромеро работали над Catacomb и Dangerous Dave, Том частенько заглядывал к ним, чтобы помочь. Раз уж Лейн должен был их покинуть, Ромеро решил официально нанять Тома в качестве нового менеджера и редактора Gamer's Edge. Том был бы счастлив работать над играми сутками напролет. К тому же он осознавал, что дни Apple II сочтены. За играми для РС было будущее, *его* будущее. Но Эл Вековиус этого мнения не разделял. Том уже был редактором дискет для Apple II, и в обозримом будущем был обречен им же оставаться.

Хотя Ромеро и Кармак были разочарованы таким развитием событий, они знали, что пока могут справиться со всем и без Тома. А вот кто был им срочно необходим, так это художник. До той поры программисты сами создавали изображения для игр. Но учитывая свои амбиции по реализации более масштабных проектов, Кармак и Ромеро хотели, чтобы над художественной частью работал кто-нибудь более одаренный, пока они занимались

программированием и геймдизайном. Хотя Ромеро и был искушен в рисовании — он сам создал все изображения для своих старых игр на Apple II, — он был вполне готов переложить эту ответственность на кого-то еще. Этим кем-то стал 21-летний стажер по имени Адриан Кармак.

Между Адрианом и Джоном Кармаком не было никаких родственных связей — они по случайному совпадению просто носили одну и ту же фамилию. С темными волосами до пояса, Адриан выделялся на фоне благочестивых сотрудников художественного отдела с первого своего появления.

— Этот отдел был забит лентяями, как и вся остальная компания, — сетовал Ромеро.

Они не были геймерами, они вообще не думали об играх. Они просто штамповали одну за другой иконки для бухгалтерских программ и расходились по домам в шесть часов вечера. А вот в Адриане была искра. Вдобавок он обладал внушительной коллекцией футболок с хеви-метал-группами.

Ромеро этого не знал, но Адриан, в общем-то, не был геймером — по крайней мере на тот момент. Хотя именно игры привели его в мир искусства. Выросший в Шривпорте Адриан тоже когда-то не вылезал из-за аркадных автоматов, вечерами напролет играя с друзьями в Asteroids и Pac-Man. Кроме того, ему нравились рисунки, украшавшие стенки автоматов, и он пытался воссоздать их в своей тетрадке во время уроков наравне с обложками альбомов Molly Hatchet*. В юности

* Molly Hatchet — американская хард-рок-группа. Обложки их альбомов выполнены в фэнтези-стилистике. — *Прим. пер.*

Адриан полностью погрузился в мир искусства, оставив видеоигры в прошлом. Его мысли занимали другие вещи.

Когда Адриану было тринадцать, его отец, продававший колбасные изделия местной продуктовой компании, внезапно умер от сердечного приступа. Адриан, будучи тихим и чувствительным подростком, ушел в себя. И пока работавшая в банке мать и две младшие сестры пытались свести концы с концами, Адриан все больше времени уделял рисованию. Содержание большинства его работ было довольно мрачным — неудивительно для подростка, который завел себе ручного скорпиона. А поступив в колледж, Адриан нашел новые источники мрачного вдохновения в реальности.

Чтобы заработать деньги на оплату обучения, Адриан устроился санитаром в местную больницу. В его обязанности входило ксерокопирование снимков пациентов в реанимации — самых реалистичных изображений смертельных ран и болезней. Он видел жутчайшие случаи некроза, когда мясо кусками осыпалось с кости. Он видел пулевые ранения и оторванные конечности. Однажды к ним поступил фермер, которому в промежность врезался острый деревянный колышек. Фото-снимки того случая приобрели почти фетишистскую ценность после того, когда Адриан распространил их среди друзей.

Его работы стали не только более мрачными, но и более искусными. Его преподаватель колледжа Лемуа Батан высоко ценил талант Адриана, его способность, казалось, без труда рисовать очень точно и с вниманием к деталям. Когда Лемуа спросил Адриана, чем тот хотел бы заниматься в будущем, его ученик ответил, что хочет

работать в сфере изящных искусств. Но пока ему нужен был опыт, и его учитель знал об одном месте, где тот мог его получить: Softdisk.

Когда Адриан узнал, что компании нужны дизайнеры программного обеспечения, он почти потерял интерес. Парень привык работать с карандашом и бумагой, а не с клавиатурой и принтером. Но в Softdisk стажерам платили лучше, чем в больнице, так что он принял предложение. Адриан день за днем занимался рутинной работой, пока одним прекрасным утром не услышал, как его начальник оживленно спорил о чем-то с двумя программистами. Другой художник подошел к Адриану и спросил:

— Ты уже в курсе, что происходит?

— Нет, — шепотом ответил Адриан. — Понятия не имею.

— Это они о тебе разговаривают.

— Блин, мужик, мне крышка!

Адриан предположил, что что-то пошло не так, и его собираются уволить. После окончания жаркой дискуссии двое программистов подошли к нему и представились Кармаком и Ромеро, его новыми партнерами по отделу Gamer's Edge.

Для следующего выпуска Gamer's Edge они собирались сделать всего одну игру. Эл одобрил этот план и позволил Ромеро и Кармаку приблизиться к их цели — созданию одной большой коммерческой игры с нуля каждые два месяца. Задача все еще казалась крайне трудоемкой. Но обновленной команде, в которой каждый играл свою роль — Кармак делал движок, Ромеро создавал программные инструменты и дизайн, Адриан рисовал,

а Лейн занимался менеджментом и помогал с кодом, — все казалось по силам.

Идея следующей игры принадлежала Кармаку. Он экспериментировал со скроллингом — прорывной технологией, создающей иллюзию движения за границы экрана. Ориентиром вновь послужили аркадные игры. Раньше действие всех игр разворачивалось в рамках одного статичного экрана. В Pong игроки, отбивая мяч, могли двигать ракетками только от нижней до верхней его границы. В Pac-Man персонаж, пожирающий точки, был заперт в тесном лабиринте. В Space Invaders игроки контролировали космический корабль, расстреливающий пришельцев и прижатый к нижней границе экрана. Ни одна из этих игр не давала чувства свободы перемещения. Персонажи и противники существовали лишь в строго установленных границах.

Все изменилось в 1980 году с выходом Defender от компании Williams Electronics. Это была первая игра, популяризовавшая идею скроллинга. В этом научно-фантастическом шутере игроки управляли космическим кораблем, который двигался в горизонтальном направлении вдоль поверхности планеты, расстреливая по пути пришельцев и спасая людей. На небольшой карте отображался весь игровой мир, который, если его растянуть, занял бы примерно три с половиной экрана. По сравнению с другими аркадными играми, Defender казалась огромной. Она будто погружала игроков в более широкий виртуальный мир. Defender стала настоящим феноменом — ее можно было увидеть в игровых залах немногим реже, чем Space Invaders. А еще она обошла Pac-Man в борьбе за звание лучшей игры года. За ней последовали бесчисленные игры со скроллингом.

К 1989 году технология скроллинга в играх стала основополагающей и определила успех самой продаваемой игры для домашних приставок в истории: Super Mario Brothers 3 для Nintendo Entertainment System.

Но к сентябрю 1990 года еще никто не смог внедрить скроллинг в PC-игры. Вместо этого для поддержания иллюзии, будто игра не ограничивается одним экраном, использовался дешевый трюк. Игрок добирался до правой границы экрана, и тут, одним движением, фон следующего нового экрана сменял предыдущий. Выглядело это очень криво. Причиной во многом была недостаточная мощность PC, которую едва ли можно было сравнить с возможностями аркадных автоматов, Apple II или приставок вроде Nintendo. Кармак решительно бросил все силы на воссоздание плавного эффекта скроллинга, как в Defender и Super Mario.

Следующая игра для Gamer's Edge должна была стать шагом в этом направлении. Когда команда обсуждала идеи для проекта, Кармак показал свои наработки по вертикальной прокрутке экрана. В отличие от большинства сложных игр со скроллингом, эта была устроена по принципу беговой дорожки: графические изображения плавно двигались вниз по заранее определенному маршруту. От такого перемещения не возникало чувства, что игрок движется вверх по своей воле. Это было больше похоже на наблюдение за подвижными декорациями в театре.

Ромеро, будучи геймером-эрудитом, переигравшим почти во все вышедшие на тот момент игры для PC, до сих пор не видел ничего подобного. Появился шанс стать первооткрывателями. Они назвали игру Slordax. Это был прямой наследник аркадных игр типа Space

Invaders и Galaga с расстрелом вражеских космических кораблей. На работу у них было четыре недели.

С первых же дней разработки Slordax команда работала как единое целое. Кармак с ураганной скоростью создавал графический движок, пока Ромеро разрабатывал инструменты для создания персонажей и окружения. Кармак писал гениальный код, а Ромеро проектировал захватывающий геймплей. Даже Том Холл успел пробраться в кабинет Gamer's Edge и создать несколько существ и фонов для игры. Адриан тем временем делал наброски космических кораблей и астероидов. Ромеро сразу понял, насколько талантлив был их молчаливый стажер.

Хотя компьютеры по-прежнему были ему чужды, Адриан очень быстро привык к палитре на экране. Рисунки, создававшиеся на компьютере, из-за графических ограничений в то время выглядели почти как картины пуантилистов*. Видеокарта стандарта CGA, которой были оборудованы большинство компьютеров, позволяла использовать лишь четыре цвета. Но благодаря недавно появившемуся EGA в играх можно было использовать до шестнадцати цветов. Для художника это по-прежнему было серьезным ограничением. Адриан должен был оживить целый мир, пользуясь пригоршней цветов, которые он даже не мог смешивать. Ветераны индустрии называли этот процесс искусством «расстановки пикселей». И Адриан блестяще им овладел.

Кроме того, стало очевидным, что Адриан настолько не любил высовываться, что становился практически

* Пуантилизм — направление в живописи, в основе которого лежит техника письма отдельными точечными мазками. — *Прим. пер.*

незаметным. Он по-прежнему не понимал, как ему вести себя с этими геймерами. Кармак был похож на робота из-за своей странной манеры речи: отрывистых предложений и неизменного «М-м-м» в конце фразы. Он мог сидеть и программировать весь день, не проронив ни слова, но его работа была потрясающей. Ромеро и вовсе выглядел чудачком, который отпускал дикие шутки про всякую расчлененку и рассказывал истории про извращенные комиксы, которые он до сих пор рисовал. Адриан считал его довольно забавным.

А вот Тома Холла — совсем нет. Адриан впервые встретил его, когда тот ворвался в комнату в голубом трико, белой майке и кепке, размахивая при этом пластиковым мечом. Потом он замер, поднял бровь и издал странный инопланетный вопль, на который Ромеро ответил каким-то зловещим смехом. Том всего лишь зашел похвастаться своим костюмом на Хэллоуин. И, как обычно, задержался, помогая друзьям с разработкой дизай-
на и программных инструмен-
тов. Адриан был рад, что он вообще ушел.

Впрочем, однажды Том за-
сиделся допоздна. Ромеро,
Адриан и другие сотрудники
Softdisk давно разошлись по
домам. В офисе остались лишь

Том и Кармак. Работа над Slordax близилась к завершению, и Кармак затеял кое-что новое. Сова по натуре, он сидел в офисе до утра. Ему нравилась жизнь затворника: она давала возможность погрузиться в работу еще глубже. Кармак делал то, чем всегда хотел заниматься: писал код

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

КАРМАК ПИСАЛ
ГЕНИАЛЬНЫЙ КОД,
А РОМЕРО ПРОЕКТИРОВАЛ
ЗАХВАТЫВАЮЩИЙ
ГЕЙМПЛЕЙ.

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

для игр. И он был счастлив в кои-то веки не переживать, что ждет его в будущем. Если бы он мог и дальше создавать здесь игры, получая достаточно денег на еду и жилье, ему этого хватило бы. Как он сказал друзьям в один из первых рабочих дней, его можно запереть в шкафу с компьютером, пиццей и запасом диетической колы, и ему будет вполне комфортно.

Том расположился в кресле, а Кармак стал демонстрировать придуманный им способ анимации графических тайлов. Экран состоит из тысяч пикселей, группа пикселей образует тайл. При создании игры художник сначала создает из пикселей тайлы, а потом располагает их вместе, чтобы создать виртуальное окружение. Это похоже на укладку кафеля на кухне. С новым трюком Кармака тайл мог обладать небольшой графической анимацией.

— Я смогу сделать так, — объяснял он, — что когда персонаж запрыгивает на тайл, с самим тайлом что-то происходило.

— Разве это так просто? — спросил Том.

— Конечно, м-м-м... — ответил Кармак.

Ему только нужно было знать, что программа должна будет делать, когда игрок достигнет определенного тайла. Том понял: это потрясающе. Игры вроде Super Mario Brothers 3 были полны анимированных тайлов. Например, игрок мог запрыгнуть на мерцающий блок, и тогда из него начинал сыпаться дождь из монеток. Том был взбудоражен. Но это было еще не все.

Кармак нажал пару клавиш на клавиатуре и показал Тому свою новую фишку: сайд-скроллинг. Эффект, моду на который ввели Defender и Mario, создавал впечатление,

будто игровой мир продолжался, когда персонаж двигался в направлении края экрана. Потратив несколько ночей на эксперименты, Кармак наконец-то разобрался, как перенести этот эффект на РС. Как и всегда, он сумел найти оригинальный подход к решению проблемы. Слишком многие, думал он, пытались с самого начала выстраивать свои программы вокруг хитрых уловок. В этом не было смысла. Первым делом он подошел к проблеме максимально прямолинейно: написал программу, которая должна была плавно прорисовывать графику на всем экране целиком. Программа не работала, и всем было очевидно почему: РС были слишком медленными. Тогда Кармак перешел ко второму шагу: оптимизации. Был ли способ эффективнее использовать память компьютера, чтобы изображения прорисовывались быстрее? После ряда попыток он понял наверняка: это было невозможно.

Наконец, он спросил себя: «Так, а чего я вообще тут пытаюсь добиться? Мне нужно, чтобы экран как будто плавно сдвигался, пока пользователь по нему бежит». Он вспомнил свою прошлую игру, The Catacomb. В ней экран прокручивался как единое целое, когда персонаж подходил к границе подземелья. Это было популярным трюком: скроллинг, основанный на тайлах, смещал экран крупными кусками, по одному набору тайлов за раз. Он хотел добиться более плавной прокрутки, когда персонаж сдвигался на самую капельку. Проблема была в том, что компьютеру требовалось чересчур много времени и мощности, чтобы перерисовывать весь экран при каждом маленьком движении. И в этот момент его осенило.

Кармак подумал: «А что, если вместо того, чтобы перерисовывать весь экран, я бы мог найти способ

перерисовывать только те объекты, которые меняются? Тогда скроллинг будет отрисовываться гораздо быстрее». Он представил себе, как персонаж бежит по экрану на фоне большого синего неба и в какой-то момент над его головой проплывает белое кучерявое облачко. Если компьютер будет подходить к этому в обычном ключе, ему придется перерисовывать каждый пиксель синего неба на всем экране, тогда как единственное, что действительно меняется, — это белое облачко. Компьютер не может сам упростить себе задачу просто потому, что это кажется логичным. Поэтому Кармак придумал еще один гениальный ход. Он нашел способ заставить компьютер работать более эффективно. Он написал код, который заставлял компьютер думать, что, например, седьмой тайл слева на самом деле был первым тайлом на экране. Таким образом, компьютер начинал отрисовку строго в том месте, где это было Кармаку необходимо. Вместо перерисовки одних и тех же синих пикселей по пути к облаку, он начинал сразу с самого облака. Чтобы эффект ощущался более плавным, Кармак добавил еще одну деталь. Он заставил компьютер отрисовывать дополнительный тайл синего неба за правой границей экрана и хранить его в памяти, когда игрок продвигался в эту сторону. Благодаря этому сохраненные в памяти тайлы выводились на экран мгновенно, без необходимости отрисовывать их в процессе. Кармак назвал этот процесс «адаптивным обновлением тайлов».

Том немедленно сообразил, что это означало: *теперь они могли сделать Super Mario Brothers 3 на PC!* Никто никогда и нигде не мог добиться подобного на PC. А они могли! Прямо здесь и сейчас они могли взять свою

любимую игру, взломать ее и заставить работать на компьютере. По сути, это была революционная диверсия, подумал Том. Особенно учитывая, как тщательно Nintendo оберегала свою платформу. Раньше не было способа, скажем, скопировать игру Nintendo на PC так же, как переписать альбом на кассету. А теперь они могли воссоздать ее тайл за тайлом, кусочек за кусочком. Это был величайший взлом.

— А давай так и сделаем! — воскликнул Том. — Давай воссоздадим первый уровень из Super Mario, сегодня же!

Он запустил Super Mario на телевизоре в кабинете Gamer's Edge и начал играть. Затем он открыл редактор тайлов, которым они пользовались. Будто перерисовывая знаменитую картину, Том бережно воссоздал каждый маленький тайл из первого уровня Super Mario на PC, ставя игру на паузу, чтобы все тщательно рассмотреть. Он скопировал каждую деталь — и золотые монетки, и кучерявые облака. Единственное, что подверглось изменению, — персонаж. Вместо перерисовки Марио Том использовал графические элементы, оставшиеся от работы над Dangerous Dave. Тем временем Кармак оптимизировал код своего сайд-скроллинга, реализуя те элементы игры, о которых ему сообщал Том. Спустя несколько десятков банок диетической колы они закончили первый уровень. На часах было 5:30 утра. Кармак и Том сохранили уровень на дискету, положили ее на стол Ромеро и отправились по домам, чтобы отдохнуть.

Ромеро вошел в кабинет следующим утром и обнаружил на клавиатуре своего компьютера дискету со стикером. «Введи DAVE2», — это был почерк Тома. Ромеро

вставил дискету в компьютер и ввел адрес расположения файла. Экран почернел. Затем появились слова:

DANGEROUS DAVE
IN
COPYRIGHT INFRINGEMENT*

По одну сторону от названия располагался портрет Дэйва в знакомой красной бейсболке и зеленой майке. С другой стороны был нарисован суровый судья в белом парике, размахивающий молотком. Ромеро нажал пробел, чтобы увидеть, что же будет дальше. Он увидел знакомый пейзаж из Super Mario Brothers 3: бледно-синее небо, кучерявые белые облака, зеленые кусты, анимированные тайлы с вопросительными знаками, и каким-то образом среди всего этого находился его собственный персонаж, Опасный Дэйв. Ромеро зажал клавишу со стрелкой, перемещая Дэйва вперед к краю экрана. И в этот момент его чуть не хватил удар.

Ромеро едва мог дышать. Он лишь зажимал клавиши движения, направляя Дэйва назад и вперед, пытаясь понять, происходит ли на самом деле то, что он видит. Неужели у Кармака получилось создать *в точности то же, что удалось долбаной Nintendo*? Неужели он сделал то, о чем мечтал любой геймер во Вселенной, — реализовать прорывную технологию, создать на PC то, чем Марио был для консолей? Благодаря Марио Nintendo зарабатывала более миллиарда долларов в год и вот-вот должна была обогнать Toyota, став самой успешной компанией Японии. Создатель франшизы Сигэру Миямото из бедного провинциального японского паренька превратился

* «Опасный Дэйв и нарушение авторских прав». — Прим. пер.

в фигуру, подобную Уолту Диснею, только в видеоигровой индустрии. Super Mario Brothers 3 продавалась тиражом в 17 миллионов копий. Все равно что продать 17 платиновых альбомов — такого раньше добивались только суперзвезды уровня Майкла Джексона.

Ромеро видел перед собой свое будущее. Их будущее, переливающееся яркими красками, плавно прокручивалось прямо в этой комнате. PC был самой перспективной платформой. Каждый день компьютеры появлялись все в большем количестве домов.

Скоро они перестанут быть предметом роскоши и станут привычным бытовым прибором. А что может быть лучшим дополнением домашнего досуга, если не потрясающая игра? С такими хитами у людей отпадет надобность покупать консоли Nintendo, им просто нужно будет вложиться в PC. Ромеро сидел в своем паршивом офисе в Шривпорте

и смотрел на технологию, способную дать жизнь первым по-настоящему высококлассным PC-играм. Это была их судьба, их шанс стать Будущими Богачами. Все это обрушилось на него с такой силой, что он не мог двинуться, даже встать не мог. Он был *ошеломлен*. Дар речи вернулся к нему лишь спустя несколько часов, когда в офис заглянул Кармак. И Ромеро смог сказать своему гениальному партнеру — другу, ниспосланному ему самими небесами, — лишь одно:

— Ну все. Теперь всем кранты!

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

БЛАГОДАРЯ МАРИО
NINTENDO ЗАРАБАТЫВАЛА
БОЛЕЕ МИЛЛИАРДА
ДОЛЛАРОВ В ГОД И ВОТ-ВОТ
ДОЛЖНА БЫЛА ОБОГНАТЬ
ТОЙОТА, СТАВ САМОЙ
УСПЕШНОЙ КОМПАНИЕЙ
ЯПОНИИ.

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

4



ДЕНЬГИ НА ПИЦЦУ

Главная и очевидная разница между Двумя Джонами заключалась в том, как они воспринимали время. Это отличие Джонов, с одной стороны, идеально их дополняло, но с другой — вызывало непоправимые конфликты.

Кармак был человеком момента. Его сильной стороной была сосредоточенность. Время существовало для него не в виде какого-то многообещающего будущего или сентиментального прошлого, а в виде настоящего, которое состояло из хитросплетений задач, решений, воображения и кода. Он не хранил ничего, что напоминало бы ему о прошлом, — ни фотографий, ни записей, ни игр, ни компьютерных дискет. Он даже не сохранил копий своих первых игр, Wraith и Shadowforge. У него не было ни школьного альбома, ни журналов с его первыми публикациями. Он не хранил ничего — только то, что могло понадобиться ему здесь и сейчас. В спальне Кармака не было лишних вещей, только лампа, подушка, покрывало и стопка книг. Не было даже матраса. Из дома он забрал только кошку по кличке Митси (подарок от новой семьи), крайне мерзопакостную и готовую обоссать что угодно и когда угодно.

Ромеро же, напротив, дорожил каждым моментом: из прошлого, настоящего, будущего. Он одинаково бережно относился как к настоящему, так и к тому, что осталось в прошлом, а также всему, что еще должно было случиться. Он не просто мечтал, он этим жил: хранил воспоминания, погружался в динамику момента и строил планы. Он помнил каждую дату, каждое имя, каждую игру. Чтобы сберечь прошлое, он хранил письма, журналы, дискеты, чеки из Burger King, фотографии, квитанции. Чтобы ощутить радость от настоящего, он никогда не упускал возможности повеселиться, корча рожи или рассказывая хорошие шутки и забавные байки. Однако он знал меру и мог сосредоточиться, когда нужно. Когда он радовался, то он любил все и всех. Когда он был серьезен, он выглядел хладнокровным, отстраненным и лаконичным. Том Холл даже придумал специальное определение такого поведения. У компьютеров единицей информации является бит. Бит может быть как активным, так и нет. Наблюдая за изменениями поведения Ромеро, Том назвал его **отбитым**.

В то судьбоносное утро, 20 сентября 1990 года, Ромеро был **отбитым** как никогда. Этот день он запомнит на всю жизнь, а Кармак скоро забудет, но нельзя отрицать важность этого дня для них обоих. Кармак применил свое коронное умение концентрироваться для решения одной срочной задачи: пытался заставить



КАРМАК СОЗДАЛ ПАЛИТРУ,
С ПОМОЩЬЮ КОТОРОЙ
РОМЕРО НАРИСОВАЛ
БУДУЩЕЕ. И БЫЛО
ОЧЕВИДНО, ЧТО ЭТО
БУДУЩЕЕ НЕ ИМЕЛО
НИКАКОГО ОТНОШЕНИЯ
К SOFTDISK.



PC-игру скроллиться. Ромеро использовал Dangerous Dave in Copyright Infringement и придумку Кармака, чтобы представить себе грядущее. Кармак создал палитру, с помощью которой Ромеро нарисовал будущее. И было очевидно, что это будущее не имело никакого отношения к Softdisk.

После разговора с Кармаком Ромеро охватил азарт. Он метался по офису, зазывая всех в комнату и показывая им игру.

— Боже, вы только гляньте, — говорил он, пока пара сотрудников смотрели демоверсию. — Это же самая охуенная вещь на свете!

— О, — вяло отреагировал один из парней, — это довольно клево.

— Клево? — ответил Ромеро. — Ты не понял: это, блядь, самая крутая вещь в истории! Ты что, не врубаешься?

Парни пожали плечами, сказали: «Ладно, как скажешь» — и вернулись в свои кабинеты.

— Долбоебы! — заключил Ромеро. К тому времени, как все остальные сотрудники зашли к нему, он сгорал от нетерпения. Том, Джей, Лейн и Адриан стояли в кабинете Gamer's Edge и с интересом смотрели, как Ромеро играл в демо.

— Боже, — говорил он, — это самая пиздатая вещь на свете! Это, ебать, прорыв! Нельзя медлить! Мы должны открыть собственную компанию и свалить отсюда с игрой, послав Softdisk к черту! Нельзя никому это показывать! Нужно сделать все самим! Это слишком круто для такой отстойной компании!

Джей стоял в дверном проеме, облокотившись о косяк.

— Ой, да прекрати, — сказал он.

Джей и раньше видел, как легко Ромеро терял голову. Это был энтузиазм, граничащий с помешательством. Последний раз Ромеро так загорелся, когда выиграл раунд в Рас-Ман. Он напоминал ходячий восклицательный знак. Ромеро замер, разведя руками:

— Чувак, — серьезно сказал он. — Я не шучу.

Джей вошел в комнату и закрыл за собой дверь. Ромеро объяснил причины своего решения. Во-первых, это была крепкая игра с палитрой из шестнадцати цветов, а Softdisk собиралась выпускать только игры с четырьмя цветами, чтобы они были доступны максимальному числу пользователей. Во-вторых, это была, по сути, игра для PC в стиле Nintendo, соответствующая по уровню самой успешно продающейся консольной франшизе — Mario. А это означало, что она точно будет продаваться, потому что все покупали PC и, естественно, всем хотелось бы иметь отличную видеоигру. Ситуация идеальнее некуда.

У них уже была совершенная команда: Кармак, гуру графики и настоящий вундеркинд; Ромеро, талантливый программист и вдохновитель компании; Адриан, склонный к мрачным образам художник; и Том, геймдизайнер, сюрреалистические задумки которого будто сошли со страниц комиксов. Хотя Ромеро по-прежнему был недоволен Лейном, он хотел дать ему еще один шанс. В любом случае химия между основными членами команды была мощной. Упорство Кармака уравнивало неукротимый энтузиазм Ромеро. Любовь Адриана к ужасам столкнулась с мультяшным юмором Тома. Все, что им было нужно, — это кто-то, кто занимался бы бизнесом: управлял финансами и бухгалтерией, был менеджером команды. Все оглянулись на Джея.

— Чувак, — сказал ему Ромеро, — ты тоже нам нужен. Джей одарил ребят широкой барменской улыбкой и согласился.

— Вот что нам стоит сделать, — сказал он. — Игру нужно отправить руководству Nintendo. Прямо сейчас!

Если бы ребятам разрешили портировать Super Mario Brothers 3 на PC, они были бы в деле, причем полноценно. Они решили потратить выходные на создание полноценной демоверсии игры, добавив в нее еще несколько уровней, а также самого Марио. Затем Джей должен был отправить игру в Nintendo.

Проблема была всего одна, но довольно существенная. Если они собирались тайно работать над игрой в свободное время, то нельзя было, чтобы кто-либо в Softdisk об этом прознал. Это означало, что они не могли заниматься игрой в офисе. Оставалось работать над игрой дома. Беда была в том, что у них не было подходящих компьютеров. Пятеро ребят тихо сидели в кабинете Gamer's Edge, обдумывая проблему, пока на экране бегал Дэйв.

Кармак и Ромеро уже когда-то пережили такую ситуацию. Значит, и в этот раз они придумают, как раздобыть компьютеры.

Поздней ночью к офису Softdisk подъехало несколько машин с заранее открытыми багажниками. Это была пятница, все сотрудники давно разошлись по домам к своим семьям и телевизорам. Никто не пользовался офисными компьютерами в субботу и воскресенье, а ребятам онигодились бы. Нет, они не крали компьютеры — они их одалживали.

Загрузив компьютеры Softdisk в свои машины, Ромеро, Джей, Кармак, Том и Лейн покинули центр города.

Они поехали прочь от обветшалых зданий по шоссе, пока пейзаж за окном не сменился приземистыми деревьями и болотами. В пурпурно-черном мраке позднего вечера вдоль моста выстроились рыбаки с удочками. Мост привел ребят к Саут Лейкшор
Драйв — шоссе, ведущему к окраине главного места отдыха шривпортцев и основному источнику городской воды, озеру Кросс.

Кармаку, Лейну, Джею и программисту Apple II из Softdisk по имени Джейсон Блоховяк незадолго до этого очень повезло. Они нашли сда-

ходящийся в аренду дом с четырьмя спальнями прямо на побережье. Джей купил дешевую лодку, которую парни пришвартовали к причалу и часто использовали для занятий нибордингом* и водными лыжами. На просторном заднем дворе был бассейн и зона для барбекю, где любивший готовить Джей частенько жарил на гриле ребрышки в колоссальных объемах. В доме было множество окон, выходявших на улицу. Внутри размещалась просторная гостиная и даже большое джакузи со светло-коричневой плиткой. Джей поставил в холодильник пивной бочонок. Поистине идеальное место для создания игр.

В выходные геймеры смогли сполна оценить все преимущества дома, работая над демоверсией Super Mario. Они соединили два компьютера Softdisk на большом

КАРМАК И РОМЕРО УЖЕ
КОГДА-ТО ПЕРЕЖИЛИ
ТАКУЮ СИТУАЦИЮ.
ЗНАЧИТ, И В ЭТОТ РАЗ
ОНИ ПРИДУМАЮТ, КАК
ПАЗДОБЫТЬ КОМПЬЮТЕРЫ.

* Нибординг — вид водного спорта, который получил свое название по способу расположения человека во время катания — на коленях. — *Прим. пер.*

столе, который Кармак использовал для проведения ночных посиделок в Dungeons & Dragons. Ромеро и Кармак сидели рядом и программировали. Том сделал всю графику, а Лейн анимировал знакомую всем черепаху. Ранее они полностью записали на видео игровой процесс Super Mario Brothers 3. Том постоянно бегал туда-сюда, нажимая паузу на видеоманитоне, чтобы воссоздать все элементы.

На эти семьдесят два часа они перешли в режим кранча. Никто не спал. Они выпили огромное количество газировки с высоким содержанием кофеина. Им постоянно привозили пиццу. Джей работал у гриля, готовя множество гамбургеров и хот-догов, которые часто оставались нетронутыми. Они перенесли в свою игру все, даже самые крохотные детали: приземистую маленькую походку Марио; то, как он подпрыгивал на анимированных тайлах, выбивая монеты; то, как он прыгал на черепахах и пинал их панцири; облака, венерины мухоловки, трубы, плавный скроллинг. К моменту, когда они закончили работу, игра была практически идентична мировому бестселлеру. Единственным заметным отличием был титульный экран, на котором под знаком копирайта Nintendo красовалось название их компании — Ideas from the Deerp, придуманное Ромеро и Лейном.

Когда работа над игрой подошла к концу, Джей написал письмо, объясняющее, кто они такие и как они хотят, чтобы Nintendo предприняла беспрецедентный шаг по лицензированию Super Mario для PC. Питая большие надежды, парни заклеили коробку и отправили ее в Nintendo. Пришедший через несколько недель ответ был коротким и ясным. «Молодцы», — сказала компания, но Nintendo не заинтересована в продвижении рынка PC-

игр. Ее устраивало положение мирового лидера среди консолей. Такой ответ разочаровал команду, особенно на волне восторга от марафона программирования в доме на озере. Но это ни в коем случае не был приговор. Кто-нибудь наверняка оценил бы их достижения. Ромеро знал нужных людей.

Незадолго до этого Ромеро получил первое фанатское письмо, пришедшее на его имя в офис Softdisk. Напечатанное на машинке послание было очень трогательным. «Дорогой Джон, — гласило письмо, — мне очень понравилась ваша игра. Просто хотел, чтобы вы знали: она просто отличная, и я думаю, что вы очень талантливы. вы играли в The Greatest Pyramid? Она очень похожа на вашу игру. Мне очень понравилось. Вы и ее сделали? Или вы ею вдохновлялись? Я могу прислать вам копию, если хотите. И каков ваш рекорд в вашей игре? Вы давно программируете и на каком языке? Я думаю о написании игры, и любые советы, которые вы могли бы дать, будут полезны. Спасибо от преданного поклонника! С уважением, Байрон Мюллер».

Любитель бумажек Ромеро немедленно повесил письмо на стену и показал его Кармаку, Тому, Лейну и Адриану. Через пару недель он получил еще одно письмо от фаната, написанное от руки и немного более настойчивое. «Дорогой Джон, — прочитал он, — мне понравилась ваша игра (Pyramids of Egypt), она лучше, чем та игра про пирамиды, что была в Big Blue Disk несколько выпусков назад. Я прошел ее, засидевшись до двух ночи! Очень классно! Какой у вас рекорд в игре? Есть ли секретный код, который автоматически перенаправляет на следующий уровень? Знаете ли вы о похожих играх?

Пожалуйста, позвоните мне за счет абонента, если захотите... или, пожалуйста, напишите. Огромное спасибо, Скотт Муллер. P. S. Я думаю, что нашел небольшой баг* (незадокументированную функцию?) в игре».

— Ого, — просиял Ромеро, — *еще один фанат!*

Он приклеил это письмо на стену рядом с первым и снова похвастался Кармаку и Адриану, но они лишь закатили глаза. Вскоре после этого Ромеро листал журнал PC Games Magazine и наткнулся на небольшую статью о Скотте Миллере, 29-летнем программисте, преуспевшем в распространении собственных игр. Заинтригованный Ромеро дочитал статью до конца, где был указан адрес Скотта: 4206 Мэйфлауэр Драйв, Гарленд, Техас, 75043.

Молчаливая пауза. Гарленд, Техас. Гарленд, Гарленд... Техас? Кого он знал в Гарленде, штат Техас, с Мейфлауэр Драйв? Он отложил журнал и посмотрел на стену. Письма фанатов! К этому времени он уже собрал целую коллекцию писем. Все они были подписаны разными именами, но, к своему удивлению, на каждом из них Ромеро обнаружил один и тот же обратный адрес: Мэйфлауэр Драйв, Гарленд.

Ромеро вскипел. Он хвастался ребятам своими «поклонниками», а на деле это был просто какой-то неудачник, ебавший ему мозг. *Да кем себя возомнил этот уебан Скотт Миллер?* Ромеро метнулся к клавиатуре и в ярости набрал следующее сообщение: «Скотту: да у вас, сэр, серьезные психологические проблемы... в чем смысл шестнадцати миллионов странных имен, под которыми

* Баг (англ. bug) — жаргонное слово, в программировании обычно означает ошибку в программе. — Прим. пер.

вы пытались связаться со мной? А, Байрон Муллер, Брайан Аллен, Байрон Мюллер? Сколько тебе на самом деле лет? Пятнадцать?»

Разъяренного Ромеро несло еще пару страниц, после чего он оставил письмо на столе. На следующий день он успокоился и, вернувшись, написал еще одно письмо.

«Дорогой мистер Миллер, — печатал он, — мне потребовалось довольно много времени, чтобы ответить на ваше последнее письмо. Все потому, что я был в бешенстве, когда узнал, что ранее вы мне уже писали три-

четыре раза под разными именами, и я не понимал, что происходит. Мой предыдущий ответ был очень резким, поэтому я его не отправил. Я все равно отправлю его, чтобы вы видели, как сильно вы меня разозлили. Я пишу это письмо, чтобы смягчить предыдущий ответ и сказать вам, что я несколько заинтригован вашим поведением». Он запечатал оба письма и отправил их в Гарленд с глаз долой.

Несколько дней спустя домашний телефон Ромеро звонил. Это был Скотт Миллер.

Ромеро упрекнул его в отправке фальшивых писем от поклонников, но у Скотта на уме было совсем другое.

— Да в пизду эти письма! — выпалил Скотт. — Я это сделал, потому что знал, что подловить тебя у черного хода — единственный шанс с тобой связаться.

Конкуренция среди игровых компаний в то время была чрезвычайно жестокой. Они хранили массу тайн,

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

ОН ХВАСТАЛСЯ
РЕБЯТАМ СВОИМИ
«ПОКЛОННИКАМИ», А НА
ДЕЛЕ ЭТО БЫЛ ПРОСТО
КАКОЙ-ТО НЕУДАЧНИК,
ЕБАВШИЙ ЕМУ МОЗГ.

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

особенно о талантливых программистах в штате. Когда Ромеро был юным геймером, такие программисты, как Ричард Гэрриот или Кен и Роберта Уильямс, всегда зарабатывали больше остальных, их имена рекламировались на коробках. Но к началу девяностых годов многое изменилось. Компании сидели тише воды, ниже травы. В качестве меры предосторожности многие издатели игр контролировали своих сотрудников, отслеживая их звонки, чтобы убедиться, что никто не пытается что-нибудь проверить у них за спиной. Скотт, прекрасно понимая всю деликатность звонка, решил вместо этого попытаться спровоцировать Ромеро на контакт. Это сработало, пусть и не так, как задумывалось. Он не хотел разозлить Ромеро, но теперь, когда Джон был заинтригован, Скотт не собирался его отпускать.

— Нам надо поговорить, — нетерпеливо продолжал Скотт. — Я видел твою игру *Pyramids of Egypt*. Она просто отличная! Ты не мог бы сделать для нее еще несколько уровней? Мы можем заработать кучу денег.

— О чем ты?

— Я хочу опубликовать твою игру, — сказал Скотт. — Условно-бесплатно.

Условно-бесплатно. Ромеро был знаком с этой концепцией. Ее придумал парень по имени Эндрю Флюгельман, основатель и редактор журнала *PC World*. В 1980 году Флюгельман написал программу под названием *PC-Talk* и выложил ее в Сеть с пояснением, что любой, кому она понравилась, мог не стесняться и отправить ему денег в качестве «благодарности». Вскоре ему пришлось нанять помощника, чтобы пересчитать все платежи. Флюгельман назвал эту практику «условно-бесплатной» и «экономическим экспериментом». В восьмидесятых

хакеры переняли эстафету, создавая свои программы для Apple, PC и других компьютеров. Программисты из подполья пользовались тем же кодексом чести: попробуйте, и если вам это нравится, заплатите. Оплата давала клиенту право на получение технической поддержки и обновлений.

Association of Shareware Professionals* создала бизнес, который преимущественно развивался внутри страны и приносил от 10 до 520 миллионов долларов ежегодно, и это учитывая, что только 10% клиентов платили за регистрацию условно-бесплатного продукта. Журнал *Forbes* поразился этой тенденции, написав в 1988 году, что «если это не кажется вам прекрасной основой для бизнеса, подумайте еще раз». Условно-бесплатное распространение, утверждалось в статье, полагается не на дорогую рекламу, а на сарафанное радио или, как выразился один практик, «дискетное слово». Роберт Уоллес, ведущий программист Microsoft, построил с помощью условно-бесплатной программы PC-Write многомиллионную империю. Большинство авторов, впрочем, были бы рады и шестизначным суммам, но в итоге редко зарабатывали больше, чем 25 000 долларов в год. Продажа тысячи копий программы в год была большим успехом. Условно-бесплатное распространение все еще считалось крайне самонадеянным подходом; к тому же его использовали только для продажи утилит — программ для финансовых расчетов или, например, редактирования текста. Его никогда еще не применяли к играм. О чем только думал Скотт?

* Ассоциация профессионалов в области условно-бесплатного распространения. — *Прим. пер.*

За время разговора Ромеро понял, что Скотт отлично знал, что делает. Он, как и Ромеро, всю жизнь был геймером. Миллер, сын руководителя NASA*, был скромным парнем с короткими темными волосами. Он провел школьные годы в Гарленде, болтаясь в компьютерном классе в течение дня, а после занятий — в зале с автоматами. Скотт даже написал книгу под названием *Shootout: Zap the Video Games***, где подробно описал все способы прохождений лучших игр 1982 года, от *Rac-Man* до *Missile Command*. Вскоре Миллер пошел по неизбежному пути разработки собственных игр.

Когда пришло время их выпускать, Скотт решил приглядеться к рынку условно-бесплатных программ. Ему понравилось увиденное: тот факт, что он мог управлять всем сам, не имея дела с розничными сетями или издателями. Следуя примеру других условно-бесплатных программ, он выпустил две текстовые игры в полном объеме и стал ждать, когда деньги потекут рекой. Но деньги не то что не текли — они даже не капали. Как он понял, геймеры могли быть совсем не похожи на тех потребителей, которые платили за обычные условно-бесплатные программы. Они были склонны просто взять то, что можно получить бесплатно. Скотт изучил вопрос и понял, что он не один был такой — другие программисты, выпустившие свои проекты как условно-бесплатные в полном объеме, тоже ничего не заработали. Люди могут быть

* Национальное управление по аэронавтике и исследованию космического пространства — ведомство, относящееся к федеральному правительству США и подчиняющееся непосредственно президенту США. — *Прим. пер.*

** Стоит отметить, что соавтором книги был Джордж Бруссард, известный геймдизайнер и продюсер, в первую очередь известный благодаря созданию серии *DukeNukem*. — *Прим. пер.*

честными, подумал он, но они еще и ленивые. Им нужен стимул.

И тут ему в голову пришла идея. *Вместо того чтобы отдавать всю игру целиком, почему бы не предоставить игроку только первую порцию, а затем заставить его купить полную версию напрямую у автора?* Раньше никто не пользовался таким подходом, но почему бы ему не сработать? Игры, которые делал Скотт, идеально подходили для этого плана, поскольку были разбиты на короткие эпизоды-уровни. Он мог просто выложить, например, пятнадцать уровней игры, а затем сказать игрокам, что если они отправят ему чек, то получают оставшиеся тридцать.

В 1986 году, работая в компьютерной консалтинговой компании, Скотт самостоятельно опубликовал свою первую игру, Kingdom of Kroz — приключение в духе Индианы Джонса, — как условно-бесплатную, сделав первые уровни доступными через каталоги условно-бесплатных программ и BBS. Не было ни рекламы, ни маркетинга, и практически никаких накладных расходов, за исключением покупки дешевых дискет и пакетов-зиплоков. Так как Скотт никому не должен был платить зарплату, он мог устанавливать цены ниже, чем у большинства розничных игр: 15–20 долларов против 40–50. С каждого заработанного доллара Скотт выручал 90 центов. На момент контакта с Ромеро он заработал уже 150 тысяч долларов только благодаря сарафанному радио.

Бизнес пошел настолько хорошо, объяснял Скотт, что он ушел с основной работы, чтобы создать свою компанию по изданию условно-бесплатных игр под названием Арогее, и начал искать другие игры для публикации.

Ромеро делал идеальные условно-бесплатные игры, хотя и не подозревал об этом, сказал Скотт. «Идеальная» подразумевает, что это динамичный экшен, разбитый на уровни. Поскольку такие игры распространялись по BBS, они не должны были занимать много места, чтобы люди могли загружать их через модемы. Популярные игры с красивой графикой вроде тех, что издавала

Sierra On-Line, были слишком большими для такого пространства. Игры должны были быть маленькими, но веселыми и быстрыми, нести заряд адреналина подобно аркадам, чтобы у игроков появлялась мотивация купить полную версию. Если бы Ромеро предоставил ему Pyramids of Egypt, Скотт мог бы заняться маркетингом и приемом заказов, а ребята получили бы



ПОСЛЕ ПЕРВОГО РАЗГОВОРА
РОМЕРО ПОПРОСИЛ
СКОТТА ПОКАЗАТЬ РЕБЯТАМ
СЕРЬЕЗНОСТЬ СВОИХ
НАМЕРЕНИЙ, ОТПРАВИВ
АВАНС. СКОТТ ОТВЕТИЛ
ЧЕКОМ НА 2000 ДОЛЛАРОВ.



определенный аванс плюс 55% выручки. Это намного больше, чем они могли получить от любого крупного издателя.

Ромеро был заинтригован, но тут возникла проблема.

— Мы не можем делать Pyramids of Egypt, — объяснил он, — потому что все права держит Softdisk. — Он услышал разочарованный вздох Скотта. — Хотя знаешь что, — добавил он, — в жопу эту игру! Сейчас мы делаем еще более крутые вещи.

Через несколько дней Скотт получил посылку с демо Super Mario Brothers 3 от Ideas from the Deep. Когда он запустил игру, то был поражен. Она выглядела так же,

как и консольная версия с плавным скроллингом и прочим. Он схватил телефон и несколько часов проговорил с Кармаком. Этот парень — гений, подумал Скотт. Он всех переиграл. К моменту завершения разговора Скотт уже был готов заключить сделку. Ребята сказали, что они будут использовать новую технологию, чтобы создать игру специально для Арогее и затем выпустить ее в условно-бесплатном виде.

— Отлично, — сказал Скотт, — приступаем.

Теперь им оставалось только сделать игру.

После первого разговора Ромеро попросил Скотта показать ребятам серьезность своих намерений, отправив аванс. Скотт ответил чеком на 2000 долларов, половиной своих сбережений*. В ответ он хотел только одного: игру, готовую к Рождеству, до которого оставалось два месяца.

Ромеро, Кармак, Адриан, Лейн, Том и Джей собрались в кабинете Gamer's Edge, чтобы подумать над игрой. Том сходу подметил, что, раз они используют технологию, характерную для консольных игр, они должны сделать что-то в консольном стиле: игру, похожую на Марио, но иную. Он был полон энтузиазма и тут же вызвался добровольцем. Сделал он это с изрядной долей бахвальства, привычного для их содружества.

— Так, какая тематика требуется? — спросил Том. — Вы только скажите, я могу сделать все что угодно. Как насчет научной фантастики?

Идея всем понравилась.

* Читателя может слегка запутать ранее упомянутый доход в 150 тысяч долларов. Это была сумма, заработанная за все время, а не имеющаяся на руках. — *Прим. пер.*

— Почему бы нам не сделать что-нибудь, — сказал Кармак, — про маленького гения, спасающего мир, или что-то в этом роде? М-м-м.

— Да, хорошо! — согласился Том. — У меня есть отличная идея.

И в мгновение ока он выбежал из комнаты и заперся в своем кабинете в отделе Apple II. Он чувствовал, как его воображение разыгралось, и идеи хлынули, будто озвученные голосом Уолтера Уинчелла*. Том уже давно был большим поклонником мультфильмов Warner Bros., а Чак Джонс, аниматор Looney Tunes**, стал для него богом. В детстве Холл увидел пародию Дэна Эйкройда на Элиота Несса***, сыгранного Кевином Костнером в фильме «Неприкасаемые». Он думал обо всем этом, а также о Марио и выступлениях комика Джорджа Карлина о тех людях, что используют лавровый лист вместо дезодоранта и затем ходят, источая аромат фасолевого супа с беконом.

Том напечатал пару абзацев. Вытащив лист из принтера, он бросился обратно в кабинет Gamer's Edge и зачитал текст, пытаясь как можно лучше изобразить Уинчелла:

Билли Блейз, восьмилетний гений, усердно работавший в домике на заднем дворе, создал межзвездный космический корабль из старых суповых банок, резинового клея и пластиковых труб. Пока его родители уехали в город,

* Американский комментатор газет и радио сплетен. — Прим. пер.

** Мультсериал Warner Bros. с персонажами, изначально представлявшими собой карикатуры на персонажей Disney. — Прим. пер.

*** Элиот Несс — специальный агент министерства финансов, которому удалось посадить гангстера Аль Капоне в тюрьму на 11 лет. — Прим. пер.

а няня спит, Билли пробирается в свою мастерскую, надевает футбольный шлем старшего брата и превращается в... командира Кина — защитника справедливости! На своем корабле, мегаракете класса «Фасоль-Бекон», Кин вершит правосудие железной хваткой!

В этом эпизоде инопланетяне с планеты Вортикон VI узнают о восьмилетнем гении и планируют от него избавиться. Пока Кин исследует горы Марса, вортиконцы крадут его корабль и разбрасывают детали по всей галактике! Сможет ли Билли восстановить корабль и отразить вторжение вортиконцев? Успеет ли он вернуться до того, как родители придут домой? Оставайтесь с нами!

Том огляделся. Тишина. Затем все взорвались хохотом — даже в целом сдержанный Джон Кармак не только смеялся, но и аплодировал. Командир Кин был в деле. Но ребята даже не догадывались, куда он их заведет.

Парни больше не были просто людьми из Softdisk; они называли себя чуваками из IFD, совладельцами Ideas from the Deep. Softdisk в результате становилась в их глазах все меньшим авторитетом. Но это была основная работа, в которой они все нуждались, так как еще не было никаких реальных денег и гарантии, что они вообще будут. Парни решили продолжить работу над играми для Gamer's Edge в течение дня, в то время как над похождениями Кина они работали ночами — в доме на озере.

Ребята изловчились эффективно «заимствовать» компьютеры Softdisk. Каждый вечер после работы они возвращались на машинах в офис и загружали багажники. На следующее утро парни приезжали достаточно рано,

чтобы вернуть компьютеры. Они даже немного обнаглели. Хотя компьютеры и так были передовыми, ребята хотели сделать их еще немного мощнее. Джей регулярно спускался в офис администрации Softdisk, чтобы запросить новые детали. Эл Вековиус обратил внимание на эти просьбы, но не придавал им особого значения. Он все еще был увлечен Gamer's Edge и потенциалом для прорыва на рынок PC. Так что, чего бы ни пожелали геймеры, они это получали.

С октября по декабрь 1990 года команда работала практически без перерыва, чтобы Commander Keen для Скотта была готова к Рождеству. Разрабатывалась не одна игра, а целая трилогия под названием *Invasion of the Vorticons*. Трилогии были распространены в игровой индустрии по той же причине, по которой они были популярны в книгах и фильмах: это был лучший способ построить и расширить узнаваемость бренда. Том, взявший на себя роль креативного директора, наметил план игры.

От Марио там мало что оставалось. Восьмилетний изгой, который подворовывает у своего отца Everclear* для заправки ракеты, был куда более самобытным героем, чем итальянский водопроводчик средних лет. Как будто ребята следовали золотому правилу рассказывать о том, что знакомо им не понаслышке. Ребенком Том обычно ходил в шлеме «Грин-Бей Пэкерс» и красных «Конверсах», как и сам Билли Блейз. В некотором смысле все они были Билли Блейзами — странными детьми, которые меняли технологии для побега от повседневной реальности. Кин был бунтарем и хакером.

* Бренд алкоголя крепостью от 60 до 95%. — Прим. пер.

И он спасал галактику так же, как бесчисленные хакеры вроде Кармака и Ромеро использовали технологии ради спасения себя.

Обязанности были распределены. Кармак и Ромеро были программистами, а Том стал ведущим дизайнером — человеком, ответственным за придумывание игровых элементов: от истории и сеттинга до персонажей и оружия. Кармак и Ромеро были рады доверить Тому творческую работу, так как сами были заняты программированием. Кармак совершенствовал свой движок, добиваясь достаточно гладкого скроллинга, чтобы Кин мог двигаться влево или вправо так же плавно, как вверх или вниз. Ромеро тем временем работал над редактором: программой, которая позволила бы разработчикам собирать воедино графику игры — персонажей, комнаты, монстров. По сути, это был набор инструментов геймдизайнера. Кармак и Ромеро были на одной волне.

Однако ритм удалось поймать не всем участникам команды. Лейн был официально отстранен от разработки. Хотя Ромеро и считал его другом, он чувствовал, что Лейну не хватает энтузиазма. У Адриана были свои проблемы. Несмотря на то что его позвали в команду специально для работы над Commander Keen, Адриан ненавидел этот проект. Для него игра была слишком... милой. Как говорил Том, целевой аудиторией игры должны были стать «дети или те, кто остались детьми в душе, как мы». Адриан ненавидел все эти детские штучки. Еще больше он ненавидел все милое. Для него не было ничего хуже милых детских штучек. И вот теперь ему пришлось сидеть всю ночь, рисуя кусочки пиццы, газировку и конфеты. Том придумал маленького персонажа под

названием «Йорп» с большим толстым зеленым телом и единственным глазом-перископом над головой. Даже монстры были милыми. В большинстве игр, когда персонаж умирал, он просто исчезал, растворялся. Но у Тома было другое видение. Он стремился включить в игру

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

ОДНАЖДЫ ДЖЕЙ РЕШИЛ
ПРОВЕРИТЬ, НАСКОЛЬКО
КАРМАК СОСРЕДОТОЧЕН,
ВСТАВИВ КАССЕТУ С ПОРНО
В ВИДЕОМАГНИТОФОН
И ВКЛЮЧИВ ФИЛЬМ НА
ПОЛНУЮ ГРОМКОСТЬ.

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

кое-какие «большие философские идеи», как он выразился. В основу поведения героев он заложил идеи, почерпнутые из трактата Фрейда «Недовольство культурой». Враги в игре представляли собой «Оно»*. Том хотел показать детям, что, когда люди или даже инопланетяне умирают, они *действительно* умирают, оставляя после себя мертвые тела. Поэтому

он настаивал, чтобы мертвые существа в игре просто... оставались на месте: не были окровавленными трупами, а просто лежали себе мертвыми. *Симпатичными* мертвыми йорпами.

Миловидность персонажей была не единственной вещью, бесившей Адриана. Том Холл, такой же милый добряк, начинал действовать ему на нервы. Он бегал по дому, вытягивая шею и издавая звуки, чтобы показать Адриану, как именно должны выглядеть инопланетные существа в играх. Ромеро обычно заливался хохотом от этих демонстраций. Адриану нравился Ромеро, который разделял его вкусы в хеви-метале и черном юморе, но

* Оно, иногда Ид (лат. id), — одна из структур в психоанализе, описанная Фрейдом. Представляет собой бессознательную часть психики, совокупность инстинктивных влечений. — *Прим. пер.*

Том, по мнению Адриана, был просто невыносим. Что еще хуже, они должны были сидеть за одним столом, а Том был так полон энергии, что постоянно дергал коленом, невольно ударяясь о стол, когда Адриан пытался рисовать. Только одно рабочее место в доме было хуже этого — рядом с лотком Митси, кошки Кармака. Том понятия не имел, что чувствовал Адриан. Он думал, что тот просто тихоня.

Однако в основном поздние вечера в доме на озере посвящались программированию. Врубив Игги Попа или группу Dokken на магнитофоне, парни работали все ночи напролет. Иногда они делали перерыв, чтобы сыграть в Super Mario на Nintendo или партию в Dungeons & Dragons. Кармак создавал для парней большие приключения в D&D, и в субботние вечера они собирались за столом и играли до самого утра. С Кармаком в качестве Мастера Подземелий игра стала продуманнее и сложнее. Она быстро переросла в самую длинную и глубокую партию в D&D, которую он когда-либо создавал. Играть можно было бесконечно.

Иногда они плавали по озеру на лодке. Вскоре Джей стал постоянным рулевым; его безупречная сосредоточенность давала ему возможность управлять лодкой не только быстро, но и устойчиво. Пару раз этим занимался Ромеро, но он слишком увлекался, и лодка сбивалась с курса. Джей комфортно чувствовал себя в роли менеджера или, в каком-то смысле, президента братства. Пока ребята работали, он поджаривал ребрышки на гриле или пополнял запасы содовой. Сроки давали о себе знать, и ребятам нужна была любая помощь.

Однако в помощи с мотивацией парни не нуждались. Кармака, в частности, было невозможно отвлечь.

Однажды Джей решил проверить, насколько Кармак сосредоточен, вставив кассету с порно в видеомагнитофон и включив фильм на полную громкость. Ромеро и остальные тут же услышали охи и ахи и, обернувшись, захохотали. Кармак даже не оторвал взгляд от монитора. Только через минуту или около того он услышал участвовавшие стоны. Его единственным ответом было «М-м-м», после чего он вернулся к работе.

Тем временем в Softdisk Эл Вековиус начал подозревать, что звездные геймеры что-то замышляют. Джей постоянно просил запчасти для компьютеров. А остальные ребята вели себя как-то слишком тихо и уклончиво. Эл впервые что-то заподозрил вскоре после того, как они начали работу над новой игрой для Softdisk про воинов-ниндзя под названием Shadow Knights. Эл никогда не видел такого скроллинга на PC.

— Ух ты, — сказал он Кармаку, — ты должен запатентовать эту технологию.

Кармак покраснел.

— Если ты когда-нибудь попросишь меня что-то запатентовать, — огрызнулся он, — я уволюсь.

Эл предположил, что Кармак пытается защитить собственные финансовые интересы, но на самом деле он наступил на мозоль молодого программиста-идеалиста. Это была одна из немногих вещей, которые действительно могли его разозлить. Она засела в голове Джона с тех пор, как он впервые прочитал кодекс хакеров.

Вся наука, техника, культура, знания и обучение основаны на трудах прошлого, думал Кармак. Запатентовать что-то, то есть сказать, что, типа, эта идея моя, и вы не имеете права ее использовать ни в каком виде, потому

что это моя собственность, — это же в корне неправильно. Патенты ставили под угрозу смысл его жизни: написание кода для решения задач. Он не хотел бы жить в мире, где нельзя решить ни одной задачи, не нарушив чьих-то патентных прав.

Кармак становился все более резким и грубым и в других вопросах, особенно по отношению к остальным сотрудникам Softdisk.

— У вас тут полно ужасных программистов, — заявил он. — Они просто отстой. — Казалось, Кармака вообще не волновало, что он отчуждал от себя остальных.

Чем чаще Эл заходил в кабинет Gamer's Edge, тем чаще замечал странное поведение своих сотрудников. Однажды он вошел и увидел Кармака, Ромеро и Тома, стоявших спиной к двери вокруг компьютеров Ромеро. Когда Эл дал о себе знать, они быстро разошлись. Он подошел к ним и спросил, что происходит. «Ничего, просто пошло шутим, Эл» — осторожно ответил Ромеро. Взглянув на монитор, Эл увидел пустой экран, и это его насторожило. Позже Вековиус поделился с Кармаком своей обеспокоенностью странным поведением Ромеро. Последний всегда казался Элу приятным во всех отношениях человеком. Кармак на мгновение задумался, а затем, как всегда, выпалил нефiltroванную правду-матку:

— Ромеро только кажется дружелюбным, — сказал Кармак. — Но за твоей спиной он ненавидит тебя до глубины души.

Ко Дню благодарения график работы стал убийственным. Сидя в доме на озере, они не отвлекались на сон, равно как и на принятие душа. Им приходилось напоминать себе о еде. Чтобы ребята не умерли с голоду во

время кранча с Commander Keen, Скотт начал высылать команде еженедельные стодолларовые чеки с подписью «пицца-бонус», отсылая к пицце с пепперони, появляющейся в игре. Пицца была топливом id. Как любил отмечать Кармак, пицца была идеальным изобретением: горячая, быстрая и с разными начинками. Когда Джей открывал конверт, приходивший от Скотта, и размахивал чеком в воздухе, все кричали: «Деньги на пиццу!»

Скотт был уверен, что инвестиции отобьются. Он начал полномасштабное наступление. Благодаря своему успеху по всей стране он установил прочные связи с руководителями различных BBS и журналов, посвященных условно-бесплатным программам. Он звонил каждому из них, рассказывая о скором выходе игры, которая станет революцией в индустрии. Вскоре каждый раз, когда люди входили в систему BBS, они видели заголовок с надписью: «Скоро от Apogee: Commander Keen». Скотт ставил на карту свою репутацию. Но у геймеров никогда не возникало сомнений в том, что игра оправдает все надежды.

Том с головой окунулся в работу над дизайном, бомбардируя идеями Ромеро, будто шарами для пинг-понга. Если Ромеро сгибался пополам от смеха, он знал, что находится на правильном пути. Скотт дал свой совет. «Одна из причин популярности братьев Марио, — писал он в письме, — заключается в том, что вы можете продолжать играть, занимаясь поисками секретных или тайных бонусов и т. д. Я бы очень хотел увидеть что-нибудь подобное в Commander Keen. Мне кажется, это действительно улучшит игру».

«Ну... еще бы!» — откликнулись парни. Они любили находить секреты в играх. Уже тогда секреты были

практически субкультурой среди программистов. В играх можно было найти секретные уровни, спрятанные шутки или маленькие трюки, не оказывающие большого влияния на игровой процесс. Они назывались пасхальными яйцами. Пасхалки как явление появились в 1980 году, когда бесстрашные поклонники Atari 2600 наткнулись на секретную комнату в геометрической ролевой игре Adventure, в которой были лишь мигающие слова: «Уоррен Робинетт». Некоторые игроки беспомощно атаковали имя. Другие просто чесали затылки. Робинетт был недовольным программистом Adventure, который захотел признания, а потом и захвата власти в корпорации*.

Том придумал несколько хитростей для Commander Keen. В первом эпизоде игроки могли найти секретный скрытый город, воспроизведя определенную комбинацию движений: например, бросившись на линию огня ледяной пушки. По всей игре можно было найти таинственные знаки вортиконского алфавита. В секретных областях игроки могли найти ключ к расшифровке.

Парни были настолько полны энтузиазма, что решили сделать превью своих будущих игр, которых тогда еще не существовало. Они описали другие части Commander

* Atari до 1978 года считалась оплотом «хиппи от геймдева», но после того как Нолан Бушнелл продал компанию, во главе Atari встал Рэй Кассар — человек, ранее возглавлявший текстильную компанию. Он ввел массу корпоративных правил, и бытует популярное мнение, что он подавил всякую креативную свободу, в том числе право программистов указывать свои имена в титрах (которых, правда, тогда даже не было). Отсюда растут корни становления Activision и знаменитой фразы Кассара: «В создании игры вы принимаете не больше участия, чем парень на конвейере, упаковывающий картридж в коробку». — *Прим. пер.*

Keen, а также новую игру, основанную на персонажах и элементах развивающегося мира Кармака из Dungeons & Dragons. «The Fight for Justice, — писали они, — это совершенно новый подход к фэнтезийным играм. Вы начинаете не как слабак без провизии — вы начинаете как Квейк*, самый сильный, самый опасный человек на континенте. У вас будет молот-громовержец, кольцо регенерации и межпространственный артефакт... Все люди, которых вы встретите, будут иметь уникальные характеры, жизни и цели... The Fight for Justice будет лучшей игрой на PC».

Дом на озере был полон ощущения безграничных возможностей. И с каждым днем связь между Кармаком и Ромеро становилась все крепче. Они были похожи на двух теннисистов, которые многие годы без труда управлялись с оппонентами, а теперь наконец получили шанс сыграть на равных. Ромеро помог Кармаку стать лучшим программистом. Кармак помог Ромеро стать лучшим дизайнером. Их объединяла общая страсть.

Это стало особенно ясно Кармаку в один из поздних вечеров в выходные. Он сидел в доме и работал за компьютером, когда снаружи сверкнула молния. Митси лениво свернулась калачиком на его мониторе, свесив лапы с экрана. Жар ее тела заставлял термочувствительный дисплей Кармака переливаться радужными цветами. Он аккуратно оттолкнул Митси от монитора, и она, шипя, убежала.

Начался страшный ливень. Озеро Кросс затопило окрестности, как в фильме ужасов. Вода поднялась так высоко, что лодку вынесло на крышу сарая. Длинные черные

* В оригинале Quake, в переводе с англ. — «дрожь». — Прим. пер.

змеи-щитомордники скользили по палубе. Мост, ведущий к Лейкшор Драйв, был полностью размыт. Когда Джей попытался вечером вернуться в дом, попасть туда он так и не смог. Из-за шторма, как он выразился, со дна озера «всплыло все дерьмо». Он уехал пережидать ненастье.

Ромеро с другом приехали позже и увидели, что мост разнесло еще сильнее. Не было никакой возможности пересечь затопленное пространство на машине. А вода, вероятно, была полна аллигаторов и щитомордников, считавших новую территорию своей.

Вернувшись в дом, Кармак смирился с тем, что в этот вечер ему придется работать одному. После всех этих часов в одиночестве он начал ценить разнообразные таланты Ромеро, формировавшиеся годами во время создания его собственных игр для Apple II. Ромеро сочетал в себе навыки не только программиста, но и художника, дизайнера и бизнесмена. Вдобавок ко всему он знал толк в веселье. Ромеро не просто любил игры, в каком-то смысле он сам был игрой: ходячей, говорящей, питающей, дергающейся человеческой видеоигрой, которая не позволяла ничему сбить себя с ног. Сродни персонажу игры, он всегда мог найти дополнительную жизнь.

В этот момент дверь за спиной Кармака распахнулась. Митси бросилась ему под ноги. Кармак обернулся и в свете молнии увидел Ромеро. Тот стоял в больших толстых очках, промокший насквозь до самой груди, но



ПО ВСЕЙ ИГРЕ
МОЖНО БЫЛО НАЙТИ
ТАИНСТВЕННЫЕ ЗНАКИ
ВОРТИКОНСКОГО
АЛФАВИТА. В СЕКРЕТНЫХ
ОБЛАСТЯХ ИГРОКИ
МОГЛИ НАЙТИ КЛЮЧ
К РАСШИФРОВКЕ.



с широкой улыбкой на лице. Это был момент истины, момент настолько впечатляющий, что Кармак даже сохранил его в своей небольшой подборке сентиментальных воспоминаний. Этот момент никогда не выветрится из его памяти: та самая ночь, когда Ромеро пробирался через бурную реку, чтобы поработать.

14 декабря 1990 года во второй половине дня Скотт Миллер нажал кнопку на своем компьютере и загрузил условно-бесплатный эпизод Commander Keen: Marooned on Mars на первую BBS. За 30 долларов игроки могли приобрести два других эпизода, которые Скотт отправлял на дискетах в зиплоках. До Commander Keen Скотт зарабатывал на условно-бесплатных проектах около 7 тысяч долларов в месяц. К Рождеству выручка от новой игры приближалась к 30 тысячам.

Как говорил Скотт редакторам и управляющим BBS, завалившим его звонками, игра была «маленькой атомной бомбой». Никто не видел ничего подобного для PC — юмор, графика, сайдскроллинг и динамика как у Mario. «Всем внимание! — зывал один рецензент. — Это тот редкий случай, когда мы будем хвалить игру больше обычного». «Commander Keen устанавливает новый стандарт условно-бесплатных игр», — заявил другой. «Если вы ищете бодрящую, вылизанную и ультрасовременную аркадную игру на PC, — писал третий, — нет ничего лучше, чем Commander Keen от Apogee Software. *Ничего*». Игра была не просто на одном уровне с Nintendo, заключил он, она была лучше.

Фанаты не могли не согласиться. Они завалили Apogee хвалебными письмами и вопросами о следующих играх в серии Commander Keen. На основных BBS

только и говорили, что об игре: трюках, секретах, стратегиях. Игроки молили помочь с расшифровкой вортиконского алфавита. Скотт был настолько загружен, что подключил к работе собственную маму и нанял себе первого личного сотрудника, подростка-программиста по имени Шон Грин. Они должны были помочь разобраться с делами. Когда Шон появился на рабочем месте в первое утро, его встретила мать Скотта в халате и с двумя беспроводными телефонами в руках. В ту секунду, когда она протянула ему одну из трубок, телефон начал звонить.

Ромеро, Кармак и остальные устроили огромную вечеринку в доме на озере в канун Нового года. Из магнитофона играли песни Принса. Дымился гриль. Ребята катались по озеру. Редко выпивавший Ромеро сделал в эту ночь особое исключение. Это был великий, но тяжелый год, который стоил ему жены и детей. Столкнувшись с выбором, он предпочел игровую жизнь семейной. Хотя он регулярно разговаривал со своими мальчиками и виделся с ними так часто, как только мог, теперь он жил с новой семьей: геймерами. И он хотел, чтобы эта ночь длилась вечно.

Он, Том и Джей напились на кухне белым вином и шампанским. Ромеро увидел, что Кармак стоит в углу один, трезвый.

— Ну же, Кармак, — пробормотал он, — выпей, что ты как маленький! Наступает 1991 год!



КАК ГОВОРИЛ
СКОТТ РЕДАКТОРАМ
И УПРАВЛЯЮЩИМ ВВС,
ЗАВАЛИВШИМ ЕГО
ЗВОНКАМИ, ИГРА БЫЛА
«МАЛЕНЬКОЙ АТОМНОЙ
БОМБОЙ». НИКТО НЕ ВИДЕЛ
НИЧЕГО ПОДОБНОГО
ДЛЯ РС.



Обычно в таких ситуациях Кармаку хотелось раствориться в воздухе. Такого рода сцены — общение и развлечения — никогда не были его стихией. Он предпочел бы читать или программировать. Но вопреки тому, что могли подумать другие ребята, он не был бесчеловечным. Он тоже любил повеселиться, только по-своему. Он был в восторге от того, что работал на себя, делал игры, сотрудничал с людьми, которыми восхищался и уважал. Потребовалось лишь немного уговоров от Ромеро, чтобы заставить Кармака присоединиться к ним и выпить несколько бокалов шампанского. До этого он не пил с ребятами ничего крепче диетической колы. Чуть позже Ромеро увидел Кармака, прислонившегося к стене кухни.

— Эй, чувак, — сказал Ромеро. — Ты там захмелел? Ты уже набрался, Кармак?

— Я теряю контроль над своими способностями, — ответил Кармак. — М-м-м. — Затем он заковылял прочь. Ромеро посчитал забавным такой ответ, повторяя его всем, как робот, остаток ночи. Было приятно видеть ослабившегося Кармака.

Две недели спустя Джей пошел к почтовому ящику и вернулся, размахивая конвертом. Это был первый гонорар от Арогее. «Деньги на пиццу!» — сказали все хором, когда он вскрыл конверт. Чек был на десять с половиной тысяч долларов. Учитывая, что расходов практически не было, это была победа. При таких темпах они заработают более ста тысяч долларов за первый год, чего вполне достаточно для того, чтобы бросить дневную работу в Softdisk.

Эл Вековиус по-прежнему понятия не имел, что его сотрудники тайком разрабатывали Commander Keen, не

говоря уже о том, что делалось все с помощью компьютеров компании. Дела у Gamer's Edge шли хорошо, и их последние игры, Catacomb II и Shadow Knights, вызвали восторг. У Softdisk было около трех тысяч подписчиков, которые платили 69 долларов и 96 центов в год, чтобы получать Gamer's Edge каждый месяц. Ребята знали, что Эл рассчитывал на них, и не были уверены, как он отреагирует на массовое увольнение.

Кармак и Ромеро ясно дали понять, что им все равно. В конце концов, это был их прорыв. Том, напротив, нервничал из-за увольнения. Он беспокоился о том, что Softdisk подаст в суд, разрушив их шансы на самостоятельное ведение дел, а также попытается насладиться плодами успеха Commander Keen. Ромеро беспокойство Холла только повеселило.

— Чувак, а что Эл будет делать, если подаст на тебя в суд? У тебя же, кроме херового дивана, и взять нечего, — сказал он, указывая на сломанный диван в гостиной. — Ну серьезно, блядь! Будто тебе есть что терять!

Джей также выразил беспокойство, призывая ребят поговорить с боссом как можно деликатнее.

— Не заставляйте его врасплох, — просил он.

— Не волнуйся, — сказал Ромеро с присущим ему оптимизмом. — Все будет хорошо.

Однако подозрения Эла начали расти, когда один сотрудник упомянул что-то о ребятах из Gamer's Edge, втайне разрабатывающих собственные игры. Эл отправился разбираться к Кармаку, который, как он знал, совершенно не умел врать. Разговор с ним был похож на ввод вопросов в компьютер или сложение чисел на калькуляторе — ответ всегда получался верным.

— Признаю, — сказал Кармак. — Мы использовали ваши компьютеры. Мы писали свои игры, пока работали здесь.

Позже он и Ромеро сообщили новость: они собирались уйти, забрав с собой Адриана Кармака, их художника-стажера.

Элу показалось, будто он вошел в свой дом и обнаружил, что кто-то разбил окна и украл телевизор. Но он не стал вешать нос. Он тут же попытался взять ситуацию в свои руки.

— Слушайте, — сказал он, — давайте попробуем что-нибудь придумать. Давайте вместе займемся бизнесом! Давайте создадим новую компанию! Я вас поддержу. Вы, ребята, делайте любые игры, какие захотите, а я займусь их продажей. Мы поделим все поровну. И я не буду предпринимать против вас никаких юридических мер.

Предложение застало их врасплох. Они предполагали, что Большой Эл собирается подать на них в суд, а не финансировать их бизнес. А теперь у них появилась блестящая возможность. Все, чего они хотели, — работать на себя, но они не горели желанием разбираться в тонкостях налогообложения и продаж. Если Эл собирался за это взяться, то почему бы и нет? Они согласились.

Но когда Эл вернулся в офис Softdisk, он попал в разгар мятежа. Все сотрудники собрались вместе и требовали объяснений.

— Кармак и Ромеро вернулись с обеда и хвастались какой-то крутой особой сделкой, которую они заключили, — сказал один из сотрудников. — В чем дело? Эти шутники обманули компанию, использовали ее

компьютеры, а теперь вы делите с ними новую компанию? Почему вы их поощряете?

— Потому что это прибыльно! — сказал Эл. — Потому что эти ребята хороши! Они собираются делать деньги для компании. Нас всех ждет успех.

Но никто на это не купился. Они поставили Элу ультиматум: уходят либо Ромеро и парни, либо тридцать остальных сотрудников. Эл глубоко вздохнул и вернулся в кабинет геймеров.

— Вы, ребята, пошли и рассказали всем об этом и наломали дров, — сказал он. — Вы хоть понимаете, что натворили?

— Ну, — ответил Кармак, — мы хотели быть честными.

— Да, но я мог бы лучше преподнести эту новость, — сказал он. — Я не могу себе позволить потерять сотрудников. Сделка отменяется.



ПОСЛЕ НЕДЕЛЬ
ПЕРЕГОВОРОВ И УГРОЗ
СУДЕБНЫХ ИСКОВ БЫЛО
РЕШЕНО, ЧТО ОНИ
ЗАКЛЮЧАТ КОНТРАКТ
С SOFTDISK НА ОДНУ
НОВУЮ ИГРУ ДЛЯ GAMER'S
EDGE КАЖДЫЕ ДВА МЕСЯЦА.



После недель переговоров и угроз судебных исков было решено, что они заключат контракт с Softdisk на одну новую игру для Gamer's Edge каждые два месяца. Это деморализовало не только сотрудников Softdisk, но и Эла. Он видел, что, несмотря на свой талант, ребята из Gamer's Edge — простые пацаны, живущие по собственным правилам и способные на обман, когда это необходимо. Хуже всего было то, что они не чувствовали за собой вины. Они просто смеялись над ситуацией и ни во

что не ставили людей, которые работали в Softdisk. Прежде чем Кармак ушел, Эл отвел его в сторону и спросил:

— Ты когда-нибудь думаешь о людях, которые тяжело вкалывали и поддерживали тебя?

Кармак слушал, но слова Эла пролетали мимо его ушей. Он смотрел в лицо прошлому, нереализованным возможностям, всем старым авторитетным фигурам, которые когда-либо стояли на его пути. Как всегда, он был слишком прямолинеен. «Мне на них наплевать, — вспоминает Эл ответ Кармака. — Я скорее вернусь готовить пиццу, чем останусь в этой дыре».

1 февраля 1991 года родилась id Software.

5



ВЕСЕЛЕЕ, ЧЕМ САМА ЖИЗНЬ

Ромеро сказал, что хочет призвать демонов. Или хотя бы понять, как это делается. В доме на озере было четыре часа утра. На полу валялись пустые банки газировки. Митси дремала у Кармака на мониторе. Воздух пропах пепперони. Ребята сидели в гостиной за большим импровизированным столом и играли в Dungeons & Dragons. После ухода из Softdisk у них стало больше времени на отдых, и они посвящали его игре в D&D. К тому моменту их кампания уже раскинулась на целый мир, который, как и любое произведение искусства, был отражением своих создателей. Это была не просто игра — это были их фантазии, надежды и мечты. Она имела огромное значение.

Сюжет получился глубоким и насыщенным, и благодарить за это стоило в первую очередь Кармака. В отличие от большинства Мастеров Подземелий, которые придумывали небольшие миры всего на несколько часов игры, Джон создал постоянную вселенную: игра всегда продолжалась с того же места, на котором остановилась

в прошлый раз. Словно композитор, который несколько лет пишет одну и ту же оперу, Кармак дорабатывал ту же самую игру, которую начал писать еще в детстве, пока жил в Канзас-Сити. Часто ребята, ходя по ночам в уборную мимо комнаты Кармака, видели, как тот, сгорбившись, набрасывал новые детали игры.

Мир Кармака был шедевром. Леса и магия, временные туннели и монстры — у Джона был список из пятидесяти страниц с перечнем предметов и персонажей. Среди них были, например, Квейк — воин, над головой которого летал волшебный Куб Адских Врат, чаша, дающая Конфеты Безумия («кто их съест, поедет крышей и начнет атаковать всех вокруг»), и могущественный меч Дайкатана. Кармак обожал создавать миры и предоставлять другим их исследовать. Он, как Мастер Подземелий, придумывал правила и описывал место действия; игроки сами решали, куда идти и что делать.

Их отряд назывался «Массовый спрос». Ромеро отыгрывал персонажа по имени Арманд Хаммер* — это был воин, который к тому же немного умел колдовать. Том был воином, которого звали Бадди**, Джей — ловким воином по имени Риф, а Адриан — могучим воином Камнеломом. Этот отряд стал олицетворением самой id: с каждым приключением «Массовый спрос» становился все сильнее и известнее. Кармак говорил, что эта игра позволяла понять, каков человек на самом деле. В ту роковую ночь Джон Ромеро хотел заключить сделку с дьяволом.

* Арманд Хаммер (1898–1990) — американский предприниматель, миллиардер. — *Прим. пер.*

** С английского слово buddy может переводиться как «приятель», «дружище» и т. п. — *Прим. пер.*

В игре Кармака было два измерения: материальное, по которой путешествовал «Массовый спрос», и демоническое. Ромеро устал месяцами бродить по материальному измерению и, чтобы разнообразить игру, решил добыть себе Демоникрон — опасную и могущественную книгу заклинаний, с помощью которой искусные маги могли призывать демонов в материальное измерение. Кармак обратился к своим записям и сообщил, что если использовать Демоникрон с умом, то он может наделить отряд колоссальной силой, достаточной, чтобы прибрать к рукам все богатства мира. С его помощью, думал Ромеро, можно будет разжиться самым сильным оружием — таким, как Дайкатана. Но это был большой риск: если бы Демоникрон достался демону, зло поглотило бы мир целиком. Кармак не собирался менять правила и логику игры на ходу: если действия игрока приведут к уничтожению мира, их не получится обратить.

Ромеро с товарищами обсудили план действий. Адриан и Том колебались, но возбужденный и полный энтузиазма Джон снова их убедил.

— Ну давайте! — говорил он, — не можем же мы проиграть!

Они решили отправиться в чертог сверхъестественных тварей и отобрать у них Демоникрон. Кармак бросил кость, чтобы определить результат сражения, — «Массовый спрос» одержал победу, и Демоникрон теперь принадлежал им. Что с ним делать, они пока не придумали — голова была занята другими вещами. В земном измерении пора было ложиться спать, наутро их ждали другие игры — те, что разрабатывала id Software.

Придумывая название своей компании, ребята сократили Ideas from the Deep до двух букв — id, что

означало «in demand» («пользующийся спросом»). Том к тому же заметил, что id — это бессознательная часть психики, которая инстинктивно гонится за удовольствиями. И действительно, в начале 1991 года их игры пользовались спросом и приносили людям удовольствие. В рейтин-

ИГРА ОБЪЕДИНЯЛА В СЕБЕ
ТО, ЧТО СО ВРЕМЕНЕМ
СТАЛО ВИЗИТНОЙ
КАРТОЧКОЙ ID, — ЮМОР
И НАСИЛИЕ. ЧЕМ БОЛЬШЕ,
ТЕМ ЛУЧШЕ.

гах условно-бесплатных программ Commander Keen была на первом месте — ни одна игра в истории не добиралась даже до первой десятки. Первые три игры серии приносили id по пятнадцать-двадцать тысяч долларов выручки в месяц. Этих денег хватало не только на пиццу, но и на новые компьютеры: ребята обставили

дом на озере новенькими PC с процессорами Intel 386. У них уже был свой бизнес, при этом Кармаку было всего двадцать лет, а Ромеро — двадцать три.

Ромеро, Кармак и Адриан уволились из Softdisk в феврале. Том и Джей, несмотря на это, решили остаться. Том, как порядочный человек, принял решение не оставлять компанию на произвол судьбы и не уходить в id, пока ему не найдут замену. Джей, в свою очередь, считал своим долгом завершить начатое — нужно было, в частности, довести до релиза один важный продукт для Apple II. Еще какое-то время он, правда, оставался членом команды и играл вместе со всеми в D&D.

Ребята встречали весну 1991 года, наслаждаясь свободой. Да, им нужно было выполнить контрактные обязательства перед Softdisk, но они могли работать в комфортных условиях, расположившись в доме на

озере. Кармак решил заняться доработкой своего графического движка; ему хотелось добавить к сайдскроллингу сложные визуальные эффекты, которые способствовали бы дополнительному погружению. Пока другие члены команды создавали игры, используя уже имеющиеся технологии, он методично занимался исследованиями.

Вдохновленные свободой и успехом Commander Keen, ребята приступили к созданию игр совершенно новых для себя жанров. В игре Rescue Rover мальчику нужно было спасти своего пса, которого похитили инопланетяне. Это была хитроумная головоломка, где в поисках собаки игрок перемещал зеркала так, чтобы отражать ими смертельные лучи вражеских роботов. Игра объединяла в себе то, что со временем стало визитной карточкой id, — юмор и насилие. Чем больше, тем лучше. На заставке был изображен виляющий хвостом песик, на совершенно счастливую морду которого было направлено сразу несколько зловещих инопланетных пушек.

Если Rescue Rover была полна черного юмора, то Dangerous Dave in the Haunted Mansion, разработка которой началась в марте, была куда мрачнее. В этой игре Ромеро решил поместить своего любимого персонажа в готическую обстановку. С помощью движка Commander Keen можно было заставить Дэйва выглядеть реалистичнее, и ребятам захотелось надеть на него охотничью шапочку и джинсы, посадить за руль пикапа, дать в руки дробовик и отправить зачищать от упырей и зомби полуразрушенный дом — на вид примерно такой же, какими был застроен Шривпорт.

Жутковатая атмосфера больше всех в команде полюбилась Адриану. Он был только рад перенести на экран все те картины истерзанных тел, которые он видел, пока работал в больнице. Он терпеть не мог Commander Keen, пусть никто в id об этом и не знал. Если уж делать игру для детей, думал он, то пусть она будет переполнена черным юмором, как «Шоу Рена и Стимпи» — популярный мульттик тех времен. Dangerous Dave in the Haunted Mansion стала для него долгожданной отдушиной. Пока Том и Ромеро работали на своих компьютерах, Адриан втайне от них начал работу над, как он их называл, «анимациями смерти»: последовательностями из трех-четырех кадров, которые проигрывались, когда Дэйв погибал. В большинстве игр мертвые персонажи просто исчезали или, как Кин, улетали с экрана куда-то ввысь — по-видимому, в рай. Это была идея Тома, и Адриану она не нравилась.

Как-то уже глубокой ночью Ромеро нажал на кнопку и увидел одну из анимаций Адриана: зомби ударил Дэйва кулаком по лицу, и его глаза превратились в кровавое месиво. Ромеро чуть не задохнулся от хохота.

— Кровь! — загоготал он. — У нас в игре! Да это же охуительно!

Конечно, жестокие произведения искусства имеют долгую историю. Кровавость «Беовульфа» восхищала читателей уже более тысячи лет («чудище попусту // не тратило времени! // тут же воина // из сонных выхватив, // разъяло ярое, // хрустя костями, // плоть и остов // и кровь живую // впивало, глотая // теплое мясо»)*. Дети

* Беовульф. Старшая Эдда. Песнь о нибелунгах. Пер. В. Тихомирова, А. Корсуна, Ю. Корнеева. — М.: Художественная литература, 1975 (Библиотека всемирной литературы). — *Прим. пер.*

играли в полицейских и грабителей, размахивали оружием и падали наземь, истекая воображаемой кровью. Юность ребят из id прилась на восьмидесятые, когда самыми кассовыми фильмами были боевики: «Рэмбо», «Терминатор», «Смертельное оружие». До этого пальма первенства принадлежала хоррорам: «Техасская резня бензопилой», «Пятница, 13-е».

Насилие в видеоиграх тоже было не в новинку — даже Spasewar, первая компьютерная игра, основывалась на разрушении, — но вот анимированного насилия раньше точно не было. В прошлом игры были куда менее жестокими — не только потому, что не было нужных технологий, но и потому что разработчики намеренно избегали подобных тем. В 1976 году разразился скандал вокруг игры Death Race, где нужно было управлять машиной и переезжать на ней плоские мигающие фигурки. Сбитая фигурка кричала и превращалась в надгробие. Сам автомат был разрисован черепами и зловещими скелетами — совсем не похоже на Pong, самую популярную игру тех времен. Death Race оказалась под запретом — первый в истории подобный прецедент.

Мрачные работы Адриана были слишком хороши, чтобы от них отказаться. Он добавлял в игру все больше и больше жутких деталей — например, окровавленные куски плоти, которые отлетали от зомби, стоило его застрелить. Ромеро был только за, но представителям Softdisk увиденное не понравилось, и они настояли, чтобы ребята перерисовали все анимации — без крови.

— Может, когда-нибудь у нас появится возможность вставить в игру столько кровищи, сколько захочется, — сказал на это Адриан.

Кармак в это время тоже разрабатывал нечто доселе невиданное. Он хотел реализовать трехмерную графику — для него, как и для многих других высококлассных программистов, третье измерение было святым Граалем. По правде говоря, игры с такой графикой, в отличие от 3D-кино, не были по-настоящему трехмерными: они только создавали иллюзию пребывания в объемном пространстве. Подобные игры зачастую подавались от первого лица, чтобы игрок ощущал себя так, как будто находится в самом центре событий.

Кармак не знал, что вступил в погоню длиной несколько тысяч лет. Это была давняя мечта человечества — реалистичная, интерактивная виртуальная среда, создающая правдоподобный эффект присутствия. Некоторые предполагают, что это наш первобытный инстинкт. Рисунки, которые за пятнадцать тысяч лет до нашей эры появились на стенах пещеры Ласко на юге Франции, считаются одной из первых таких сред — созерцая эти изображения, жители пещеры будто погружались в другой мир.

В 1932 году в романе «О дивный новый мир» Олдос Хаксли описал кинотеатры будущего — ощущалки, где трехмерное изображение дополнялось обонятельными и тактильными ощущениями. В ощущалке, писал он, «возникли стереоскопические образы <...> ослепительно великолепные в своей вещественности — куда живее живого, реальнее реального»*. Подобный опыт в 1950 году отразил Рэй Брэдбери в рассказе «Вельд» — фактически там была описана первая комната виртуальной

* Хаксли О. О дивный новый мир. Пер. с англ. О. Сороки, В. Бабкова. СПб.: Амфора, 1999. — *Прим. пер.*

реальности. Внутри на стены могло проецироваться все, что только можно было себе представить, и когда проекция стала слишком реалистичной, у героев начались проблемы.

Вскоре специалисты стали пытаться проектировать настоящие среды, создающие эффект присутствия. В 1955 году голливудский кинорежиссер Мортон Хейлиг описывал свое творение как «кинотеатр будущего», который «намного превзойдет ощущения из „Дивного нового мира“ Хаксли». Его машина под названием «Сенсорам» объединяла в себе изображение, звук и запах городских пейзажей, и с ее помощью Хейлиг хотел создать намного более правдоподобную иллюзию, чем безвкусные 3D-фильмы того времени. Он ставил перед собой задачу создать симуляцию «настолько правдоподобную, чтобы наблюдатель физически почувствовал свое присутствие в том или ином месте».

Правдоподобная среда с эффектом присутствия — это, может, и роскошь для кино, но играм она жизненно необходима: без нее не достичь интерактивности, ключевой составляющей любой игры. Майрон Крюгер, компьютерный художник из Висконсинского университета, в свободное время занимался как раз интерактивными средами. В семидесятые он проводил эксперименты,



КАРМАК НЕ ЗНАЛ, ЧТО
ВСТУПИЛ В ПОГОНЮ
ДЛИНОЙ НЕСКОЛЬКО ТЫСЯЧ
ЛЕТ. ЭТО БЫЛА ДАВНЯЯ
МЕЧТА ЧЕЛОВЕЧЕСТВА —
РЕАЛИСТИЧНАЯ,
ИНТЕРАКТИВНАЯ
ВИРТУАЛЬНАЯ
СРЕДА, СОЗДАЮЩАЯ
ПРАВДОПОДОБНЫЙ
ЭФФЕКТ ПРИСУТСТВИЯ.



похожие на «Вельд»: например, проецировал фотографии своих слушателей — даже удаленно — на гигантские пейзажи. «Эти среды, — писал он, — создают новый вид искусства, который зиждется на желании человека взаимодействовать с машиной в реальном времени... Это искусственная реальность, где художник обладает полным контролем причинно-следственных связей... Реакция на них и есть искусство». Один из проектов Крюгера назывался MAZE — его участники искали выход из лабиринта, изображение которого проецировалось на стены комнаты.

В восьмидесятые интерактивные среды получили новое название — виртуальная реальность. В 1984 году вышел знаменитый роман Уильяма Гибсона «Нейромант», где впервые появился термин «киберпространство» — так назывался интерактивный мир компьютерных сетей. В конце восьмидесятых Скотт Фишер, инженер исследовательского центра Эймса NASA, создал первый прототип устройства для взаимодействия с виртуальной реальностью: экран, закрепленный на голове, и перчатки, передающие данные. С помощью этого устройства можно было попасть в трехмерный виртуальный мир и манипулировать там объектами.

Получался эффект «вроде как электронного человека», как в 1989 году окрестил его Фишер. «Применение этой технологии может быть каким угодно — будь то фантастика или интерактивный театр. Объекты тоже могут быть любые — фэнтезийные персонажи, неодушевленные объекты, даже люди. Посредством телекоммуникационных сетей можно настроить взаимодействие с серверами виртуальных сред, где люди могли бы удаленно погружаться в виртуальные миры друг друга...

Возможности виртуальной реальности, по-видимому, столь же безграничны, как и настоящей. Включаемое и отключаемое взаимодействие с другими людьми — это словно портал в иные миры».

Кармак исследовал возможности 3D-графики с куда более приземленными целями. Он, конечно, любил научную фантастику и был без ума от Голопалубы из «Звездного пути», но при этом не строил грандиозных планов по созданию виртуальных миров. Ему нужно было решать более насущные задачи, шаг за шагом продвигая вперед уровень технологий.

Он занимался 3D-графикой еще с незапамятных времен, создавая каркасы логотипа MTV на своем Apple II. Некоторые игры к тому моменту уже успели поэкспериментировать с перспективой от первого лица — например, Akalabeth, первая RPG Ричарда Гэрриота, вышедшая в 1980 году. Спустя два года компания Sirius Software выпустила Wayout — игру для Apple II о передвижении по лабиринту, в которой тоже был вид от первого лица, за счет чего ей удалось впечатлить игроков и критиков. Особенно часто эта технология применялась в разнообразных авиасимуляторах. В 1990 году Origin, компания все того же Ричарда Гэрриота, выпустила Wing Commander — симулятор космических баталий, который полюбился в том числе и ребятам из id.

Но Кармак был уверен, что может сделать и лучше. Авиасимуляторы, по его мнению, были безумно медленными — из-за больших объемов тяжелой графики игрок перемещался по миру черепашью шаг. Ему, да и всем остальным тоже, нравились куда более быстрые аркады — Defender, Asteroids, Gauntlet. Пока остальная

команда работала над Rescue Rover и Dangerous Dave in the Haunted Mansion, Кармак пытался понять, как ему сделать нечто невиданное: быструю 3D-игру.

Проблема, как он понимал, была в том, что компьютеру не хватало для нее мощности. Кармак прочитал все доступные материалы, но не нашел ничего полезного. Он решил действовать по аналогии с Commander Keen: сначала пойти по самому очевидному пути, и, если не сработает, думать, как исхитриться. Одной из причин низкой скорости трехмерных игр было то, что компьютеру приходилось рисовать слишком много поверхностей одновременно. Почему бы, подумал Кармак, не сузить область видимости: образно выражаясь, надеть на игрока шоры, чтобы уменьшить область требуемой прорисовки и рисовать только по несколько поверхностей за раз? Он написал программу, которая могла рисовать только один вид поверхностей — боковые трапеции; так можно было изображать стены, но нельзя — пол и потолок.

Чтобы дополнительно ускорить рисование, Кармак применил необычную технику — рейкастинг. Вместо того чтобы рисовать большие пласты графики целиком, что занимало очень много времени и памяти, с помощью рейкастинга можно было разбить их на тонкие вертикальные полосы и отображать на экране только те, что игрок видит в данный момент. Все ради скорости.

Последняя сложность — добавить в трехмерный мир персонажей. Для этого Кармак решил использовать спрайты — обычные плоские рисунки вполне годились. В Wing Commander использовался алгоритм, который увеличивал и уменьшал размер спрайта в зависимости от того, насколько далеко от него находился игрок.

Масштабируемые спрайты, трапеции и рейкастинг — вот быстрый трехмерный мир и готов.

На все про все Кармаку пришлось потратить шесть недель — на две больше, чем у него когда-либо уходило на игру. Ромеро был восхищен результатом — Вундеркинд снова нашел чем его удивить. Они обсудили, какую игру им нужно сделать, чтобы задействовать все возможности нового движка, и придумали футуристический мир, где игрок, управляя танком, должен был спасать людей от ядерного апокалипсиса. *Hovertank*, первый быстрый шутер от первого лица для персонального компьютера, увидел свет в апреле 1991 года. *id* изобрела новый жанр.

Hovertank была инновационной, но не шла ни в какое сравнение с *Commander Keen*. Игра была довольно уродливой — особенно ее большие

стены, залитые сплошным цветом, — но при этом, как всегда в *id*, мрачной и зловещей. Адриан не преминул возможностью нарисовать целый bestiary мутантов, которые после смерти оставляли на полу кровавые лужи. Как и в играх про Кина, эти лужи не высыхали, так что если игрок возвращался на место сражения, он мог заметить следы былой битвы.

В начале мая *id Software* продолжила совершенствовать свои игры и расширять бизнес, решив вернуться к первому успешному бренду — *Commander Keen*. Ребята собрались выпустить еще один эпизод специально для



ОН РЕШИЛ ДЕЙСТВОВАТЬ
ПО АНАЛОГИИ
С COMMANDER KEEN:
СНАЧАЛА ПОЙТИ ПО
САМОМУ ОЧЕВИДНОМУ
ПУТИ, И, ЕСЛИ НЕ
СРАБОТАЕТ, ДУМАТЬ, КАК
ИСХИТРИТЬСЯ.



Softdisk — Keen Dreams*. Его не стали делать трехмерным, чтобы, как и раньше, построить геймплей вокруг сайдскроллинга, но хотелось туда добавить что-нибудь новое. Очевиднее всего было сделать процесс перемещения по локации более привлекательным — например, перемещать передний и задний планы с разной скоростью. Этот эффект назывался параллакс-скроллингом. Если в обычной игре, когда персонаж бежал по лесу, деревья стояли на месте, то в игре с параллакс-скроллингом они двигались вместе с ним, но очень медленно. Реализм!

Кармаку снова пришлось бороться с недостаточной мощностью РС. Он перепробовал несколько способов реализовать параллакс-скроллинг и пришел к выводу, что его невозможно написать так, чтобы он выглядел реалистично. Компьютеры были слишком медленными для отрисовки *и* переднего, *и* заднего плана в движении, так что Кармак решил схитрить. Он написал программу, которая могла на какое-то время сохранять в памяти изображение на экране, чтобы его не пришлось рисовать заново всякий раз, когда персонаж проходил мимо. Для создания иллюзии глубины он мог наложить два изображения друг на друга — например, кусочек тротуара на переднем плане и частичку дерева на заднем — и потом быстро возвращать их на место. Ему снова удалось достичь высоты в компьютерной графике, которая никому еще не покорялась. Keen Dreams была готова к концу месяца.

В июне 1991 года в id начали работу над четвертым, пятым и шестым эпизодами Commander Keen,

* «Сны Кина». Игра слов со словом keen — любопытные/причудливые сны. — *Прим. пер.*

которые должен был издать Скотт Миллер и Арогее. Выпускать вторую трилогию собирались по тому же принципу, что и первую: сделать первый эпизод бесплатным, чтобы игроки попались на крючок и купили полную версию. К тому моменту Арогее правила миром не только условно-бесплатных игр, но и всего условно-бесплатного ПО вообще. Игры про Кина были на вершине рейтингов и приносили порядка шестидесяти тысяч долларов в месяц. Скотт убедил ребят, что при той же модели распространения они заработают как минимум столько же.

Том написал сценарий второй трилогии, Goodbye Galaxy. На этот раз Кин прознал о заговорщиках, которые собирались взорвать галактику, и должен был лететь спасать мир на своей Мегаракете класса «Фасоль-Бекон». Родителей он заблаговременно оглушил из парализующего пистолета, который должен был стать новым неотъемлемым компонентом игры. После выхода первой трилогии Том Холл начал получать письма от обеспокоенных родителей, недовольных тем, что на экране остаются трупы йорпов. *Почему бы вашим персонажам не исчезать после смерти, как в других играх?* Тому хотелось, чтобы дети видели последствия применения насилия, но он не желал вступать ни с кем в полемику и решил, что теперь персонажей будут не убивать, а оглушать. Вместо умирания они застынут на месте, а над их головами будут виться звездочки.

Уже в августе у id был готов рабочий прототип (или, иначе говоря, бета-версия) игры Commander Keen 4: Secret of the Oracle. Тогда же Ромеро познакомился с Марком Рейном, красноречивым геймером из Канады. Марк, фанат Кина, спросил у Ромеро, не

нужен ли id тестировщик. Ромеро ответил, что нужен, и отправил Марку бета-версию Keen 4. Она заканчивалась рекламным описанием следующего эпизода, The Armageddon Machine — помимо прочего, там содержалось обещание, что игра будет «веселее, чем сама жизнь».

Марк впечатлил Ромеро, прислав ему подробный список багов. Не только заядлый геймер, но и молодой бизнесмен, он был уверен на все сто, что сможет заключить с id несколько выгодных сделок. Он предложил ребятам встретиться в Шривпорте. Ромеро искал способы расширения бизнеса с того самого дня, когда впервые увидел демоверсию Dangerous Dave in the Copyright Infringement; может, Марк был тем человеком, который смог бы взять это на себя? Кармак, в конце концов, делает отличные движки; почему бы, в самом деле, не нанять того, кто мог бы найти применение всем их возможностям?

Кармаку предложение не понравилось. Он любил повторять, что ему не интересно управлять большой компанией — он просто хочет делать игры. Но он понимал, что без Ромеро у него не было бы вообще никакого бизнеса, и согласился назначить Марка Рейна президентом компании — с шестимесячным испытательным сроком.

Спустя несколько недель Марк заключил сделку о розничных продажах Commander Keen с компанией FormGen. Он бредил идеей выхода игр id на коммерческий рынок. Они все равно собирались сделать три игры; можно было отдать одну FormGen, чтобы те продавали ее в розницу. Отличная идея, подумали в id: еще один источник дохода. Одну часть игр про Кина можно

было продавать условно-бесплатно, а другую — рознично.

У id не было никаких юридических соглашений с Apogee, но они все равно решили рассказать Скотту Миллеру о том, как собираются поступить. У них сложились прекрасные отношения. Этим летом Скотт, с разрешения ребят, уже привозил к ним нескольких разработчиков игр — Ромеро решил устроить семинар, чтобы вдохновить сторонних разработчиков лицензировать кармаковский движок. Раз он такой крутой, подумал Ромеро, почему бы не *продавать* лицензии на его использование? В выходные ребята из id демонстрировали собравшимся, как с помощью движка Commander Keen можно без подготовки написать на PC клон игры Pac-Man, который они называли Wac-Man. Еще одна ночь ушла на полировку движка; первую лицензию купила сама Apogee.

Когда парни рассказали Скотту о FormGen, он не на шутку встревожился.

— Это серьезная проблема, — сказал он. — Вы разрушаете все волшебство трилогии. Если раздать первый эпизод бесплатно и не дать людям возможности купить все три, то продажи упадут.

Уже поздно, ответили в id. Сделка была заключена.

Амбиции ребят из id все росли. В августе 1991 года у них были новые игры, новые движки и новый бизнес, и теперь они захотели новый дом. Том и Ромеро мечтали уехать из Шривпорта. Жить в доме на озере было весело, но все вокруг навевало тоску. Ромеро невыносимо было ездить мимо бедняков, которые ловили рыбу на мосту озера Кросс. К тому же у него появилась пассия: Бет Макколл.

Бет работала в Softdisk в отделе продаж. Умная и оптимистичная девушка из Нового Орлеана, она недавно начала карьеру. Она смеялась над всеми глупыми шутками Ромеро, а их общение выходило веселым и непринужденным — именно то, что было нужно Джону после развода. Его отношения с бывшей женой были натянутыми, но он все еще чувствовал привязанность к сыновьям. Бет заполняла пустоту в его душе, и, главное, тоже хотела уехать из Шривпорта.

У Тома была идея, куда отправиться. Он скучал по смене времен года и атмосфере своего университетского городка, так что предложил ребятам переехать в штат Висконсин. Вместе с Ромеро они съездили в универ-

ситетский городок Мадисон и вернулись в полном убеждении, что хотят туда переселиться. Джейсон Блоховяк, их сосед по дому на озере, ходил в Мадисоне в школу и быстро согласился на уход из Softdisk и переезд. Никто, кроме Джона Кармака, не считал, что Джейсон достаточно мотивирован для работы. Однажды он об-

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
САМ КАРМАК НЕ ВОЗРАЖАЛ
ПРОТИВ ПЕРЕЕЗДА
В МАДИСОН. ОН ПОВТОРЯЛ,
ЧТО ЕМУ НЕ ВАЖНО,
ГДЕ ЖИТЬ, ЛИШЬ БЫ
ПИСАТЬ КОД.
● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

молвился, что инвестиции приносят ему больше денег, чем программирование, а на его фургончике красовался чрезвычайно честолобивый регистрационный знак AUTOCRAT. Тем не менее Джон считал его умным и талантливым программистом и был рад работать с ним в команде.

Сам Кармак не возражал против переезда в Мадисон. Он повторял, что ему не важно, где жить, лишь

бы писать код. Адриан долго сопротивлялся — в конце концов, он родился и вырос в Шривпорте. Пусть в своем творчестве он и исследовал разнообразные мрачные миры, в реальном мире он ценил стабильность. Ромеро пришлось умолять его переехать, обещая, что на новом месте у него будет лучшее жилье из возможных. Друзья и семья тоже присоединились к уговорам, и в конце концов Адриан сдался. Джей, ко всеобщему разочарованию, так и не согласился. Чувствуя, что должен закончить начатое в Softdisk, и не желая ввязываться в рискованную авантюру, он решил остаться.

Теплым сентябрьским утром ребята из id погрузили свои вещи в машины и навсегда попрощались с домом на озере. На этот раз компьютеры в багажниках были их собственными.

6



ЗЕЛЕННЫЕ И ЗЛОБНЫЕ

Реальность оказалась далеко не так прекрасна, какой ее себе представлял Ромеро. В сентябре 1991 года команда id Software прибыла в Мадисон. На улице было пасмурно, а их дом оказался куда скучнее, чем описывали Джон и Том. Он находился в бесконечно разрастающемся жилом комплексе, где здания были похожи друг на друга. По сравнению с домом в Шривпорте — сущая дыра: ни заднего двора, ни озера, ни лодки. Раньше, подходя к зданию, они шли мимо деревьев; теперь — мимо парочки жутковатых наркоторговцев.

По крайней мере, у id появилось некое подобие офиса: трехкомнатные апартаменты в одном из домов. Кармаку было все равно, где жить, и он занял одну из спален; остальные жили в других квартирах комплекса. Адриану, который и так тосковал из-за того, что его вырвали из привычной среды обитания, повезло меньше всех: его жилище находилось на другом конце района. До офиса id ему приходилось добираться на машине, в то время как всем остальным достаточно было пешком пересечь парковку.

Но Ромеро был доволен. Он начинал жизнь с чистого листа: новая девушка, новые игры. Том разделял его

энтузиазм: ему нравилось снова быть дома, в университетской среде. Единственное, что омрачало радость, — присутствие Джейсона: они никак не могли найти общий язык. Но Кармак, его друг, все не был готов дать ему от ворот поворот.

Несмотря на смешанные чувства по поводу переезда, ребята из id засучили рукава, чтобы закончить вторую трилогию Commander Keen. После многих месяцев совместной работы команда обрела коллективный разум. У двух Джонов сложилось отличное взаимопонимание: Кармак работал над движком, то есть над кодом, отвечающим за графику, а Ромеро — над самыми разными инструментами, с помощью которых создавались элементы игры. Ничто не могло отвлечь их от работы. Однажды ночью, пока ребята усердно трудились, Бет и несколько других девушек пришли в офис. Бет всячески пыталась привлечь внимание Ромеро, но ответом ей была тишина. Она всплеснула руками и воскликнула:

— Ну почему наши мужчины не хотят пойти домой и заняться с нами сексом!

— Потому что мы заняты, — ответил Ромеро. Кармак засмеялся.

Том тоже выкладывался на полную. Этот проект вдохновил его на покорение новых высот геймдизайна, и он больше всех в команде болел за успех. Он населил мир Commander Keen новыми персонажами: вооруженными человечками-картошками, ядовитыми грибами с высунутыми языками и своей любимицей Упорыбой* —

* Также известная как Dopefish (от англ. dope — «доза», «упоротый» и fish — «рыба») — вымышленная рыбка, изображение которой многие разработчики использовали в своих играх в качестве «пасхалки». — *Прим. пер.*

пучеглазой зеленой рыбешкой с гигантскими зубами, торчащими изо рта.

Адриан, как всегда, не разделял восторгов Тома. Но он сделал все от себя зависящее, чтобы вдохнуть жизнь в этих дурацких персонажей. Его работы становились все ярче и точнее и ни в чем не уступали графике игр, лучших на рынке. Его недовольство Томом, Кином и Мадисоном все росло, но он нашел способ выпустить пар. На одном из своих рисунков он изобразил Кина с вырванными глазами и перерезанным горлом и долго веселился, переключая картинки туда-сюда: вот Кин бодр и весел, а вот у него кишки наружу.

Работа над Commander Keen продвигалась, деньги текли рекой, и Кармак смог вернуться к своему любимому проекту: трехмерным шутерам от первого лица. На следующий шаг его вдохновил Ромеро. Еще один немаловажный аспект их совместной работы — Кармак прекрасно программировал графику, но за новинками в мире игр совершенно не следил. Он никогда не был геймером, он только делал игры.

В D&D он точно так же создавал миры, но не играл сам. Ромеро, наоборот, старался знать *все обо всех играх* и разработчиках. От одного из них он узнал о новой важной технологии под названием «наложение текстур».

Текстура — это некоторый рисунок. Наложить текстуру — значит привязать ее к определенному тайлу графики и отобразить его на экране. Таким образом, вместо того чтобы закрашивать стены сплошным цветом, можно было сделать их похожими на кирпичные. Ромеро услышал о наложении текстур от Пола Ньюрата, который работал в компании Blue Sky Productions.

Он занимался игрой Ultima Underworld, которую собиралась издавать Origin, компания Ричарда Гэрриота. В телефонном разговоре Ньюрат рассказал Ромеро, что они создают трехмерный мир и накладывают там текстуры на геометрические фигуры. Как только Ромеро повесил трубку, он развернул свой стул к Кармаку и сказал:

— Пол говорит, что в их новой игре есть наложение текстур.

— Наложение текстур? — ответил Кармак и задумался на несколько секунд, как будто хотел покрутить идею у себя в голове. — Да, я могу это сделать.

В результате получилась игра Catacomb 3-D, где на стены была наложена текстура серого кирпича, покрытого зеленой слизью. Игрок передвигался по лабиринту и стрелял огненными шарами из руки, изображенной в нижней части экрана — как будто его собственная конечность оказалась внутри компьютера. Показывая в игре руку, id Software ненавязчиво, но однозначно давала аудитории понять: вы не просто играете в игру, вы находитесь внутри нее.

Catacomb 3-D вышла на шесть месяцев раньше, чем Ultima Underworld, ролевая игра Ньюрата. Последняя получила больше внимания, потому что к ней был причастен Гэрриот, но обе они дарили игрокам новый опыт: ничего столь же правдоподобного среди трехмерных игр



РАБОТА НАД COMMANDER
KEEN ПРОДВИГАЛАСЬ,
ДЕНЬГИ ТЕКЛИ РЕКОЙ,
И КАРМАК СМОГ ВЕРНУТЬСЯ
К СВОЕМУ ЛЮБИМОМУ
ПРОЕКТУ: ТРЕХМЕРНЫМ
ШУТЕРАМ ОТ ПЕРВОГО
ЛИЦА.



раньше не было. Когда Скотт Миллер увидел Catacomb 3-D, он только и смог сказать:

— Нужно сделать что-то подобное и продавать условно-бесплатно.

С приближением зимы 1991 года жизнь в Мадисоне становилась все хуже и хуже. Соседей-наркоторговцев арестовали — копы выломали дверь в квартиру. Кто-то слил у ребят бензин из машин. Хуже всего пришлось Адриану: он потерял затычку от своего водяного матраца и нигде не мог найти новую. Несколько месяцев он спал на полу в спальном мешке. Другой Кармак тоже так делал, но по собственной воле; он просто не считал, что матрац ему нужен. В конце концов Ромеро это надоело, он купил Кармаку новый матрац и приволок его к нему на лестничную клетку.

— Чувак, — сказал он, — пора начать высыпаться по ночам.

В Мадисоне становилось холодно. Очень, очень холодно. С неба валил снег. Парковка целиком покрылась ледяной коркой. Каждое утро — вернее, каждый день, ведь он просыпался поздно, — Адриану приходилось сидеть в машине по двадцать минут, чтобы прогреть двигатель и доехать на другой конец района. Однажды ребята всей командой пошли за пиццей, но, сделав заказ, разбежались по машинам, так и не дождавшись еды. На улице было так холодно, что они решили забыть о еде и поехать домой. Вернуться никто не осмелился.

В итоге парни почти не выходили из дома. Они, конечно, привыкли вместе проводить все время в замкнутом пространстве, но в Шривпорте у них хотя бы была *возможность* выходить на улицу и кататься по озеру на

досках для нибординга. Здесь они убивали свободное время, играя в Dungeons & Dragons. Чтобы разнообразить игру, они даже нарисовали флаеры и развесили их по городу.

В верхней части флаера Адриан изобразил всех ребят из id в виде персонажей, за которых они играли. Том был нарисован с бородой и большим топором, Ромеро — с огромным мечом, Кармак был одет как волшебник и держал в руках книгу правил, Адриан же возвышался над всеми, а на его поясе было написано: «Умри». Рядом с ними стояла черная фигура с вопросительным знаком вместо головы. На флаере было написано: «РАЗЫСКИВАЕТСЯ: КЛИРИК и/или ВОР! Коллективное прохождение отличной кампании, наполненной персонажами и событиями... Мы недавно переехали сюда, и нам нужны один-два новых игрока... В кампании точно будут: увлекательное взаимодействие персонажей, хороший баланс, всякие клевые штуки, пицца. В кампании точно не будет: мирового господства».

Напряжение между ребятами нарастало, пока они пытались решить, как можно и как нельзя вести себя в офисе. Адриана достало смотреть на то, как Том и Ромеро ходят туда-сюда по квартире, издают инопланетные звуки и пародируют персонажей из Commander Keen. Их шалости надоели даже Кармаку. Джейсону никак не находилось применения, но Кармак по-прежнему был на его стороне, так что вместо увольнения они дали ему задание самому собрать на скорую руку какую-нибудь короткую и простенькую игру, которую можно было бы отдать Softdisk.

Работа над второй трилогией про Кина подходила к концу, игра для Softdisk была отдана на откуп

Джейсону, и ребята бросили силы на следующий проект для Арогее. К тому моменту обязанности уже были разделены. Кармак отвечал за технологическую часть, работая над движками, которые служили основой игр. Том как креативный директор придумывал детали и занимался их внедрением. Ромеро был отличным связующим звеном между ними: он как помогал Кармаку с программированием, так и генерировал идеи для Тома. Адриан занимался художественным оформлением, воплощая в нем, по мере возможностей, свои кошмары.

Когда однажды ночью эти четверо сели обсудить свою следующую игру, их роли неожиданно начали меняться. Все началось с Тома. Вдохновленный коммерческим успехом первой трилогии, он мечтал сделать вторую и третью, как его кумир Джордж Лукас планировал поступить со «Звездными войнами». Но технология Кармака была предназначена для совсем другого типа игр: быстрых экшенов от первого лица. В *Commander Keen* не было ни скорости, ни вида от первого лица — это был платформер в стиле игр про Марио. Подразумевалось, что следующая игра *id* должна быть о чем-то совершенно другом.

Том был разочарован, но усердно включился в мозговой штурм, генерируя идеи для новой игры. Ему тут же пришла в голову мысль.

— Эй, — сказал он, — помните, как в фильме «Нечто» тот парень выходит из клетки, где собаки сходят с ума из-за пришельца, и все спрашивают, что там? А он им в ответ: «Я не знаю, что-то странное и злобное». Это же очень похоже на видеоигру, где ты стреляешь в монстров по единственной причине — они зеленые и злобные. Может, нам сделать такую игру? Что-нибудь про эксперименты

в лаборатории по выращиванию мутантов, на которых надо будет охотиться?

Он сел за компьютер и принялся записывать идеи названия новой игры, зачитывая их остальным: «Мутанты из ада!», «Сдохните, мутанты, сдохните!», «3-Демоны!», «Наложение текстуры Теренса и зеленый понос!» Или, заключил он, мы можем прямо так и назвать игру: «Они зеленые и злобные».

Все засмеялись.

— Да, — сказал Ромеро, — прикиньте, как какой-нибудь чувак зайдет в компьютерный магазин и спросит у продавца: «Эм, простите, пожалуйста, у вас есть „Они зеленые и злобные“?» Несмотря на поддержку остальных, Том, впрочем, быстро отказался от идеи: ему не хотелось заниматься эпатажем ради эпатажа.

— Блин, не знаю, — сказал Ромеро. — Это такая избитая тема. Она всем надоела. «Ну вот, опять мутанты, лаборатория, полная всякого говна, бла-бла-бла». Нужно сделать что-нибудь крутое. Знаете, что было бы охуенно? Трехмерный ремейк Castle Wolfenstein!

Wolfenstein! Это слово эхом отозвалось в головах Кармака и Тома, которые, как Ромеро и все хардкорные фанаты Apple II, в юности играли в этот классический экшен, который в начале восьмидесятых написал легендарный Сайлас Уорнер. Все тут же поняли, какую игру хочет создать Ромеро. Wolfenstein идеально подходил для движка Кармака — это был, по сути, шутер с лабиринтами. Игрок должен был искать из них выход, попутно сражаясь с нацистами и собирая сокровища, и в конце разделаться с Гитлером. Игра не могла похвастаться детализированной графикой и высоким разрешением, но в ней впервые был реализован большой виртуальный

мир. Когда Castle Wolfenstein увидела свет, действие большинства игр еще разворачивалось на единственном экране — как на компьютерах, так и на аркадных автоматах. Эта игра, в свою очередь, подкупала тем, что каждый экран в ней был лишь одной из комнат огромного замка, и все они были лабиринтами. Когда игрок находил выход из комнаты, его взгляду открывалась новая. В игре не было скроллинга, но она умело заставляла игрока *ощущать* себя исследователем. Он никогда не знал, что ждет его в следующей комнате: зачастую там оказывались нацисты, которые кричали что-то по-немецки.

Вдохновленный одобрительной реакцией ребят, Ромеро фонтанировал идеями. В оригинальном Wolfenstein персонажи могли обыскивать трупы мертвых врагов.

— Как круто это было бы делать от первого лица, в 3D! — сказал он. — Ты мог бы, скажем, оттаскивать трупы за угол и обчищать их карманы! Пш-ш-ш! Пш-ш-ш! Пш-ш-ш! — изобразил он звук. — У нас есть возможность сделать что-то совершенно новое, быстрое и с наложением текстур. Если мы создадим крутую быструю графику, клевые громкие звуки и веселый геймплей, то мы всех уделаем — с такой-то тематикой!

Компьютерные игры, в конце концов, были слишком добрыми. В знаменитой игре SimCity игроку нужно было строить виртуальный город и управлять им. В другом хите тех времен, Civilization — стратегии, похожей на настольную игру «Риск» и построенной вокруг знаменитых исторических сражений, — тоже не было ни капли крови. Wolfenstein от id мог бы стать чем-то совершенно новым для индустрии.

— Это будет по-настоящему скандальная игра, — заключил Ромеро. — Она всех шокирует.

Кармак дал свое благословение. Ромеро умел убеждать, когда дело касалось идей. Кармак все больше начинал ценить его талант находить применение движкам — он до такого никогда не додумался бы. Адриан, который не играл в оригинальный Wolfenstein, был рад заняться чем угодно, кроме игр про Кина, — к тому же ему было интересно поработать над трехмерной игрой. Том расстроился, но посчитал, что после этого они вернуться к Commander Keen — в конце концов, это же он был в студии геймдизайнером, — и, не желая ни с кем ссориться, с радостью согласился принять участие в разработке. Она обещала быть захватывающей — не только потому, что Кармак сделал невиданный прежде движок, но и потому, что впервые в недолгой истории id бразды правления были в руках Ромеро.

Однажды морозным зимним днем Кармак зашнуровал ботинки, натянул куртку и вышел на улицу. Город был покрыт снегом, машины стояли в сугробах, с деревьев свисали сосульки. Кармак терпел холод — он давно продал свою MGB и так и не купил новую машину. Ему легко было отстраниться от непогоды — точно так же он при необходимости отстранялся от шалостей Тома и Ромеро. У него была цель.

Кармак зашел в банк и попросил выписать чек на одиннадцать тысяч долларов. Они нужны были на передовую модель компьютера NeXT — его выпустила одноименная компания, которую создал Стив Джобс, один из основателей Apple. Этот неприметный черный кубик был лучшей машиной в линейке: на него была установлена операционная система NEXTSTEP, которая идеально подходила для разработки программ. Рынок PC и компьютерных игр рос

впечатляющими темпами, и для создания интерактивных развлечений не было лучшего инструмента. Для лучшего молодого разработчика графического движка это был лучший рождественский подарок.

Компьютер от NeXT не был единственным новшеством, которое готовил грядущий год. Времена менялись. Ребята наконец-то уволили Джейсона — теперь в команде оставались только Кармак, Ромеро, Том и Адриан. Наступало время перемен: в США подходила к концу эпоха



КАРМАК ЗАШЕЛ В БАНК
И ПОПРОСИЛ ВЫПИСАТЬ
ЧЕК НА ОДИННАДЦАТЬ
ТЫСЯЧ ДОЛЛАРОВ.
ОНИ НУЖНЫ БЫЛИ НА
ПЕРЕДОВУЮ МОДЕЛЬ
КОМПЬЮТЕРА NEXТ —
ЕГО ВЫПУСТИЛА
ОДНОИМЕННАЯ КОМПАНИЯ,
КОТОРУЮ СОЗДАЛ СТИВ
ДЖОБС.



Рейгана-Буша. Первая ласточка нового мира прилетела из Сиэтла: группа Nirvana, три небрежно одетых гранж-рокера, со своим альбомом Nevermind обошли в музыкальных чартах Майкла Джексона. Гранж и хип-хоп со своими жесткими, но честными текстами вскоре захватили мир. Ребята из id готовились сделать с видеоиграми то же самое, что эти стили сделали с музыкой: перевернуть игру. В этом мире тоже была своего рода попса — вроде Mario и Pac-Man. Но мя-

тежников — таких, как Wolfenstein 3D, — там, в отличие от музыки, еще не появлялось.

Утверждению названия игры предшествовал долгий мозговой штурм. Поначалу ребята думали, что не могут использовать слово Wolfenstein — его придумал Сайлас Уорнер, который работал в Muse Software. Том на скорую руку составил список вариантов — от надуманных вроде

«Четвертый рейх» или «В глубине Германии» до абсурдных: «Замок Хассельхофф» или «Люгерни меня». Он даже поиграл с немецкоязычными названиями — «Дольтойфель» («Клинок дьявола»), «Герухшлехт» («Неприятный запах»). К своему удивлению и облегчению, ребята выяснили, что Muse обанкротилась в середине восьмидесятых, и торговая марка Wolfenstein с тех пор никому не принадлежала. Споры тут же прекратились: игра будет называться Wolfenstein 3D.

Когда парни поделились идеей со Скоттом, тот пришел в восторг. К тому моменту он уже несколько месяцев умолял ребят сделать условно-бесплатную трехмерную игру. Он тоже играл в Castle Wolfenstein и хохотал в голос, слушая замыслы Ромеро: громкие пушки, быстрый экшен, мертвые нацисты. Игры про Кина обеспечивали ему стабильный доход. Вторая трилогия* тоже была выпущена на рынок условно-бесплатного ПО. Она принесла сравнительно мало денег — примерно в три раза меньше, чем первая, — но Скотт знал, что виной тому не качество игр, а именно то, чего он опасался: продажа шестой части в розницу повредила условно-бесплатной версии, потому что в ней осталось всего два эпизода, а не три. Тем не менее ребята из id были его любимчиками, и он искренне верил в их задумку и движок. На разработку Wolfenstein он пообещал выделить 100 000 долларов.

Но парни не собирались на этом останавливаться. Президент компании Марк Рейн, у которого все еще не кончился испытательный срок, заключил сделку

* Автор допустил небольшую неточность. Commander Keen in Goodbye, Galaxy! состояла из двух эпизодов, а не трех. — *Прим. пер.*

с FormGen на розничный выпуск еще двух игр id. Ребята были рады, но обеспокоены: Commander Keen: Aliens Ate My Babysitter, первая из их игр, изданная FormGen, продалась плохо. В id считали, что отчасти виной тому был ужасный рисунок на обложке: его создала компания, которая занималась дизайном пакетиков чая Lipton. Но ребят манила возможность попробовать снова. Опять же, у них появились бы два источника дохода: условно-бесплатный рынок и розничный. Такого не было ни у кого, даже у Origin и Sierra. Марк и FormGen противились тому, чтобы, как они выразились, «ворошить всю эту тему Второй мировой», но все же согласились продавать Wolfenstein в розницу. Ребята из id стали привыкать все делать по-своему.

Митси лежала на большом черном компьютере NeXT и наслаждалась жизнью. Она лениво растянулась на мониторе, свесив лапы прямо на экран. Ромеро, Кармак, Том и Адриан сидели за компьютерами в окружении пустых коробок из-под пиццы и банок диетической колы и работали над Wolfenstein 3D. Вокруг царила тишина и спокойствие — везде, кроме мониторов ребят. Wolfenstein должна была сочетать в себе две вещи: брутальность, как задумал Ромеро, и быстроту, ведь такой ее написал Кармак.

Последний знал, что может дополнительно увеличить скорость и, как следствие, еще сильнее вовлечь игрока в процесс — он многому научился, пока первым в индустрии совмещал рейкастинг с наложением текстур в Catacomb 3-D. В Wolfenstein никаких графических инноваций не планировалось, так что Кармак улучшал уже написанный код: исправлял ошибки, оптимизировал

скорость, добавлял элегантности. Ключевой особенностью движка был фокус на отрисовке только тех вещей, на которые игрок обращал внимание. Как и прежде, с помощью этой технологии можно было рисовать стены, но не пол и потолок. Ради еще большей скорости в игре не было ни одного по-настоящему

трехмерного персонажа или объекта: все модели состояли из спрайтов, то есть плоских изображений. Встретить вы такую в реальной жизни, вам показалось бы, будто сделана она из картона.

Целью игры, по выражению Ромеро, было «косить нацистов», и он придумывал самые

разные способы для этого — в той же манере, в которой раньше рисовал комиксы о Мелвине. Он хотел, чтобы игра была напряженной, как оригинал на Apple II, и при этом пугающей и шокирующей, как настоящий штурм бункера нацистов. Он собирался добавить в Wolfenstein солдат СС и Гитлера. Адриан листал историческую литературу, подбирая портреты лидера нацистов, которые можно было бы использовать в игре.

Но этого было мало.

— Что, если мы добавим в игру сторожевых псов? — предложил Ромеро. — Невъезженных немецких овчарок! Которых можно застрелить!

Адриан засмеялся и нарисовал собаку, которая скулила, когда ее убивали.

— Еще в игре будет кровь, — добавил Ромеро. — Много крови, сколько еще нигде не было. И оружие, простое,



WOLFENSTEIN ДОЛЖНА
БЫЛА СОЧЕТАТЬ В СЕБЕ
ДВЕ ВЕЩИ: БРУТАЛЬНОСТЬ,
КАК ЗАДУМАЛ РОМЕРО,
И БЫСТРОТУ, ВЕДЬ ТАКОЙ ЕЕ
НАПИСАЛ КАРМАК.



но смертоносное: нож там, пистолет, может, еще пулемет Гатлинга.

Пока Ромеро говорил, Адриан делал наброски.

Том придумывал объекты, которые игрок мог бы собирать по пути. Во всех играх, начиная с самых первых текстовых квестов, перед игроком всегда ставились две цели: убивать и собирать. Том придумал сокровища и кресты, которые игроки могли отыскивать. Встал другой вопрос: какие предметы будут восстанавливать здоровье? В начале игры этот показатель был равен ста процентам, но с каждым выстрелом он уменьшался, и когда здоровье падало до нуля, игрок погибал. Чтобы выжить, ему нужно было искать специальные предметы, так называемые аптечки. Тому хотелось придать им забавный вид.

— Как насчет индейки с картофельным пюре и горошком? — предложил он.

— Неплохо, — согласился Ромеро. — Или еще лучше: собачий корм! Почему бы и нет — в игре ведь были немецкие овчарки. Том захихикал, представив себе, как игрок уплетает собачий корм.

— А как насчет такого? — добавил он. — Если у игрока будет совсем мало здоровья, где-то 10%, он сможет восстанавливать его, поедая кишки мертвых нацистов! *Ф-р-р-р-р-р-р!* — Ромеро издал урчащий звук, засмеялся и вытер подбородок. — Ходячие аптечки из человеческих ошметков!

Ребята засиживались за работой далеко за полночь. Кармак и Ромеро олицетворяли собой две крайности. Пока Кармак отлаживал код, Ромеро придумывал, как извлечь пользу из графики и инструментов. Кармак делал гитару — Ромеро исполнял на ней соло. У них была

необычная дружба: они не разговаривали о жизни, своих надеждах и мечтах. Иногда по ночам они вместе сидели и играли в F-Zero: гонку с машинами на воздушной подушке. Но по большей части их дружба проявлялась в работе, в совместном творческом поиске.

У Кармака и Ромеро было общее видение проекта, которым не обладали другие. Тому хотелось дальше делать Commander Keen; его тревожила жестокость игры, ее излишняя кровавость и эпатаж. Адриану нравился стиль, и он с удовольствием рисовал мертвых нацистов в лужах крови. Однако в глубине души ему хотелось заниматься чем-то более готичным и ужасающим, таким, как Dangerous Dave in the Haunted Mansion.

Но Кармак и Ромеро работали в синергии. Кармака не слишком-то интересовали детали, ему нравилось желание Ромеро выжать максимум из его движка. Движок, как Кармак и задумывал, получился простой, быстрый и элегантный, и Ромеро мечтал сделать на нем столь же простую, быструю и элегантную игру, безжалостно кромсая детали, которые в эту концепцию не укладывались. Поначалу ребята добавили в игру возможность перетаскивать и обыскивать трупы нацистов, как в оригинальной Castle Wolfenstein. Но получившееся им не понравилось.

— У-у-у, — стонал Ромеро, пока Том тащил по экрану труп. — Это не круто, это только тормозит игру. Идея-то прикольная, но если ты можешь бежать по коридору и расстреливать все на своем пути, нафига тебе что-то тащить? Надо удалить этот код к чертовой матери! В жопу все, что мешает косить нацистов!

Брутальность должна была проявляться не только в графике и геймплее, но и в звуке. У id к тому моменту

сложились долгие деловые отношения с Бобби Принсом — композитором, который специализировался на музыке для компьютерных игр. Бобби работал с Арогее, и Скотт Миллер очень его рекомендовал — хотя тот и не жил в Мадисоне. Принс уже успел поработать над играми серии Commander Keen, но для новой игры он был нужен еще больше. Оружие должно было звучать убийственно круто, и ребята впервые решили использовать цифровую озвучку. Бобби выбрал несколько звуковых эффектов — среди них, например, был треск пулемета.

Однажды вечером Ромеро собрался послушать, как эти эффекты звучат в игре. Она понемногу обретала форму. По совету Скотта Миллера Кармак перешел с 16-цветового видеоадаптера EGA на новый стандарт VGA, где было 256 цветов. Адриан использовал расширенную палитру на полную катушку, подрисовывая солдатам маленькие шлемы и ботинки. Он добавил солдатам особую анимацию: при смерти они дергались в конвульсиях, а из их тел потоками лилась кровь.

Ромеро запустил тестовую версию игры. Он посмотрел сначала на приближающегося нациста, потом — на ствол своего пулемета. Затем нажал на кнопку, и нацист отлетел к стене, а из колонок раздался оглушающий рев выстрела, запрограммированный Бобби. От неожиданности Ромеро убрал руки с клавиатуры, грохнулся со стула и захохотал, лежа на полу и держась за живот. Схожие чувства он испытывал, когда впервые увидел *Dangerous Dave in Copyright Infringement*.

— Знаете, — сказал он, уняв хохот, — такой игры еще не было.

На экране истекал кровью крохотный нацист.

В один прекрасный день в феврале 1992 года Роберта Уильямс открыла посылку. Вместе с мужем Кеном она сидела в красивейшем офисе на севере Калифорнии и управляла Sierra On-Line, одной из самых больших компаний в индустрии видеоигр. Двенадцать лет назад эта индустрия оценивалась в сто миллионов долларов, а теперь — в миллиард. Sierra начинала свой путь с графических RPG, и теперь выпускала целую кучу игр, каждая из которых соответствовала важнейшей ценности компании: бренды создаются вокруг геймдизайнеров, ведь они — главные звезды.

Люди постоянно присылали в Sierra свои игры с просьбой об издании, но взгляд Роберты привлекла именно эта посылка. В сопроводительном письме некий молодой программист по имени Джон Ромеро писал, что наслышан об интересе компании к изданию игр для детей, и как раз одну такую он недавно сделал вместе с друзьями. По его словам, она неплохо продавалась на рынке условно-бесплатного ПО. Игра называлась *Commander Keen in Goodbye, Galaxy!*

Роберта и Кен впечатлились увиденным. Они попросили ребят о встрече, и тех охватил благоговейный восторг. Все детство они играли в игры от Sierra, и теперь сама королевская чета приглашает их к себе в замок. Лучшего времени и быть не могло: *Wolfenstein* как раз начинала вырисовываться. Если Sierra сделает им предложение, от которого нельзя отказаться, они смогут заключить сделку. Ребята решили собрать короткую демо-версию и показать ее чете Уильямс.

Когда ребята приехали в офис, сразу стало ясно, что они месяц как не выходили из дома. Ромеро давно не стригся, Том оброс щетиной, а Кармак и вовсе приехал

в дырявой футболке. Все трое были одеты в рваные, выдавшие виды джинсы. Перед встречей с Кеном и Робертой ребятам устроили экскурсию по офису, и им, особенно Ромеро и Тому, казалось, будто их привели в геймерский зал славы. В комнате, где копировали компакт-диски, их представили Уоррену Швадеру. Том и Ромеро переглянулись и тут же упали на колени, кланяясь.

— Мы недостойны, мы недостойны, — повторяли они*.

Швадер был дизайнером Threshold — одной из самых любимых ребятами игр для Apple II.

— Чувак! — засиял Ромеро. — Threshold! Это ж ты ее сделал!

Но очарование быстро испарилось. За углом Кармак разговорился с одним из программистов. Прямо на глазах у Ромеро, Тома и Адриана он камня на камне не оставил от его кода, раскритиковав его в пух и прах. Когда Кармак закончил, программист из Sierra молча сидел на стуле, униженный и опустошенный. Ребята пошли дальше, и Ромеро похлопал Кармака по плечу.

— Боже, — сказал он, — ты просто размазал его по полу.

Кармак скромно пожал плечами. Ромеро переполняла гордость.

Уильямсы оказались впечатлены куда меньше. Ребята показались им очень одаренными и столь же наивными — не более того. Когда Кен Уильямс привел этот сброд, одетый в замызганную одежду, в модный ресторан

* 14 февраля 1992 года, то есть в то же время, на экраны вышла комедия «Мир Уэйна», где герои произносят эти слова, ставшие мемом. Том и Ромеро воспроизводят эту знаменитую сцену: <https://youtu.be/jjaqrPpdQYc> — Прим. пер.

Edna's Elderberry House, метрдотель отвел его в сторону. Уильямсу пришлось объяснить, что это важные гости, и тогда всю компанию отвели в специальный зал с камином и длинным дубовым столом.

Гостям принесли еду, завязалась беседа. Уильямс привык отыскивать молодые таланты и помогать им встать на ноги — чем очень гордился, — но ребятам, по его мнению, ощутимо не хватало опыта. Казалось, будто у них не было предпринимательской жилки. Он побелел, когда парни рассказали ему, сколько денег приносит Commander Keen. «То есть вы утверждаете, — сказал он, — что зарабатываете 50 000 долларов в месяц только за счет условно-бесплатных продаж?»

Ребята показали ему цифры. Скотт поднял им роялти* до 45%**^{*}. Накладных расходов, как они объяснили, почти не было: благодаря выбранной модели распространения Арогее оставляла себе 95 центов с каждого доллара, что приходил на счет компании. «Мы делаем лучшие условно-бесплатные программы, — заявил Ромеро, — вот откуда у нас столько денег. И если

КОГДА РЕБЯТА ПРИЕХАЛИ
В ОФИС, СРАЗУ СТАЛО
ЯСНО, ЧТО ОНИ МЕСЯЦ
КАК НЕ ВЫХОДИЛИ ИЗ
ДОМА. РОМЕРО ДАВНО
НЕ СТРИГСЯ, ТОМ ОБРОС
ЩЕТИНОЙ, А КАРМАК
И ВОВСЕ ПРИЕХАЛ
В ДЫРЯВОЙ ФУТБОЛКЕ.

* Роялти — вид лицензионного вознаграждения, периодическая компенсация (как правило, денежная) за использование патентов, авторских прав, франшиз, природных ресурсов и других видов собственности. — *Прим. пер.*

** По всей видимости, автор допустил ошибку, учитывая ранее приведенные им цифры. В данном случае не уточняется, с дохода или с прибыли считаются эти 45%. — *Прим. пер.*

ты думаешь, что это круто, — добавил он, — то посмотри сюда».

Том достал ноутбук, поставил его на стол и попросил Уильямса нажать кнопку. На экране появилась

Wolfenstein. Кен сел играть; ребята умирали от нетерпения, но он, кажется, вообще не испытывал эмоций. В конце концов Уильямс сказал: «Ну, неплохо» — и закрыл программу. Появился финальный экран, с лицом Кина и зеленым монстром из Aliens Ate My Babysitter. В центре большими буквами было написано: «id Software — часть семьи Sierra?»

— Можете убрать вопросительный знак, — сказал Уильямс и предложил ребятам



ИГРА ВПЕЧАТЛЯЛА, НО ОН
НЕ БЫЛ ГОТОВ ВЫДАТЬ
РЕБЯТАМ СТОЛЬКО
НАЛИЧНЫХ СРАЗУ. СДЕЛКА
СОРВАЛАСЬ. ОЧЕВИДНО,
КЕН НЕ ПОНЯЛ, В ЧЕМ СУТЬ
ИХ ИГРЫ, РЕШИЛИ В ID.
ОН НЕ ОСОЗНАВАЛ
ПОТЕНЦИАЛА
WOLFENSTEIN 3D.



два с половиной миллиона долларов.

Парни вернулись в занесенный снегом Мадисон, чтобы обсудить предложение. Два с половиной миллиона долларов — это огромная сумма, даже если разделить ее на четверых или пятерых. Но ребята решили не соглашаться сразу. Мало было продать компанию — какую-то часть денег им хотелось получить немедленно. Они вспомнили, какие условия предложил им Скотт Миллер.

— Давайте сделаем вот что, — предложил Ромеро. — Попросим у них сто тысяч здесь и сейчас. Если они согласятся — продаемся. Если нет — значит, нет.

Узнав о требовании, Уильямс пошел на попятную. Игра впечатляла, но он не был готов выдать ребятам столько наличных сразу. Сделка сорвалась. Очевидно, Кен не понял, в чем суть их игры, решили в id. Он не осознавал потенциала Wolfenstein 3D. Если бы осознавал, тут же достал бы деньги. Ребята были разочарованы — но не потому, что лишились двух с половиной миллионов, а потому, что кумир и его компания на них наплевали. Парни знали, что их игра изменит мир, ведь ничего подобного еще не было.

— Нахуй Sierra и нахуй ее отстойных программистов, — сказал Ромеро. Парни из id останутся независимыми и будут править сами.

Вдохновившись поездкой в Sierra, парни реализовывали свои планы по захвату мира в Dungeons & Dragons. Игра снова стала отражением внутреннего мира каждого из них. Ромеро провел последние несколько раундов, развлекаясь с Демоникроном, мощной зловещей книгой, которую ребята, ведомые Ромеро, отобрали у демонов. Это был весьма опасный ход — он мог как обеспечить парням мировое господство, так и уничтожить мир. Но Ромеро море было по колено, и Кармака это невероятно раздражало. Не для того он убил кучу времени на создание игры, чтобы Ромеро ее угробил. В отчаянии Кармак даже позвонил в Шривпорт Джею Уилбуру и попросил того прилететь в Мадисон, присоединиться к игре в D&D и помочь остановить Ромеро. Но Джей сказал, что не может сейчас никуда ехать, и Кармак решил подвергнуть испытанию решимость Ромеро и посмотреть, как далеко он готов зайти.

Однажды ночью Кармак, Мастер Подземелий, ввел в игру нового персонажа — дьявола. Демоническое отродье, по словам Кармака, предложило Ромеро сделку:

— Отдай Демоникрон, и твои самые сокровенные желания исполнятся.

— В обмен на книгу я хочу какую-нибудь дико крутую хреновину, — ответил Ромеро.

Кармак заверил его, что демон оплатит Дайкатаной.

Глаза Ромеро расширились. Дайкатана — это мощный меч, один из самых сильных в игре. Не слушая остальных, Ромеро сказал Кармаку, что хочет отдать демону книгу. Последствий этого решения ждать не пришлось. В соответствии с правилами игры, Кармак бросил кость, чтобы узнать, что демон сделает в ответ.

— С помощью книги он призывает других демонов, — сказал Кармак отряду. Завязалось эпическое сражение, и Кармак объявил результат.

— Материальное измерение захвачено демонами, — спокойно произнес он. — Все мертвы. Конец. Игра окончена. М-м-м.

Наступила тишина. Ребята не могли в это поверить. После всех этих раундов, бессонных ночей, проведенных за столом в Шривпорте, тех приключений, что скрашивали жизнь в холодном Мадисоне... это конец? Всем стало грустно. После долгого молчания Ромеро сказал Кармаку:

— Черт, было весело играть. И все, мир уничтожен? Этого уже никак не исправить? — Но он уже знал ответ. Кармак всегда был честен по отношению к себе и своим играм.

— Нет, — ответил он, — это конец. — Ромеро стоило выучить урок: он зашел слишком далеко.

Мир в D&D был уничтожен, сделка с Sierra сорвалась, а в Мадисоне становилось все морознее. Ребята решили поддать жару — как в прямом, так и в переносном смыслах. Чтобы закончить работу над Wolfenstein, им нужна была помощь, и они знали, к кому обратиться: Кевину Клауду.

Кевин работал в Softdisk шеф-редактором и выступал связующим звеном между ребятами из id и их бывшей компанией. Аккуратный, ответственный и трудолюбивый, он казался идеальным дополнением для команды. Кевин родился в 1965 году в Шривпорте в семье учительницы и электрика и рос, читая комиксы и играя на аркадных автоматах. Учился он на политолога, а в Softdisk подрабатывал компьютерным художником. Эта работа изменила его жизнь.

Кевин моментально сдружился с ребятами из Gamer's Edge и оставался одним из немногих их союзников, пока весь офис устраивал бунт. Говорил он с медленным южным акцентом и был неравнодушен к ковбойским ботинкам и синим джинсам. Вежливый и невозмутимый, он, однако, обожал сортирный юмор и самозабвенно обменивался подколками с Ромеро и Томом. Но, в отличие от них, он умел держать себя в руках и обладал таким уровнем концентрации, который и не снился легкомысленной парочке. После ухода ребят из компании Кевин проявлял недюжинные дипломатические способности, чтобы у id осталась творческая свобода, а Softdisk пореже вмешивалась в рабочий процесс.

Парни позвонили Кевину из Висконсина и попросили его присоединиться к команде. Единственное условие — обязательный переезд в Мадисон. Кевин не сомневался

ни минуты. Он устал от Softdisk. К тому же он недавно женился и был готов начать новую жизнь, так что они с женой собрались и поехали. Проведя за рулем девятнадцать часов, он приехал в Мадисон рано утром и постучал в дверь офиса id. Спустя минуту или около того дверь открылась. На пороге в одних трусах стоял Кармак, сонный и взъерошенный. «Возвращайтесь позже» — сказал он и закрыл дверь, оставив супружескую пару стоять с вещами на морозе.

Кевин повернулся к жене:

— Хм, пойдем попьем кофе.

Чуть позже он вернулся в офис и встретился с ребятами. Его официально приняли в команду, и он, радостный, рассказал, что уже нашел жилье и завтра подписывает договор аренды. Парни, вдохновившись его примером, решили, что офису id тоже пора переехать, и Ромеро и Том отправились на поиски нового просторного места. Этой же ночью они доложили Кармаку и Адриану, что видели новенький стильный комплекс, но к тому моменту отбитость Ромеро, кажется, снова взяла верх.

— Ну да, мы, конечно, можем переехать на другой конец города, — сказал он, — но твою же мать, я ненавижу эти блядские льды и снега. Ну их на хуй.

— Да! — поддакнул Адриан.

— Я правда не хочу больше здесь жить, — добавил Ромеро. — Я и не думал, что в Висконсине будет так холодно. Может, поедem в Калифорнию, где горы и деревья? Там можно хоть круглый год на улице жить и не замерзнуть. Люблю такое. Типа, между жарой и морозом я выбираю жару. Закутываться и с отмороженными пальцами ходить по гололеду, боясь размозжить себе череп — нет,

спасибо. Лучше, блядь, ходить в одной майке и обливаться потом где-нибудь у озера. Мы же разработчики, нам не обязательно сидеть на одном месте, мы можем жить где угодно.

Он знал, что Бет, его девушка, с удовольствием поедет с ним хоть на край света.

Когда стрелки часов перевалили за полночь, ребята разложили на столе карту и стали обсуждать, куда переехать.

— На Ямайку! — предложил Том.

— Может, в Даллас? — сказал Адриан.

В Даллас! Этот город и правда отлично подходил им. Он на юге, где тепло. Там же располагался офис Арогее, и Скотт Миллер уже давно пел городу дифирамбы, рассказывая ребятам про такое же, как в Шривпорте, озеро, по которому можно кататься и на берегу которого можно купить дом. К тому же, добавил Том, в Техасе нет подоходного налога: это значит, что ребятам достанется еще больше денег. Решено: едем в Даллас!

Оставалось только что-то придумать с Кевином Клаудом. Если он подпишет договор аренды, ребятам из id придется оставаться в Мадисоне еще как минимум полгода. Нужно было его остановить. В три часа ночи парни позвонили Кевину в отель и оставили кучу сообщений. Проснувшись через несколько часов, он их прослушал: «Не подписывай договор! Позвони нам сейчас же! Мы вольны как ветер! Мы вольны как ветер!»

— Матерь божья, — сказал Кевин жене, — кажется, они пересчитали бюджет и поняли, что не смогут меня нанять.

Когда он услышал, что произошло, гора свалилась с его плеч. Он согласился отправиться в путь снова: на этот раз в Даллас, ближе к дому.

— Мы вольны как ветер, — повторили ребята, и эта фраза полностью отражала их характер: спонтанность, скорость, неуловимость.

Через несколько недель к их дому подкатил грузовик. Ребята ждали, пока водитель готовил машину к погрузке. Он открыл кузов, и у парней отвалилась челюсть. Они не могли поверить своим глазам: у дальней стены кузова, как видение, как знамение, одиноко стоял аркадный автомат с Рас-Ман. Это была та самая игра, на которой они выросли, та самая, по которой все рекорды в Сакраменто принадлежали Джону Ромеро, та самая, копию которой под названием Was-Man они написали в Шривпорте. Ромеро нервно сглотнул и спросил у водителя:

— Это твой автомат?

— Похоже, теперь мой, — ответил он. — Кто-то забыл его у меня в грузовике. Видимо, хотел выбросить.

Ребята из id переглянулись и закивали.

— Эй, чувак, — сказал Ромеро, — может, мы у тебя его купим?

Водитель оглядел ребят: длинноволосых, одетых в рваные джинсы. Им, похоже, была не по карману даже стрижка, не то что роскошный аркадный автомат.

— Не вопрос, — расхрабрился он. — Сто пятьдесят баксов!

Кармак засунул руку в карман.

— Без проблем, — сказал он, достав толстую пачку купюр и отсчитав нужную сумму. — Оставь его в машине.

Автомат направился с ними в Техас.

7



КОПЬЕ СУДЬБЫ

В Техасе видеоигры входили в длинный перечень вещей, которым были не рады. Игры были просто отвратительны и развращали детей, заставляя их тратить свои обеденные деньги на ерунду. Поэтому порядочные граждане Мескита, небольшого городка к юго-востоку от Далласа, обратились в суд. Они хотели запретить игры. Дело дошло до Верховного суда, который в конечном счете иск отклонил. Это было в 1982 году. В центре дебатов были аркадные хиты вроде Рас-Ман. Автомат с этой самой игрой прибыл на грузовике, когда id Software, первая игровая компания Мескита, въезжала в город 1 апреля 1992 года.

Вновь оказавшиеся в тепле Кармак и Ромеро были счастливы как никогда. В Далласе все было большим. Шоссе были большими. Грузовики были большими. Автосалоны были большими. Даже люди были большими, от высоких ковбоев до статных блондинок. Ребята из id остановились в Меските, чтобы быть рядом со Скоттом Миллером, который основал компанию Apogee в своем родном городе Гарленде, всего в нескольких минутах езды. В Меските, как оказалось, было все, что

У них было все, что нужно для успеха. Помимо гарантированных ста тысяч долларов, Скотт повысил их гонорары до 50%, что было неслыханным по меркам индустрии*. Он хотел, чтобы парни были счастливы. Скотт пошел и на другие уступки. Он знал, как их тяготили обязательства перед Softdisk. Чтобы id могла сконцентрироваться на Wolfenstein, он сказал, что Apogee сделает игру для Softdisk. В Softdisk понятия не имели, что следующая полученная ими игра, Scuba Venture, была создана не id Software, а Apogee.

У Скотта были огромные планы на Wolfenstein. Задумка по-прежнему заключалась в успешной формуле выпуска условно-бесплатной игры: первый эпизод, содержащий десять уровней, должен быть бесплатным, а затем геймеры могут приобрести остальные два эпизода. После разговора с Ромеро и Томом Скотт узнал, что группе требовалось всего около дня, чтобы сделать один игровой уровень. *Дзынь! Значок доллара!* Почему бы тогда вместо трех эпизодов не сделать шесть? «Вы сможете сделать еще тридцать уровней за пятнадцать дней. Тогда мы сможем продавать первую трилогию за 35 долларов, а все шесть эпизодов за 50. А если люди купят первый набор, а позже захотят добавки, это будет стоить 20 долларов. Так у них будет причина, чтобы купить сразу все!» После некоторого раздумья парни из id согласились.

Не все, что касалось будущего, было оптимистичным. Ребята внезапно решили расстаться со своим президентом, Марком Рейном, когда столкнулись с разногласиями.

— Заебало, — объявил Ромеро. — Бам! Ему кранты.

* Ранее уже упоминалось, что ребята будут получать 45% прибыли. Видимо, автор допустил какую-то неточность или в договоре произошли изменения. — *Прим. пер.*

Но кранты могли прийти и самой id: компания лишилась единственного сотрудника, разбирающегося в бизнесе. По крайней мере, официально. Неофициально Кармак и Ромеро управляли делами много лет. Программисты по профессии, они с юношества работали на себя. Кармак собрал команду друзей, чтобы сделать Wraith, а затем самостоятельно построил карьеру программиста-фрилансера. Ромеро был сам себе командой, штампуя десятки игр и сбегивая их маленьким издателям. Однако, как и большинству художников или программистов, заниматься своим ремеслом им нравилось больше, чем заключать сделки.

И чем больше они погружались в дела id, тем меньше их интересовали рутинные организационные задачи: оплата счетов, заказ расходных материалов, прием звонков. Им нужен был человек, способный быть фронтменом компании, кто-то одинаково дерзкий и не признающий авторитетов как в бизнесе, так и в разработке игр. Кандидатов, конечно, было много, поскольку подающие надежды руководители с всей страны уже пронюхали об id. Но id был нужен не абы кто. Им был нужен их старый друг — Джей Уилбур.

Расклад такой, объясняли они Джею по телефону: как новый главный исполнительный директор id, он получит 5% компании и нужные полномочия, чтобы решать деловые вопросы. Все, что ему нужно было сделать, это сказать «да» и проехать несколько часов из Шривпорта в Даллас. Устав от Softdisk и чувствуя, что он выполнил свой долг перед Элом Вековиусом, Джей согласился.

— Разожгите барбекю, — ответил он и отправился в Мескит.

— **Танцуйте, уебки!** — кричал Ромеро. «Ложись! Бррррриш! Бррррриш! Бррррриш!» Солдаты СС были повсюду — в конце коридора, под портретом Гитлера, у ведер с дерьмом. И Ромеро был там — *прямо, блядь, там* — он брал коридоры штурмом, штабелями клал нацистов из пулемета и бегал по их кровавым костяным ошметкам.

В логове id в La Prada Apartments было уже за полночь. Ромеро сидел у себя на верхотуре на втором этаже лофта, Адриан располагался справа от него, а Том позади. Слева от Джона лежала целая куча спутанных кабелей и контроллеров. Только что для консоли от Nintendo вышел файтинг* Street Fighter II, на котором помешались ребята из id. Внизу у кухни Кармак сидел за своим черным неприметным компьютером NeXT. Кевин расположился справа, Джей позади. Пол был завален коробками из-под пиццы. Рядом с Кармаком возвышалась груда пустых банок диетической колы. Прошло всего несколько дней, а команда id уже чувствовала себя как дома.

Ромеро все больше и больше восхищался прогрессом Wolfenstein. Это было нетрудно заметить: достаточно было прислушаться к возрастающей громкости его криков. Все обращали внимание, что игра была для Ромеро не просто частью работы, а частью жизни. Он проводил почти все свое время за тестированием Wolfenstein. Когда Джон не работал, то связывался через BBS с геймерами со всего мира, которые тестировали для него игру.

* Файтинг (от англ. fighting — бой, драка) — жанр видеоигр, имитирующих рукопашный бой малого числа персонажей (зачастую двоих) в пределах ограниченного пространства, называемого ареной. — *Прим. пер.*

— Эй, знаете, что нам нужно добавить? — крикнул Ромеро, поставив Wolfenstein на паузу. — Мочу! Нужно, чтобы можно было остановиться и нассать на ебаного нациста после того, как его грохнул! Хе-хе! Это было бы просто охуительно!

Стоявшие рядом Адриан и Том от души рассмеялись. Том сунул руку под стол и швырнул в Ромеро один из множества скомканных листов бумаги. Ромеро, у которого была своя заначка, ответил сразу тремя или четырьмя. Один или два пролетели по лофту и попали в Кевина, который, как обычно, ответил очередью из собственных бумажных бомб. Кармак пытался сосредоточиться. Бумажные бои. Крики нацистов. Жестокие фантазии Ромеро. Это стало нормой с тех пор, как ребята прибыли в Мескит. Кармак не принимал участия в кутеже, да и никто не ожидал от него этого. Пока что его умения сосредоточиться хватало, чтобы игнорировать отвлекающие факторы и заниматься своими проблемами: оптимизацией движка Wolfenstein для максимальной скорости и стабильности.

Бумажные перестрелки он еще мог терпеть. По-настоящему его раздражали движущиеся стены. По сути они были секретными дверями в игре. Идея состояла в том, чтобы при нажатии в нужном месте часть стены отодвигалась, открывая секретную комнату, полную всякого добра. Том то и дело подстрекал Кармака добавить эту функцию. Он настаивал, что секреты являются неотъемлемой частью любой хорошей игры. В их ранних играх были секреты — например, вортиконский алфавит в Commander Keen или место, где Кин показывал задницу игроку, если тот останавливался и какое-то время ничего не делал. Wolfenstein остро нуждалась в чем-то

подобном. И идея дать игрокам возможность находить тайники, толкая стены, казалась естественной.

Но Кармак не купился. Это был, по его словам, «уродливый костыль» — то есть топорное решение лишней проблемы. Написание кода для Кармака все больше становилось упражнением в элегантности: как создать что-то, получив желаемый результат самым чистым способом. Движок Wolfenstein попросту не поддерживал стены, отъезжающие внутрь секретной комнаты. Он был спроектирован так, чтобы двери отъезжали в сторону: открывались и закрывались, открывались и закрывались. Это был вопрос оптимизации. Чем проще Кармак делал свою игру, тем быстрее можно было перемещаться по миру, следовательно, тем глубже было погружение. Нет, сказал бы он, никаких стен, которые надо толкать.

Том не отступил. Он поднимал этот вопрос всякий раз, когда ему подворачивалась такая возможность. Вскоре Ромеро присоединился к крестовому походу Тома.

— Мы понимаем, что ты и так по уши в программировании из-за нового движка, — сказал Ромеро Кармаку. — Но как насчет только этой функции? Дай нам стены, которые можно толкать, и мы будем счастливы. Мы будем ставить их, блядь, везде.

Кармак все равно отказался. Важно отметить, что это был их первый творческий конфликт с момента образования команды.

Днем они делали перерывы, играя в американский футбол в бассейне. Однажды, когда Кармак к ним присоединился, Ромеро снова продолжил гнуть линию Тома.

— Чувак, — сказал он, — нам нужны стены с секретом! Нельзя просто бегать по коридорам, не находя никаких

тайников! Все, что ты делаешь, потрясающе. Просто если ты их добавишь, я и Том будем очень довольны. С точки зрения дизайна это очень мудрое и простое решение.

— Забудь об этом, — отрезал Кармак.

Напряжение нарастало. На дополнительные уровни, заказанные Скоттом, ребята из id тратили по шестнадцать часов в сутки, семь дней в неделю. Кевин и Джей немного облегчили нагрузку. Кевин помог Адриану с работой над персонажами, а также посодействовал дизайну упаковки и рекламы. В качестве генерального директора Джей не столько занимался стратегическим планированием, сколько выполнял в офисе роль делового парня. Он следил за тем, чтобы в офисе хватало канцелярии, дискет, туалетной бумаги и пиццы, а счета были оплачены. Одна из причин, почему он получил эту работу, была в том, что он единственный умел вести бухгалтерию.

Однако, несмотря на помощь Кевина и Джея, ничто не могло смягчить реакцию остальных на дурачества Ромеро и Тома. Они были переполнены энергией. Они прыгали, пищали и кривлялись, подражая звукам персонажей из Commander Keen. Только теперь у них был микрофон. Буквально. Бобби Принс, их внештатный звукорежиссер, временно обосновался в апартаментах id, превратив лофт в мини-студию звукозаписи. С артиллерией эффектов и микрофонов Том и Ромеро перешли все границы. Они бодрствовали до самого утра, записывая безумные речи.

Однажды ночью им пришла в голову идея записать сообщения для автоответчика на рабочем телефоне id. Первое из них начиналось с проигрыша джазового пианино, на фоне которого Ромеро, пародируя концовки серий «Улицы Сезам», говорил: «id Software сегодня с вами, благодаря букве i и цифре пять». После этого Том

нехарактерно высоким голосом распевал: «Пять клубничных пирогов!» Крики и раскаты грома сливались в звуковой сигнал. Для второй записи они исказили свои голоса, чтобы звучать как злобные демоны: «В id Software сейчас никто не может подойти к телефону, — рычал демон, — потому что я всех съел!» В начале третьего сообщения Том говорил, что находится среди руин id Software. Внезапно появлялся демон, спрашивающий: «Вы как-то связаны с id Software?» Том отвечал демону, что он как раз собирался записать сообщение для их автоответчика. «Прощай, жопошник!» — ревел демон в ответ, после чего можно было услышать гром, огонь и, наконец, крики Тома.

Адриана так утомила эта какофония, что в ночь записи сообщений для автоответчика он просто ушел. Кармак решил остаться. Пока.

Напряжение нарастало и за пределами офиса. Однажды Скотту позвонили из компании FormGen, с которой они решили выпустить розничную версию Wolfenstein. FormGen часто обращалась к Скотту, когда испытывала трудности в переговорах с id. У Скотта были свои заботы: прежде всего, ему казалось, что Wolfenstein была не более чем игрой-лабиринтом типа Рас-Ман, но с оружием. Он задавался вопросом, увидят ли люди потенциал в такой игре. Однако обеспокоенность FormGen была куда сильнее.



НАПРЯЖЕНИЕ НАРАСТАЛО.
НА ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ
УРОВНИ, ЗАКАЗАННЫЕ
СКОТТОМ, РЕБЯТА ИЗ ID
ТРАТИЛИ ПОШЕСТНАДЦАТЬ
ЧАСОВ В СУТКИ, СЕМЬ ДНЕЙ
В НЕДЕЛЮ.



— Послушайте, Скотт, — сказал один из руководителей, — мы не думаем, что нужно показывать кровь и ворошить историю Второй мировой. Нас это сильно беспокоит. Игра слишком реалистична. Это может расстроить многих. Таких игр ведь еще не было.

— Посмотрим, что я смогу сделать, — ответил Скотт. Он набрал номер id. — Ребят, — начал он. — В FormGen считают, что обороты игры нужно поубавить. — На другом конце провода он услышал негодование. Скотт признавал, что id пора было что-то сделать с насилием в игре. — Нарастите! — скомандовал он. Команда всецело поддержала это решение.

Адриан наполнял игру всевозможными внушающими ужас деталями: подвешенные на цепи за запястья скелеты, прислоненные к решеткам трупы в тюремных камерах, лужи крови и куски плоти, беспорядочно размазанные по стенам лабиринта. Рисовать такое было куда приятнее, чем вещи, о которых просил Том: это тебе не живописно висящие кастрюли и сковородки и не тарелки с индейкой, словно сошедшие с натюрморта. Адриан, презиравший реализм в играх, жаждал больше сплаттерпанка* и дьявольской жестокости. Он вкачал в игру столько крови, сколько было возможно.

Том и Ромеро добавили в игру еще больше шокирующего материала: в первую очередь крики. Они не спали до поздней ночи, записывая лютые немецкие команды и приказы, например, „Achtung!“ («Внимание!»)

* Splatterpunk (происходит от слов splatter — «брызги» и punk) — литературно-кинематографический жанр, появившийся в середине 1980-х. Для жанра характерна подчеркнута гротескная фантазия, соседствующая с натуралистическими сценами кровавого насилия. — *Прим. пер.*

или „Schutzstaffel!“ («Отряды охраны!», т. е. СС). Они записали последние слова умирающих нацистов: „Mutti!“ («Мамочка!»), а Гитлер перед смертью прощался с супругой: „Eva, auf Wiedersehen!“ («Ева, прощай!»). Вишенкой на торте выступала цифровая версия гимна нацистской партии, Песня Хорста Весселя*, в начале игры.

Они также добавили функцию, получившую название «камера смерти». После того как финальный враг, также известный как «босс» эпизода, погибал, на экране появлялось сообщение: «Давайте посмотрим еще раз!» Затем медленно воспроизводилась детальная анимация, показывавшая, как злой и страшный босс встретил свою ужасную кончину. Эта «камера смерти» снимала настоящие снафф-фильмы **от id. Ребята решили добавить экран при запуске Wolfenstein, который гласил бы, что «этой игре добровольно присвоен рейтинг ПМ-13: Полная Мясорубка»***. Несмотря на иронию, это был первый случай добровольной возрастной оценки видеоигр.

Когда разработка близилась к завершению, остался нерешенным один важный вопрос: секретные стены. Ромеро и Том решили, что стоит попробовать в последний раз, и попросили Кармака их добавить. К их удивлению, он повернулся на стуле и сказал, что все уже сделано.

* Политическая песня, которая с 1929 года была маршем СА, а позже, в 1930–1945 годах, являлась официальным гимном Национал-социалистической немецкой рабочей партии (НСДАП). Официальное немецкое название — „Horst-Wessel-Lied“. — *Прим. пер.*

** Короткометражные фильмы, в которых показаны настоящие убийства, без использования спецэффектов. Распространяются с целью развлечения и извлечения финансовой выгоды. — *Прим. пер.*

*** Что означает «лицам до 13 лет играть не рекомендуется», однако данный рейтинг был всего лишь стебом. — *Прим. пер.*

Кармак в конце концов согласился, что это «правильный поступок», как он любил говорить. Секреты — это весело. Том и Ромеро были правы. Это поразительно, подумали они, такое событие нужно запомнить. Кармак был упрям, но если кто-то сильно и убедительно возражал, он готов был сдаться.

Том и Ромеро тут же полезли в игру, чтобы добавить все секреты. Игрок подбегал к участку стены, например к портрету Гитлера, и давил на него, нажимая пробел на клавиатуре. И вдруг — БАМ!, стена начинала отходить назад. Они добавляли в комнаты сокровища и аптечки, тарелки с индейкой и боеприпасы. Более того, id сделала полноценный секретный уровень, взяв за основу Рас-Мэн и перенесла его в трехмерное пространство с видом от первого лица, не забыв при этом про призраков и прочие детали.

За секретами в видеоиграх стояла определенная психология и философия. Тайники вознаграждали игрока за нестандартное мышление. К примеру, толкая неподвижные на первый взгляд стены, игрок мог наткнуться на спрятанную за ними потайную комнату. Этот принцип применим и к читерству. Многие игры включали в себя так называемые чит-коды — небольшие команды, которые игрок мог ввести, чтобы восстановить здоровье или получить оружие. Но без жертв не обошлось. Если игрок использовал читы, его результат не попадал в таблицу рекордов. Поведение в играх, как и в жизни, имело свои последствия — хорошие и плохие.

В 4:00 утра 5 мая 1992 года был завершен условно-бесплатный эпизод Wolfenstein 3D. id закончила полировку. Том написал предысторию: «Ты — Уильям „Би-Джей“ Бласковиц, ловкий шпион союзников и рьяный любитель

прихлопнуть что-нибудь вражеское... твоя миссия... проникнуть в нацистскую крепость». В большинстве игр игроки могли выбирать уровень сложности: например, легкий, средний или сложный. Человек, запустивший Wolfenstein, видел вопрос: «Насколько ты крут?» Ниже были представлены четыре ответа; у каждого было сопровождающее изображение воображаемого лица игрока, начиная от самого трудного («Я воплощение смерти»), с лицом рычащего, красноглазого Би-Джея, до самого легкого («Папуль, можно поиграть?»), на котором был изображен Би-Джей с детским чепчиком и соской. Также были добавлены насмешки в подобном духе, появляющиеся на экране, когда игрок пытался выйти из игры. «Нажмите клавишу N для продолжения резни или Y, если вы слюняй» или «Нажмите N, чтобы стрелять и побеждать; нажмите Y, чтобы работать и страдать».



КАРМАК БЫЛ УПРЯМ, НО
ЕСЛИ КТО-ТО СИЛЬНО
ИУБЕДИТЕЛЬНО ВОЗРАЖАЛ,
ОН ГОТОВ БЫЛ СДАТЬСЯ.



С деталями было покончено, проверка на ошибки и баги завершилась, и игру можно было загружать на Software Creations, локальное BBS-сообщество id в Мас-сачусетсе. Геймеры, уже подсевшие на Commander Keen, с нетерпением ждали новой игры.

— Кто знает? — сказал Том. — Если игрокам понравится, то Wolfenstein сможет заработать в два раза больше, чем Commander Keen.

Commander Keen на тот момент была номером один на рынке условно-бесплатных программ.

Кармак, Адриан, Ромеро, Джей, Кевин и Скотт собрались вокруг компьютера, который был подключен

по модему к BBS Software Creations. За окном стрекотали сверчки. Автомат с Рас-Мен мерцал в углу. Одним нажатием кнопки файл под названием Wolf 3D разделился на абстрактные биты и потек по телефонной линии из Мескита, из Далласа, через Техас, направляясь в Новую Англию. Ребята решили, что пора спать. А завтра будет видно.

— **Деньги на пиццу!** — крикнул Джей, доставая первый чек с отчислениями за Wolfenstein 3D.

Они и вправду понятия не имели о том, сколько получат. Commander Keen приносила около 30 тысяч долларов в месяц, поэтому они ожидали в лучшем случае в два раза больше этой суммы. Wolf 3D*, в конце концов, все еще распространялась в относительном андерграунде каталогов условно-бесплатной продукции и BBS без какой-либо рекламы. Чем-то похожим на продвижение занимались только энтузиасты BBS, писавшие на своих компьютерах маленькие рекламные тексты об игре. Зато парни не сомневались, что как минимум затраты быстро отобьются. Если считать только накладные расходы id — аренду жилья и их месячные зарплаты в размере 750 долларов, — то разработка обошлась примерно в 25 тысяч долларов.

Чек был на 100 тысяч долларов. И это была сумма только за первый месяц. Учитывая, что игры серии Commander Keen продолжали продаваться, id могла получить более миллиона долларов с продаж за год. Выпустив первый эпизод в качестве условно-бесплатного, они мгновенно посадили геймеров на крючок, заставив

* Распространенное сокращение Wolfenstein 3D. — *Прим. пер.*

просить добавки. Сама мысль о том, чтобы отдать что-то бесплатно, противоречила логике. Но план Скотта сработал.

Wolfenstein стала сенсацией в андерграунде. До того как пресса подхватила тренд, геймеры в Сети уже всю обсуждали захватывающую комбинацию высоких технологий и чернушного геймплея — синтезе личных страстей Кармака и Ромеро. Форумы на различных BBS и на новых коммерческих онлайн-сервисах Prodigy, CompuServe и America Online были забиты дискуссиями. Форум Usenet полыхал. В офис посыпались электронные письма.

«Нет ничего удивительного в том, что эта игра стала самой скачиваемой на многих системах BBS и самой обсуждаемой в Usenet, — писал один из фанатов. — Я *обожаю* эту игру. Невозможно словами описать то ощущение, когда на всех парах забегаешь за угол и сносишь стреляющих в тебя трех охранников и эсэсовца, а затем быстро разворачиваешься, чтобы разделаться с типом, подкравшимся сзади. Невозможно описать то напряжение, когда ты открываешь каждую дверь и задаешься вопросом, что за ней ждет». Один сотрудник Microsoft восторгался популярностью Wolf 3D внутри Microsoft. «Кажется, я не могу пройти по коридору, не услышав „Mein Leben“* из чьего-то кабинета». Он также надеялся, что id перенесет версию игры на Windows, новую операционную систему от Microsoft.

К лету хвалебные речи в адрес игры достигли и прессы. Один журнал, посвященный условно-бесплатным

* В переводе с нем. «Моя жизнь» — фраза, которую перед смертью в игре говорят эсэсовцы. — *Прим. пер.*

приложениям, заявил, что игра была «больше похожа на интерактивный фильм, чем на аркадную игру». В другом журнале было сказано, что она «оправдывает существование условно-бесплатного ПО». Даже издание Computer Gaming World, ветеран индустрии, присоединилось, заявив, что это была «первая игра, технологически способная <...> погрузить игрока в опасную обстановку <...> и показать потенциал интерактивного виртуального будущего». Популярные издания стали использовать модный термин *виртуальная реальность* в контексте Wolfenstein. Журналы, посвященные условно-бесплатному ПО, окрестили ее игрой в виртуальной реальности. Один умелец подключил свою копию Wolfenstein к очкам виртуальной реальности и зарабатывал по пятьсот долларов в день на ярмарке штата Кентукки.

Но игрокам не нужны были никакие очки виртуальной реальности, чтобы погрузиться в мир игры. На самом деле ощущение погружения было настолько реальным, что многие начали жаловаться, что их укачивает. Люди даже звонили в офис Apogee, жалуясь на тошноту. Wolfenstein и ее «тошнотворные истории» стали предметом обсуждений в Сети. Возникла масса различных баек. Некоторые игроки думали, что анимация игры была настолько гладкой, что она обманывала мозг, заставляя его думать, что все движения происходят в реальном пространстве. Другие геймеры считали, что это как-то связано с «рывками» графики, вызывающими чувство укачивания. Некоторых игра просто дезориентировала, потому что в ней не было никакого ускорения: персонаж будто разгонялся от нуля до ста километров в час со скоростью света. Геймеры даже обменивались советами: как играть, чтобы не выблевать чипсы?

Укачивание было не единственным поводом для споров. Также обсуждалось и насилие в игре. «Эта игра однозначно не жалеет кетчупа, — написал один рецензент. — Враги, которых ты убиваешь, брызжут кровью в промышленных масштабах. Если вы чувствительны к насилию в видеоиграх, то Wolf 3D вам следует избегать любой ценой». Большинство геймеров не видели ничего плохого в стрельбе по людям, но их огорчало, что в игре можно убивать собак. Тем не менее они были в восторге от крови. «Wolfenstein 3D, возможно, не несет никакой социальной ценности, — писал один журнал, — но мы не могли от нее оторваться».

Если проблема с насилием в игре была еще терпимой, вопрос нацистской тематики обострялся все больше. Джей получил письмо от Антидиффамационной лиги*, которая выступала против изображения свастик и нацистов в игре. Еще сложнее дела обстояли в самой Германии. Wolfenstein попала туда, как и в другие страны, по Сети, с помощью международного сервиса CompuServe. Игре понадобилось немного времени, чтобы оказаться в поле зрения немецкого правительства. После Второй мировой войны Германия запретила использование нацистской тематики в развлекательной популярной культуре. Таким образом Wolfenstein попала под запрет. В офис Apogee стали возвращаться нераспечатанные посылки с игрой. Тогда Скотт начал отправлять игры покупателям в посылках без опознавательных знаков.

* Американская еврейская неправительственная правозащитная общественно-политическая организация, противостоящая антисемитизму и другим формам нетерпимости по отношению к евреям. — Прим. пер.

Когда в CompuServe узнали о запрете игры в Германии, Wolfenstein удалили из сервиса, ожидая решения немецкого суда. Это решение привлекло внимание экспертов и юристов. Этот случай стал одним из первых примеров возникающего в киберпространстве легального поля: что происходит, когда игра или любой другой предмет — изображение, книга, фильм — загружен из одной страны, но нарушает закон в другой? Случай



КАРМАК И РОМЕРО БЫЛИ
ДОВОЛЬНЫ ДО ГЛУБИНЫ
ДУШИ. ОДНАКО ДРУГИЕ НЕ
РАЗДЕЛЯЛИ ИХ РАДОСТИ.



с Wolfenstein побудил одного адвоката опубликовать статью «Нацисты в киберпространстве!» Он считал «интуитивно неправильным» удаление игры из сервиса. Киберпространство, утверждал он, следует рассматривать как «независимую нацию». Статья была проиллюстрирована флагом с из-

вивающимся, как змея, шнуром от компьютерной мыши и текстом «Не давите наши BBS»*.

Wolfenstein предоставила геймерам возможности для творчества: они стали создавать модификации игры. Люди, включая Кармака и Ромеро, взламывали игры в течение многих лет. Бывали игры вроде Lode Runner 1983 года, для которых были сделаны специальные программы редактирования уровней, позволяющие пользователям создавать собственные версии игры. В том же году три поклонника оригинального Castle Wolfenstein от Сайласа Уорнера

* Оригинальная иллюстрация и слоган „Don't tread on me“ (в переводе с англ. «Не наступай/не дави на меня») изображены на гадсеновском флаге — историческом флаге США и символе либертарианства. — *Прим. пер.*

создали пародию под названием Castle Smurfenstein, где вместо нацистов бегали смурфики.

Такую продвинутую игру, как Wolfenstein 3D, было гораздо сложнее взломать: для этого пришлось бы каким-то образом переписать оригинальный контент. Но вскоре после выхода Wolfenstein ребята из id выложили модифицированную версию. Она казалась идентичной старой, за исключением одного заметного отличия. Музыка была заменена на песню I Love You, You Love Me из детского шоу Barney & Friends. И вместо того чтобы убить босса-эсэсовца в конце эпизода, игрокам нужно было уничтожить улыбающегося пурпурного динозаврика из шоу.

Кармак и Ромеро были довольны до глубины души. Однако другие не разделяли их радости. Кевин, всегда думающий о деловой части, был озабочен вопросами авторского права, мыслью о том, что люди возьмется с их контентом. Скотт поддерживал его. Что делать, если люди начнут делать свои версии игры и попытаются их продавать? Это отразилось бы на общей прибыли. Но Кармак и Ромеро всем сердцем болели за идею открытого, свободного и веселого взлома, поэтому обсуждение было временно отложено.

Несмотря на успех, id не собиралась останавливаться на достигнутом. Трудовые будни, во всяком случае, стали более загруженными. Сразу после того, как была выложена условно-бесплатная версия Wolfenstein, ребята приготовились дорабатывать оставшиеся пять эпизодов. Давление стало ощутимым. Тысячи игроков были готовы платить, а значит, id должна была предоставить товар. Сделать перерыв ребята смогли лишь через несколько

недель, и на то была существенная причина. В Канзас-Сити проходил большой фестиваль Apple II. Для ребят из id, росших с Apple II, такое событие казалось идеальным поводом отдохнуть. В конце концов, на Applefest Ромеро познакомился с Джемом. Теперь они могли туда вернуться, чтобы показать всем, как далеко они продвинулись. Парни положили в багажник новенький ноутбук за семь тысяч долларов с установленной на нем Wolfenstein, забрались в машину Тома и отправились в дорогу, которая заняла тринадцать часов.

Фестиваль проходил в местном колледже. Все иногородние гости останавливались в общежитии. При регистрации ребята из id заметили объявление о специальном госте: Сайласе Уорнере. Парни переглянулись и ахнули. «Не может быть!» Сайлас был создателем оригинальной Castle Wolfenstein. Насколько им было известно, он понятия не имел, что они переделали его игру. Нервничая, они вошли в лекционный зал с компьютером под мышкой и стали ждать выступления.

Сайлас прошелся по сцене, словно Кинг-Конг. Это был крупный мужчина: почти 150 килограммов геймерского мяса, которые могли раздавить компьютерную мышь одними пальцами. Полный задора, Сайлас красноречиво поведал об истории своего стартапа Muse Software*, его взлета и падения. Когда выступление закончилось, Сайласа окружили фанаты. Ребята из id стояли позади, держа при себе ноутбук, и ждали своей очереди.

* Компания-разработчик видеоигр и программного обеспечения, ставшая крайне прибыльной и востребованной. Однако компания была вынуждена подать заявление о банкротстве спустя девять лет после открытия из-за низкого роста прибыли, вызванного конкуренцией. — *Прим. пер.*

— Эй, Сайлас, — выпалил наконец Ромеро, затаив дыхание, — мы id Software и только что сделали ремейк Castle Wolfenstein, выпустили игру в продажу и привезли ее сюда, чтобы вы могли заценить ее, поиграть и подписать наше руководство!

Сайлас посмотрел на эту разношерстную группу программистов с модным ноутбуком и поднял одну бровь.

— Ах, да, — медленно произнес он. — Помню, что кто-то звонил мне по этому поводу.

С нетерпением парни запустили ноутбук и показали ему игру. К их облегчению, он похвалил проделанную работу и раздал автографы. Позже вечером они вернулись в общежитие. Это была незабываемая ночь. Все болтались в коридорах, обсуждая игры и знакомясь с Wolfenstein. В сообществе Apple II были даже знаменитости вроде Бургера Билла — программиста, который хранил в своем столе гамбургер, от которого время от времени откусывал по кусочку в течение нескольких дней подряд. Но толпа, собравшаяся вокруг ноутбука id, давала понять, что Бургер Билл — не единственная знаменитость в городе.

Впервые вкус славы парни из id ощутили в следующем месяце, во время их первого настоящего совместного отпуска. Они только что закончили оставшиеся эпизоды Wolfenstein и решили отпраздновать. Каждый сотрудник потратил пять тысяч долларов на недельное пребывание в Дисней Уорлде. Они проводили дни, катаясь на аттракционе Space Mountain* снова и снова, не прекращая получать удовольствие. Однажды вечером они рванули к джакузи в отеле Grand Floridian недалеко от парка развлечений.

* Закрытые высокоскоростные американские горки. — *Прим. пер.*

Жизнь была хороша. Так хороша, решили они, что когда вернутся, то повысят себе зарплату до значительной по тем временам суммы — 45 тысяч долларов в год. Они радовались, что Wolfenstein сослужила им хорошую службу.

— Кто-то сказал Wolfenstein? — спросил парень в бассейне неподалеку. Он подтолкнул друга локтем. — Мы обожаем эту игру!

Парни из id неуверенно на них посмотрели. Но геймеры не шутили. Они бросились к джакузи и начали фанатично рассказывать об игре. Это был поразительный момент, особенно для Ромеро, который сам много лет был страстным фанатом видеоигр. Теперь он сидел в джакузи под гигантскими пальмами, рядом с парком развлечений, деньги текли рекой, а к нему относились как к легенде. И его это устраивало.

По мере того как их успех рос, Кармак и Ромеро становились все более разными людьми. Кармак все глубже погружался в свои технологии, а Ромеро — в саму игру. Том задокументировал их различия в руководстве с советами, которое он написал для Wolfenstein 3D. Он охарактеризовал Ромеро как абсолютного геймера, а Кармака как заядлого технаря, или, по его выражению, Кармак — это «Джон-Движок», а Ромеро — «Хирург».

«Джон Ромеро, — писал Том, — сейчас лучший игрок в Wolfenstein в мире. Его текущий рекорд прохождения первого эпизода на сложности „Подходите!“* составляет пять минут и двадцать секунд! Он находит максимально короткую и быструю дорогу к каждому лифту на следующий уровень. Мы называем его „Хирургом“, потому что

* Третий уровень сложности из четырех. — Прим. пер.

он хирургически точно прокладывает свой путь, убивая врагов. Он передает привет всем людям, которые пытаются побить его рекорд. Совет Джона: „Играйте с помощью мыши и клавиатуры и используйте стрелку вверх и правый Shift, чтобы все время бежать. Не сидите и не ждите, пока враги придут к вам сами, — врывайтесь прямо в толпу и расстреливайте их, прежде чем они поймут, что произошло. В Лиге лучших игроков в Wolfenstein нет места слабакам“.

Далее он описал работу Кармака. «Итак, „Джон-Движок“, — начал он. — Движком мы называем ту часть программы, которая выводит графику на экран. Потрясающий движок для наложения текстур в Wolfenstein 3D создан нашим техническим супергением, Джоном Кармаком. Но эта технология у него уже сидит в печенках. Зато он в восторге от новых идей по части визуализации виртуальных миров».

Это правда — Кармак оставил свое достижение в прошлом, как и все предыдущие. Прямо сейчас очевидным шагом для него было развивать свои виртуальные миры. Дух проекта уже витал в воздухе. В мае 1992 года, когда Wolfenstein уже вышла, писатель Нил Стивенсон опубликовал книгу «Лавина», в которой действие разворачивалось в Метавселенной, обитаемом киберпространстве. Научная фантастика, однако, не вдохновляла Кармака, чего нельзя сказать о самой науке. Технология постоянно улучшалась, равно как и его навыки.

Возможность поэкспериментировать появилась во время создания Spear of Destiny* — коммерческого

* То самое «Копье судьбы», в честь которого и названа глава. — Прим. пер.

дополнения к Wolfenstein, которое id разрабатывала для FormGen. Игра была названа в честь мифического копья, которым убили Христа. Это копье искал Гитлер, чтобы завладеть его предполагаемой сверхъестественной мощью. В игре Гитлер крадет копье, и Би-Джей должен с боем вернуть его. Когда Wolfenstein стала успешной, FormGen позабыла про свои претензии к жестокости, поэтому id смогла и дальше прокладывать путь, полный насилия.

Поскольку в основе Spear of Destiny лежал движок оригинальной Wolfenstein, Кармак мог работать над новой технологией, в то время как остальные ребята работали над игрой. Поначалу Кармак проводил бесчисленные маленькие эксперименты, используя художественные ресурсы из ранее разработанных игр. Он раздумывал над созданием гоночной игры наподобие F-Zero, в которую он время от времени играл с Ромеро. Кармак покрыл нижнюю часть экрана компьютера прямоугольной синей матрицей линий. Затем он начал накладывать на нее изображения, которые вместе должны были образовать дорогу. Единственными цифровыми изображениями в его распоряжении были большие знамена Гитлера из Wolfenstein, поэтому он расставил их друг за другом, создавая этакую Гитлерштрассе, окруженную простирающейся во все стороны сеткой. Кармак мог затеряться в абстрактных математических образах этого мира, работая над ускорением движения, ощущением скорости, разгона и замедления.

Вскоре его эксперименты были включены в договор с небольшой компанией Raven на создание игры Shadowcaster. Ребята из id познакомились с владельцами Raven, пока жили в Висконсине, потому что никаких других игровых компаний в городе не было. Ею управляли

два брата, Брайан и Стивен Раффелы. Raven начинала с разработки игр для игровой консоли Amiga. Ромеро был настолько впечатлен работой компании, что захотел профинансировать разработку ее PC-игры для Apogee. Raven отказала ему, сказав, что не интересуется PC как платформой. Но компания оставалась на связи. Теперь у нее был контракт с Electronic Arts, по которому она все-таки должна была сделать игру для компьютеров. Парни из id предложили сделку: пу-
скай Кармак сделает движок, а она поделится прибылью. Raven согласилась. Кармак взялся за дело.

ЧЕМ БОЛЬШЕ ТОМ СКУ
ТЕМ БОЛЬШЕ ОНИ ИГРА

Остальные в офисе были не так сильно загружены. Все, кроме Померо, казалось, выгорели, трудясь над Wolfenstein. Адриан утомился штамповать

реалистичные картинки на-
цистской тематики. Он начал больше тусоваться с Кевин-
ном, который теперь помогал ему в работе. Тем временем
Том все больше разочаровывался в избранном направле-
нии дизайна игр. Иногда он отводил Ромеро в сторону
и спрашивал, когда они начнут работать над следующей
трилогией Commander Keen. Ромеро отвечал ему, что та-
кой проект в планах, но в глубине души он уже устал от
назойливости Холла. Том явно не испытывал интереса
к работе над Spear of Destiny. Ромеро изо всех сил старал-
ся его мотивировать, уговаривая Тома подумать о той
классной новой тачке Asura, которую он сможет себе по-
зволить. Порой они поступали проще: забивали на рабо-
ту и шли дубасить друг друга в Street Fighter II.

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

ЧЕМ БОЛЬШЕ ТОМ СКУЧАЛ,
ТЕМ БОЛЬШЕ ОНИ ИГРАЛИ.

А ТАК КАК ТОМ СКУЧАЛ
ПОЧТИ ВСЕГДА, ИГРА
МОГЛА ПРОДОЛЖАТЬСЯ ДО
ПОЗДНЕЙ НОЧИ.

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

Чем больше Том скучал, тем больше они играли. А так как Том скучал почти всегда, игра могла продолжаться до поздней ночи. Кармак, сидя на первом этаже, пытался сосредоточиться на Shadowcaster. Он нащупал что-то важное, что-то новое, но его постоянно что-то отвлекало, и с каждым разом все сильнее. Несколько месяцев он пытался избегать перестрелок бумажками, криков и записей автоответчиков, но в итоге сдался. Кармак встал и вытащил вилку из розетки. Все остальные бросили свои занятия и посмотрели на него.

— Я думаю, что смогу работать эффективнее в одиночку у себя дома, — сказал Кармак. Он взял свой неприметный черный компьютер NeXT и вышел за дверь. Несколько недель его не было видно.

Вышедшая 18 сентября 1992 года *Spear of Destiny* сделала id еще богаче и знаменитее. Ребята снова получили массу наград за лучшее развлекательное условно-бесплатное программное обеспечение. Пресса и коллеги тоже не скупились на похвалы. На ежегодно проводящейся Computer Game Developers Conference* один из руководителей Electronic Arts выступил с мастер-классом по маркетингу, где рассказал о том, как *Wolfenstein* стала сенсацией без какой-либо рекламы. Скотт Миллер не мог с этим не согласиться. Заказы и не думали прекращаться. Считалось, что в лучшем случае 1–2% скачавших условно-бесплатную версию покупали полную игру. Ситуацию усугублял тот факт, что игру можно было банально купить и скопировать своим друзьям. Однако, несмотря на все вышеперечисленное,

* В переводе известна как «Выставка разработчиков компьютерных игр». Проводится и по сей день под сокращенным названием GDC. — *Прим. пер.*

продажи только росли. id получала чеки на общую сумму в 150 тысяч долларов каждый месяц.

Возможность заработать и прославиться порой приходила, откуда не ждали. Самым невероятным из этих источников стала Nintendo. Хотя она отказалась от предложения id, когда парни пытались продать PC-версию Mario, теперь компания заговорила по-другому. id получила сто тысяч долларов за порт Wolfenstein на консоль Super Nintendo. Но у Nintendo было одно условие — поменьше жести. Консоль предназначалась для семейного использования, поэтому и версия требовалась соответствующая. Прежде всего, это означало отсутствие крови. Во-вторых, Nintendo не нравилось, что игроки могли стрелять в собак. Почему бы не заменить их на что-то другое, предложила компания. На крыс, например? Парни из id согласились.

Еще более ироничным было предложение от компании Wisdom Tree, создателей игр на религиозную тематику. Однажды ее представитель позвонил Джей на счет приобретения лицензии на использование движка Wolfenstein для создания игры, основанной на истории Ноева Ковчега. Эти люди хотели сделать трехмерную игру с видом от первого лица, где игрок бегал по ковчегу и швырялся яблоками и овощами, чтобы накормить животных. Джей от души посмеялся. Он знал, что Nintendo не допускает никаких религиозных образов в игре, будь то Сатана или Ной. Но у Wisdom Tree был свой план: выпустить игру для Super Nintendo независимо, не ставя в известность компанию. Джей согласился лицензировать им технологию.

Однако в тот момент было кое-что, заслуживающее еще большего внимания, — технология Кармака.

Он вернулся в квартиру id с результатами своих трудов над движком Shadowcaster. Все сразу поняли, что это был огромный шаг вперед. Было два существенных изменения: затухающее освещение и наложение текстур на двери и потолки. Затухающее освещение означало, что его интенсивность, как и в реальной жизни, уменьшается пропорционально расстоянию до игрока. В Wolfenstein каждая комната была ярко освещена без изменения оттенков. Но, как известно любому художнику, свет — это то, что оживляет картину. Кармак оживлял целый мир.

Для большего погружения он также научился накладывать текстуры на пол и потолок и делать стены разной высоты. Скорость была примерно в два раза меньше, чем у Wolfenstein, но поскольку это была приключенческая игра, основанная на исследовании, более спокойный темп действия казался гармоничным. Этот прорыв дался нелегко. Кармаку потребовалось немало времени, чтобы понять, как получить правильную перспективу пространства. Но его усилия и добровольная изоляция окупились с лихвой. Он даже сделал наклоны на полу, чтобы игрок мог чувствовать, что он бежит вверх или вниз по склону. Кевин провел около двадцати минут, просто бегая вверх по небольшому холму в игре. Это было невероятно. И всем было очевидно, что id нужно использовать эту технологию для следующей игры.

С Wolfenstein и Spear of Destiny было покончено, поэтому команда была готова переключиться на другую тему. Особенно Том. Последние две игры вымотали его. Лабиринты из блоков и шутеры не имели ничего общего

с Commander Keen, и ему не терпелось вернуться к любимому проекту, чтобы закончить долгожданную третью трилогию. К его восторгу, Кармак согласился с этой идеей. Он даже описал, как здорово было бы увидеть пляшущих йорпов в трех измерениях.

Но в воздухе витала и другая идея — фильм «Чужие». Все в id были большими поклонниками этого научно-фантастического фильма. Парни думали, что из него может выйти отличная игра. Покопавшись, Джей выяснил, что права на создание игры по фильму можно было купить. Он предложил заключить сделку. Но ребята выступили против. Они не хотели, чтобы какая-то большая кинокомпания говорила им, что им можно и что нельзя добавлять в свою игру. Технология, которую придумал Кармак, была слишком впечатляющей, чтобы идти на компромиссы, подумали они. Команда вернулась к мозговому штурму.

К сожалению для Тома, идея Commander Keen в 3D не нашла отклика. По всеобщему мнению, технология Кармака была слишком быстрой и brutalной для очередной детской игры. Том посмотрел на Ромеро, своего друга и напарника, но даже он явно не хотел делать такую игру. Мысли Ромеро переключились с Commander Keen на что-то еще. Это было неудивительно. В конце концов, именно Ромеро создал Wolfenstein, и он явно предпочитал насилие и жестокость миловидности Commander Keen. Том знал, что на этот счет думает Адриан. Даже Кармак, который когда-то проявлял интерес к Commander Keen в 3D, увлекся другой идеей, настолько далекой от «Кина», насколько это было возможным: демонами.

Кармак обладал колоссальным опытом взаимодействия с демонами. Демоны были в его католической

школе. Демонов призывал Ромеро в их игре в Dungeons & Dragons. Демоны разрушили мир D&D. Пришло время их нового появления.

— Раз у нас есть эта потрясающая новая технология, почему бы нам не сделать игру о столкновении демонов и технологий, где игрок использует высокотехнологичное оружие, чтобы победить тварей из ада? — спросил Кармак.

Ромеро понравилась идея. Раньше никто не делал ничего подобного. Кевин и Адриан согласились и принялись гоготать, задумавшись о создании жутких и извращенных рисунков в духе «Зловещих мертвецов 2», их любимого фильма категории В. Парни дружно согласились, что игра может быть похожа на симбиоз «Зловещих мертвецов» и «Чужих» — ужасов и ада, крови и науки.

Все, что им было нужно, — название. У Кармака появилась идея. Он почерпнул ее из фильма «Цвет денег» Мартина Скорсезе 1986 года, в котором Том Круз сыграл дерзкого молодого игрока в бильярд. В одной сцене Круз неторопливо входил в бильярдный зал, неся в черном футляре свой любимый бильярдный кий.

— Что у тебя там? — спрашивал у него другой игрок.

Круз дьявольски улыбался в ответ. Он знал, что вот-вот ошеломит игрока. Точно так же, думал Кармак, как когда-то id ошеломила Softdisk и как она сможет ошеломить весь мир своей новой игрой.

— Здесь? — переспрашивал Круз, открывая футляр. — Doom*.

* В переводе с английского слово *doom* может означать погибель, рок, участь. — Прим. пер.

TTTTTTPPPPPPPAAAAAAA
AAUUUUUUU!

Как только в id решили ошеломить весь мир выходом DOOM, парни переехали в подходящее по темноте рабочее место: похожее на куб семиэтажное здание под названием Town East Tower, застекленное черными окнами. В пригородных ковбойских владениях Мескита эта башня, как и сами геймеры, казалась аномалией. По обе стороны от шоссе Линдона Джонсона стояли торговые точки, характерные для этого района: «Подержанные автомобили большого Билли Баррена», магазин Sheplers Western* и самая большая достопримечательность города — Мескит Родео. Хотя башню занимали самые обычные офисы юристов и автошколы для водителей грузо-

* Сеть магазинов, продающая «ковбойскую» одежду — обувь, рубашки, шляпы и прочее. — *Прим. пер.*

виков, по сравнению с остальным городом неприметный куб выглядел так, будто прилетел из космоса.

Звуки из соседнего стоматологического кабинета изменились — теперь они были похожи на роды инопланетянина. На самом деле там орал пациент, которому срочно нужна была трахеотомия*, с чем дантист прекрасно справился. Крики пациентов и шум сверл стали обычным явлением в жизни id. Для группы парней, делающих игру о демонах, они казались очень кстати.

На самом деле той осенью 1992 года у id *все было отлично*. Wolfenstein и Spear of Destiny постоянно обсуждались в журналах, посвященных компьютерам и условно-бесплатным программам. Такие почести позиционировали id и ее издателя, Apogee, как героев движения, ни больше ни меньше. Две эти компании доминировали в чартах условно-бесплатных игр с двумя трилогиями Commander Keen и Wolfenstein 3D. Четвертую позицию звездного рейтинга занимал сайдскролл-шутер Apogee с дерзким главным героем, похожим на Шварценеггера, — Дюком Ньюкемом. Пресса писала, что у Apogee одна из «самых выдающихся и неожиданных историй успеха в индустрии развлекательного программного обеспечения <...> [Apogee] готова противостоять Большим Ребятам».

Одной из немногих компаний, не готовой петь Apogee дифирамбы, была id. Ребята считали, что Скотт Миллер, несмотря на их дружбу, не выполнял своих обязанностей. Эта информация поступила от Шона Грина, сотрудника

* Трахеостомия — медицинская операция, при которой рассекается передняя стенка трахеи с созданием постоянного отверстия — стомы — и последующим введением в ее просвет трубки. Трахеотомия — этап трахеостомии, непосредственно вскрытие просвета трахеи. — *Прим. пер.*

Арогее, с которым Ромеро подружился после выхода Commander Keen. Шон был хардкорным геймером и начинающим программистом из Гарленда, штат Техас. Он, длинноволосый любитель громкой рок-музыки, вырос изгоем в консервативном городе: его заставили ходить в вечернюю школу, потому что он отказался стричь волосы. В Арогее Шон прикалывался над людьми, которые звонили, чтобы пожаловаться на убийство собак в Woltenstein, отвечая им: «Вы там еще и людей убивать можете».

Он рассказал Ромеро, что были и более серьезные жалобы: звонки от людей, которые не могли заказать игры id. По-видимому, многие линейные сотрудники Арогее проводили рабочее время, стреляя друг в друга канцелярскими резинками. Многие из них были обычными молодыми студентами, которых Скотт нанял, расклеив листовки в компьютерных магазинах. «Любишь игры? Можешь говорить по телефону и играть весь день за шесть баксов в час?» Что еще хуже, в Арогее не было никакой компьютерной сети. Заказы царапались на клочках бумаги, которые затем нанизывались на металлический штырь.

Кевин Клауд становился одним из наиболее деловых сотрудников id. Он попытался дозвониться до Арогее, но не смог. Надо было что-то делать. Конечно, Скотт был их другом и помог раскрутиться, но теперь он бесполезен. Зачем отказываться от 50% продаж, когда они могут издавать свои игры самостоятельно? DOOM наверняка станет событием уровня Woltenstein, если не больше. Все были согласны: Джей, Том, Адриан и особенно Ромеро, который все время после ухода от Softdisk искал способы развить бизнес. Против проголосовал только Кармак.

Кармак выразил минималистичную точку зрения в отношении ведения бизнеса, которая резко отличалась от видения Ромеро. Кармак часто говорил ребятам, что его волнуют только работа над программами и деньги на пиццу и диетическую колу, чтобы не помереть от голода и жажды. Ему не интересно было управлять большой компанией. Чем больше становилось деловых обязанностей вроде отправки заказов и маркетинга, тем сильнее они отвлекались от создания отличных игр.

Джей заверил его, что жизнь станет только лучше.

— Мы станем по-настоящему независимыми, — сказал он. — Нам ни на кого не придется полагаться. Нужно создавать собственные возможности. Мы не будем ждать,

когда они постучат в дверь. Мы откроем дверь, схватим возможность за шиворот и затащим ее внутрь.

КАРМАК ЧАСТО ГОВОРИЛ
РЕБЯТАМ, ЧТО ЕГО ВОЛНУЮТ
ТОЛЬКО РАБОТА НАД
ПРОГРАММАМИ И ДЕНЬГИ
НА ПИЦЦУ И ДИЕТИЧЕСКУЮ
КОЛУ, ЧТОБЫ НЕ ПОМЕРЕТЬ
ОТ ГОЛОДА И ЖАЖДЫ.

Кармака можно было оставить работать над движком в одиночестве. В конце концов, он согласился. А вот со Скоттом пора было расстаться.

Скотт спокойно отреагировал на новости. На самом деле он подозревал, что парни попытаются слить. Он был благодарен за то, что их отношения оказались такими длительными. Их игры помогли Арогее взобраться на вершину и купить Скотту и его партнеру Джорджу Бруссарду роскошные спортивные автомобили. К тому времени id была отнюдь не единственной компанией, делающей успешные игры для Арогее. Скотт продолжал публиковать множество

других авторов, вроде Тима Суини, талантливого программиста из Мэриленда, который выпускал популярные игры под своим брендом Epic MegaGames. Собственная игра Apogee, Duke Nukem, занимала первые места в чартах условно-бесплатных игр, обгоняя Wolfenstein, и разрабатывалось ее продолжение. Хотя Скотт не хотел терять id, он был уверен, что справится и без нее.

Скотт Миллер не был единственным, кто покинул id до того, как она начала работать над DOOM. Та же участь постигла Митси. Кошка Кармака была головной болью сотрудников id еще во времена работы в доме на озере, где она так много мочилась, что в лотке попросту не хватало места. С тех пор она стала еще более злобной, набрасывалась на прохожих и свободно справляла нужду, где захочет. Последней каплей стало то, что она помочилась на новенький кожаный диван, который Кармак купил на выручку с Wolfenstein. Кармак сообщил об этом ребятам.

— Митси негативно влияла на мою жизнь, — сказал он. — Я отвез ее в приют для животных. М-м-м.

— Чего? — переспросил Ромеро.

Кошка так сильно ассоциировалась с Кармаком, что парни даже занесли ее в справочник компании как его вторую половинку. И теперь ее просто нет?

— Ты понимаешь, что это значит? — добавил Ромеро. — Ее же усыпят! Ее никто не возьмет. Ей кранты! Кранты, понимаешь, ты?!

Кармак пожал плечами и вернулся к работе. Его принципы были одинаковы что для кошек, что для компьютерных программ или, если уж на то пошло, людей. Когда что-то становится проблемой, нужно от этого избавиться — если необходимо, хирургическим путем.

Тому сразу не понравилось то, что он увидел, войдя в черный куб. По сравнению с творческой атмосферой дома на озере и апартаментов новое владение id казалось нежилым и изолированным от остального мира. У всех был свой кабинет — как оказалось, у всех, кроме Тома.

В первый же день каждый сотрудник выбрал себе место. Кармак и Ромеро заняли соседние кабинеты, в то время как Адриан и Кевин, которые все сильнее сближались, решили взять один на двоих. Тому нравилось открытое угловое место в большой комнате с окном.

— Это был бы отличный кабинет, — сказал он. — Нам просто нужно огородить его стенами.

Остальные согласились, но стены так и не появились. Всякий раз, когда Том спрашивал Джея, где же стены, тот отвечал, что их вот-вот привезут. Отчаявшийся Том с иронией протянул две длинные полосы клейкой ленты там, где должны были проходить стены того, что он назвал своим творческим уголком.

Это были не единственные незримые преграды в офисе. Со дня переезда Ромеро, казалось, отстранился от него или, как часто шутил Том, отбился. Холл сидел за столом, окруженным клейкой лентой, и смотрел, как Ромеро смеется в коридоре вместе с Адрианом и Кевин. Тому становилось грустно от того, что он не с ними. Ему казалось, что частично это было связано с их возникающими творческими разногласиями. Создавалось ощущение, что между дизайном и технологиями ширится пропасть. Она появилась в тот момент, когда Ромеро выбрал *Wolfenstein* — быструю, жестокую игру, такую же, как графический движок Кармака, а не более проработанный мир с интересными персонажами, как в *Commander Keen*. Том все еще был геймдизайнером id,

но не чувствовал, что занимается дизайном вещей, которые ему нравятся. И все же он надеялся, что за время работы над DOOM все придет в норму.

Первые планерки только подтвердили это ощущение. Обсуждение проходило в конференц-зале, где сквозь черные жалюзи виднелось шоссе Линдона Джонсона. Все сидели за большим круглым черным столом. Парни жевали пиццу и проводили мозговой штурм по идее Кармака про демонов из ада. Все согласились, что новой игрой должен стать быстрый экшен, в котором сочетался бы научно-фантастический саспенс «Чужих» и демонический ужас фильма «Зловещие мертвецы 2».

Но Том, который оставался креативным директором, был полон решимости не создавать очередной бессюжетный шутер от первого лица. В Wolfenstein не было никаких эмоций, никаких чувств к убиваемым людям. Том, который оставлял в игре мертвых йорпов, чтобы смерть в игре казалась реалистичной, хотел ввести в DOOM более захватывающую глубину, нечто кинематографичное.

— Как насчет того, чтобы рассказать историю про ученых на спутнике на краю космоса? — спросил он. — Они изучают аномалию, она разрывается, и они думают, что полезли инопланетяне. Но когда ты продвигаешься дальше, то понимаешь, что это мифические демоны из ада, и это тебя шокирует. С каждым шагом становится все страшнее и страшнее. А потом будет эпизод, где на спутнике обнаруживаются, например, магнитные полюса, а там две аномалии. Ты заходишь туда, проходишь небольшую область ада, а когда выходишь, то ад перемещается в наше измерение и выворачивает наизнанку все, к чему ты привык в первых эпизодах.

Хотя Ромеро поначалу поддерживал его, у Кармака были другие идеи.

— Сюжет в игре, — сказал он, — это как сюжет в порнухе. Он вроде и нужен, но не важен.

Том заскрежетал зубами. Кармак добавил, что на этот раз технология будет другой. Он не хотел делать еще одну игру, состоящую из уровней и эпизодов. Вместо этого он сказал:

— Мы должны сделать один протяженный, бесшовный мир.

Вместо того чтобы выбежать через дверь и ждать, пока новый уровень загрузится, игрок чувствовал бы, будто движется вперед по единому просторному миру.

Том ненавидел эту концепцию. Это шло вразрез с их формулой победы. Игрокам нравилось, когда они завершали один уровень или эпизод игры, а затем переходили к следующему. Он посмотрел на Ромеро. Но тот снова принял сторону Кармака. Том вернулся к своему столу — ждать, когда ему привезут стены.

Ромеро был не единственным, кто понимал важность видения Кармака. Как-то днем Джей и Кевин вышли на улицу покурить и начали обсуждать, не купить ли id так называемый полис страхования ключевого лица — на случай, если с тем что-нибудь случится. Когда Кевин предложил компании купить страховку для всех остальных, Джей ответил, что «все остальные — это расходный материал». Благодаря своим технологическим инновациям Кармак оставался бессменным Мастером Подземелий, парнем во главе, держащим в руках книгу правил.

Становилось очевидным, что DOOM не будет похожа ни на одну другую игру. Все особенности движка,

с которыми Кармак экспериментировал, работая над Shadowcaster, здесь оживали. Наиболее заметными были затухающие световые эффекты — они позволяли виртуальному пространству плавно уходить в темноту. Первая инновация Кармака заключалась в самой идее такого освещения. Но, что не менее важно, он был готов пойти ради нее на жертвы. Чтобы внедрить эту технологию в игру, пришлось бы от чего-то отказаться.

Программирование — это наука, основанная на ограниченных ресурсах: можно писать код только в пределах мощности, заложенной в аппаратном и программном обеспечении компьютера. Осенью 1992 года Кармак все еще программировал на VGA, который поддерживал только 256 цветов. Его задача состояла в том, чтобы добиться эффекта полного затухания источника света, располагая этими ограниченными ресурсами.

Решение заключалось в правильном выборе цветов палитры. Взять, например, шестнадцать оттенков красного, начиная от очень яркого и заканчивая черным. Кармак запрограммировал компьютер так, чтобы оттенок цвета выбирался в зависимости от того, в какой точке комнаты находится игрок. Если он входил в большое, открытое пространство, компьютер производил быстрый расчет, а затем накладывал самые темные оттенки на самую дальний участок. Когда игрок двигался вперед, компьютер делал цвета светлее — цвета на переднем плане всегда были ярче, чем те, что находились вдалеке.

— СЮЖЕТ В ИГРЕ, —
СКАЗАЛ ОН, — ЭТО КАК
СЮЖЕТ В ПОРНУХЕ.
ОН ВРОДЕ И НУЖЕН,
НО НЕ ВАЖЕН.

В результате мир начинал казаться игроку не только более реальным, но и более зловещим.

Но это было еще не все. И Кармак, и Ромеро всячески стремились отойти от тайловой архитектуры более ранних игр. Commander Keen и Wolfenstein состояли из блоков, похожих на конструктор, которые соединяли маленькие квадратные тайлы вместе, чтобы те образовывали одну гигантскую стену. Теперь Два Джона, особенно Ромеро, хотели создать менее жесткий, более свободный дизайн. Мир, похожий на реальный, со стенами разной высоты и огромными, искаженными и странными комнатами. Если в Wolfenstein стены всегда были перпендикулярны друг другу, то в DOOM они смогут пересекаться под любыми углами.

Кармак чувствовал, что готов к этому испытанию: компьютеры, как и его навыки, становились все совершеннее. Он начал экспериментировать с отрисовкой больших многоугольников произвольной формы, а также добавлением текстур к потолку и полу. Когда Ромеро заглянул через плечо Кармака, он был впечатлен так же, как и много раз до того. Кармак рассказал про свои идеи затухающего освещения и произвольных полигонов. Он также говорил и о других вещах, которые мог бы сделать: специальные лазейки, чтобы хакерам было проще модифицировать игру, а также какой-нибудь сетевой компонент, который позволял бы игрокам сражаться друг с другом.

Ромеро сразу же увидел потенциал в технологии Кармака. Потенциал, который Кармак, по собственному признанию, не мог себе вообразить. И, поскольку Ромеро был программистом, он мог говорить с Кармаком на понятном тому языке. Кармак переносил художественное

видение Ромеро в код и таким образом воплощал его в жизнь. В тот момент, когда Ромеро увидел затухающее освещение, его мозг тут же начал работать, представляя, какие эффекты можно создать.

— Если ты можешь менять параметры освещения, — сказал он, — можем ли мы сделать его динамическим, меняя на лету во время игры, или оно должно быть предварительно скомпилировано?

— Ну, — сказал Кармак, — я могу сделать его динамическим.

— Круто, тогда у нас будут стробы! Прикинь, хуяришь ты такой по комнате, и тут вдруг — бззззз! бззззз! бззззз! — свет вырубается!

Ромеро помчался обратно в свой кабинет. Он загрузил редактор карт — шаблон, с помощью которого они с Томом создавали миры в DOOM. Его использование было очень похоже на проектирование архитектуры для дома. На экране Ромеро смотрел на что-то, похожее на плоский чертеж. Щелкая мышкой и перетаскивая линию вниз, он мог нарисовать ряд стен. Еще одним щелчком он мог переключить точку обзора, чтобы посмотреть на свое творение изнутри. Адриан и Кевин тем временем предоставили бы изображения текстур — по факту обои, которые дизайнер уровня мог бы использовать для украшения стен комнаты.

С этими инструментами редактирования карт и инновациями Кармака Ромеро намеревался претворить идеи DOOM в жизнь. Кармак проделал удивительную работу, и Ромеро высоко оценил ее сразу с двух точек зрения. Как программист, он восхищался изобретательностью кода Кармака. Как, что не менее важно, геймер он еще никогда не попадал в подобные миры ни на PC,

ни, если уж на то пошло, на какой другой платформе. Он развлекался с комнатами, которые вспыхивали стробоскопическим светом, и стенами, которые поднимались и опускались на разную высоту. Каждое принятое решение было основано на том, как бы лучше всего применить технологию Кармака. Кармак светился от счастья; в конце концов, чего еще можно желать, кроме того, чтобы тебя ценили и превозносили? Ромеро тоже расpirало от энергии; с инновациями Кармака он мог достичь новых высот.

Том, напротив, чувствовал себя подавленным. С момента их первого совещания, посвященного игре, он написал для DOOM руководство, известное в игровой индустрии как дизайн-документ, где внес конкретику в характеры персонажей, мотивацию, историю. Игра начнется с того, что игрока назначают служить на военной базе на далеком спутнике, где проводятся опыты. Однако эксперименты проваливаются, когда ученые случайно открывают портал в Ад, выпуская прорву тварей — примерно так же, как Ромеро в их кампании *Dungeons & Dragons*. Игровой процесс начнется с того, что протагонист будет перекидываться в карты с другими солдатами. Внезапно вспыхнет яркий свет, появятся демоны и разорвут лучшего друга игрока в клочья. Том хотел, чтобы игрока охватил ужас, когда он будет наблюдать за мгновенной смертью своего приятеля. Он назвал обреченного на смерть друга Бадди — так же звали персонажа Холла в *Dungeons & Dragons*.

Но его работа не нашла отклика среди друзей. Первый удар был, когда Кармак ненароком объявил, что он больше не заинтересован в идее бесшовного мира для

DOOM. Можно было вернуться к более традиционному дизайну уровней.

— Но я потратил последние два месяца на написание диздока, полностью основанного на том бесшовном мире, который ты хотел! — воскликнул Том. Слова Кармака означали, что Тому придется переделывать все, что он уже сделал.

— «Библия DOOM» не поможет нам закончить игру, — сказал Кармак.

Еще никогда в id никто ничего не записывал — зачем начинать? DOOM не нуждалась в предыстории. Это была игра с простой концепцией — стреляй да беги. Игроку просто нужно было все время бояться, но не нужно было знать почему. Кармак сказал Тому бросить Библию и начать работать с технологией по примеру Ромеро.

— Я все еще работаю над движком, — объяснил он, — но, пожалуйста, начни экспериментировать с ним. Выясни, что с его помощью можно делать.

Он предложил Тому сходить в библиотеку и полистать книги о военных базах, чтобы набраться вдохновения.

Ромеро поддержал эту идею. Хотя ему нравилось многое из того, что Том вложил в «Библию DOOM», сюжету, завязанному на персонажах, было явно не по пути с технологией Кармака. У героев DOOM не было времени сидеть и играть в карты. Игра будет не просто жестокой и быстрой, как Wolfenstein, она будет еще жестче и быстрее.

Том отказался от сюжета раз и навсегда. Но в жизни id назревала другая драма. Компания, как показывала ее краткая история, действовала по такому же принципу, как Кармак писал код: придумывала что-то, оптимизировала это, а затем избавлялась от всего, что мешало. Так

происходило с ее играми: ради Wolfenstein ребята принесли в жертву новую часть Commander Keen, а ради скорости избавились от пола и потолков. Так происходило и в жизни: Эл Вековиус, Скотт Миллер и даже кошка Митси без лишних слов удалялись из программы. Невозможно было предугадать, кто и что окажется следующим.

Ромеро пришел на кухню id, размахивая листком с карикатурой на Бургера Билла — того самого геймера, который, по слухам, хранил гамбургеры в своем столе по несколько дней. Том, Кевин и Адриан, хихикая, пошли за Джоном. Ромеро прикрепил фотографию Билла к стулу, затем достал из ящика в столе нож для стейка. Пришло время мести.

У Билла был контракт с id на портирование Wolfenstein для Super Nintendo. Сроки подходили к концу, а он еще не написал ни строчки кода. В конце концов он признался, что есть проблема: он совершил ошибку, подписав контракт с id во время работы в издательстве Interplay. Его контракт с Interplay предусматривал, что любая работа, которую выполнял сотрудник, была собственностью компании; поэтому порт Super Nintendo теперь принадлежал Interplay.

Ребята из id приготовились повеселиться.

— Понимаете, — сказал Ромеро, — такое говно случается, когда полагаешься на других людей. Том достал карандаш и нарисовал отвратительную карикатуру, где из жирного рта Билла капал мясной жир. Ромеро выхватил рисунок из рук Тома и сказал, что настал час расплаты. На кухне они по очереди кромсали рисунок ножом, крича, смеясь и подзадоривая друг друга. Они напали на стул,

порезали его, растоптали, а затем разломали. Несколько дней спустя, когда Билл пришел к ним в гости, обломки все еще лежали на полу. Он бросил взгляд на нож, на лезвии которого было нацарапано его имя, и тихо спросил: — Э, что это?

Затем его уволили. Теперь портированием должен был заняться сам Кармак.

Такие дурачества становились нормой. Ребята уже давно занимались своего рода соревновательным и творческим издевательским ритуалом, известным как «Унижайзинг». Они по очереди оскорбляли друг друга каким-нибудь необычным способом. Адриан запрограммировал заставку экрана так, чтобы, когда Ромеро включил бы свой компьютер, он увидел бы отретушированное изображение самого себя в компрометирующих сексуальных актах. На волне успеха Wolfenstein Том сделал несколько глянцевого фотопортретов, и Ромеро и Адриан энергично принялись их уродовать: в самом замысловатом варианте фигурировали сарделька, яички из глины и банка взбитых сливок.

В доме братства id даже имелась собственная «мачочка» — офис-менеджер Донна Джексон. У Донны был сочный южный акцент и огромный начес. Также она была равнодушна к ярко-розовым деловым костюмам и косметике тех же тонов. Она быстро взяла на себя роль матриарха компании, заботясь о том, чтобы все были

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

У БИЛЛА БЫЛ КОНТРАКТ
С ID НА ПОРТИРОВАНИЕ
WOLFENSTEIN ДЛЯ
SUPER NINTENDO. СРОКИ
ПОДХОДИЛИ К КОНЦУ,
А ОН ЕЩЕ НЕ НАПИСАЛ НИ
СТРОЧКИ КОДА.

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

сыты, счастливы и здоровы, и предлагая заказать больше вредной пищи или содовой, когда кто-то грустил. Когда она поступила на работу, то поначалу все время играла в шривпортских казино, но вскоре сменила азартные игры на игры id и научилась стрелять там без промаха. Она называла ребят, которым было немногим больше двадцати, «мои мальчики». Ее мальчики обращались к ней «Мисс Донна» или «id-мама».

Но поскольку Мисс Донна была мамочкой по найму, никто не боялся быть наказанным за свои вспышки гнева. Разрушение офиса превратилось в вид спорта. Помещение было усеяно раздолбанными клавиатурами, разбитыми мониторами и разломанными дисками. Ромеро мог запросто подойти к Кевину и пошутить:

— Слышь, Кевин, мусорка сказала, что ты мудила грустный.

Кевин сухо отвечал:

— Да ну? — и начинал втаптывать ее в пол.

Еще больше зла исходило из кабинета художников. DOOM была именно той игрой, которую всегда хотел сделать Адриан: она позволяла ему изгнать самые кошмарные видения. Вместе с другими ребятами они с Кевинком придумали самых отвратительных существ, которых только могли вообразить: Беса, красноглазого йети с коричневой шерстью, покрывающей мускулы, и металлических шипами, торчащими из плеч и рук; Демона, хрюкающего розового быка с окровавленными клыками и рогами; и, конечно же, Кибердемона с пушкой вместо руки и вспоротым брюхом.

На этот раз монстры выглядели еще более реалистично благодаря новой технике анимации. Для Wolfenstein Адриану приходилось вручную рисовать каждый кадр,

изображая персонажей в нескольких положениях при ходьбе и во время бега. Теперь художники решили попробовать смешанный подход. Они лепили фигурки из глины, а затем снимали их на видео в разных положениях. После этого видеок cadры отправлялись на сканирование и раскраску, а потом превращались в игровых персонажей с помощью написанной Кармаком программы под названием Fuzzy Pumper Palette Shop.

— В результате все искажено, — сказал Кевин, — но в этом и суть DOOM.

Адриану и Кевину было так весело, что они даже начали сканировать для игры самих себя. Однажды Кевин закатал рукав, встал за видеокамерой, вытянул руку перед объективом и стал по очереди орудовать игрушечным оружием: пластмассовым дробовиком и пистолетом из Toys 'R' Us*, а также бензопилой, как у героя фильма «Зловещие мертвецы 2», которую парни позаимствовали у девушки Тома. Затем полученные изображения помещались в нижней части кадра и выглядели так, будто игрок видел мир с расстояния своей вытянутой руки, которая на самом деле принадлежала Кевину. Под вдохновением Адриан отсканировал свои сапоги



РАЗРУШЕНИЕ ОФИСА
ПРЕВРАТИЛОСЬ В ВИД
СПОРТА. ПОМЕЩЕНИЕ БЫЛО
УСЕЯНО РАЗДОЛБАННЫМИ
КЛАВИАТУРАМИ,
РАЗБИТЫМИ МОНИТОРАМИ
И РАЗЛОМАННЫМИ
ДИСКАМИ.



* Американская компания, специализирующаяся на розничной торговле игрушками, одеждой и другими товарами для детей. Компания основана в 1948 году в городе Вашингтоне. Упразднена в 2018 году. — *Прим. пер.*

из змеиной кожи — получилась змееподобная текстура, которую он использовал на одном из уровней. Когда Кевин пришел на работу с окровавленной раной на колене, они отсканировали и ее, чтобы применить в качестве текстуры стены. В причудливом зарождающемся мире DOOM все что угодно могло найти применение.

К новому году идей накопилось достаточно, чтобы Том смог написать пресс-релиз. «Даллас, Техас, 1 января 1993 года. Грядет очередная техническая революция в мире программирования для PC, — писал он. — DOOM от id Software обещает раздвинуть границы того, что считалось возможным для компьютера... В DOOM вы играете за одного из четырех солдат, брошенных в пекло межпространственной войны! Вы находитесь в научно-исследовательском центре, и ваши дни состоят из скуки и бумажной рутины. Но сегодня все будет по-другому. Волна за волной демонические существа захватывают базу, убивая или овладевая всеми, кто попадается им на глаза. Когда вы будете стоять по колено в трупях, ваша цель станет очевидной — уничтожить врага и выяснить, откуда он пришел. Когда вы откроете правду, реальность может пошатнуться»!

Он рекламировал новые, улучшенные технологии игры: миры с наложенными текстурами, наклоненные стены и затухающее освещение. В качестве вишенки на торте они обещали сделать многопользовательский режим, который еще предстояло реализовать. «До четырех игроков смогут играть по локальной сети, — писал Том, — или два игрока смогут играть по модему или последовательному порту... Мы ожидаем стать главной причиной снижения производительности на предприятиях по всему миру».

Установив планку, Том, Ромеро, Адриан, Кармак и Кевин определились с атмосферой и визуальной частью игры. Игрок будет продвигаться, видя перед собой ствол дробовика, выступающий в нижней центральной части экрана. Комнаты будут невыразимо темными, зловещими, в основном в серых, черных и коричневых тонах, изредка с ярко-синим полом. Как и предполагалось изначально, стены будут возведены под всеми возможными углами, кроме прямых — они будут восьмиугольными, многоярусными, со ступенями, ведущими из одной комнаты в другую. Кармак также разработал способ создания окон в стенах, чтобы игрок мог смотреть из одной комнаты в другую, порой не зная, как попасть внутрь. В играх были настоящие источники света — флуоресцентные полосы на полу или выше. Но реализм кончался там, где появлялись демонические монстры. В одном месте игрок должен был пройти через раздевалку, только чтобы найти там розового демона, принимающего душ.

К весне несколько уровней были собраны в раннюю демонстрационную версию игры, или альфа-версию, которую ребята из id распространяли среди друзей, тестировщиков и избранных представителей прессы. Журнал *Computer Gaming World* в своем превью писал следующее: «Мы не знаем, какая мерзкая дрянь течет по тexasским трубам, но чем бы она ни была, из-за нее у ребят появились странные видения — и, что еще хуже, с помощью магии программирования они воплотили их в жизнь. DOOM — это название их следующего творения, в основе которого лежит невероятная графическая технология».

Несмотря на энтузиазм Тома, Два Джона все еще были недовольны его работой. Холл слишком буквально воспринял совет Кармака изучить военную архитектуру.

Уровни, которые он создавал, были такими же банальными, как и настоящие военные базы. Он упрямо придерживался сценария своей «Библии DOOM», создав даже комнату, в которой группа солдат сидела за столом, играя в карты. Многие помещения выглядели как настоящие офисы: с серыми стенами, коричневой плиткой на полу и даже офисными стульями и шкафами-картотеками. Ромеро думал, что Том пытался потакать Кармаку, из-за чего страдала игра. Поэтому он решил сам показать, как должен выглядеть дизайн, даже если это означало, что Кармаку придется делать свой код еще быстрее.

Ромеро удалился в свой кабинет, врубил группу Dokken и принялся за работу. Часами напролет он водил мышкой и кликал, переносил объекты, рисовал линии в редакторе карт, переключаясь на вид от первого лица и обратно. Он знал, чего хочет: нужно избавиться от бетонных военных бункеров, похожих на коробки, и прийти к чему-то другому — большому, просторному, извилистому, странному и абстрактному. После нескольких ночных посиделок мир игры стал именно таким, каким хотел его видеть Ромеро. Он позвал парней к себе в кабинет.

Действие начиналось в комнате с низким серым потолком и угловатыми стенами. Повернувшись направо, они подошли к стене, заколоченной досками, за которыми виднелось большое открытое пространство и небеса, но не было никакого очевидного способа туда выбраться. Два больших фонаря освещали вход в коридор. Казалось, что туда и надо идти. Когда они пошли вниз по коридору, комнаты привели их к планкам, ведущим наружу. Над головой было серое небо. Вдалеке стояли горы. Но когда они двинулись вперед, тропа привела их обратно

внутри, на этот раз в комнату с более высокими стенами, чем раньше. Над головой вспыхнули огни, и толпа окровавленных солдат-зомби, одержимых демонами, начала палить, выходя из тени. Когда Ромеро закончил, все согласились, что банальные уровни Тома нужно выбросить. Их место займут уровни Ромеро. В них чувствовался дизайн. *Это была DOOM.*

В этот момент и без того плохое настроение Тома сменилось настоящей депрессией. Казалось, все, что он сделал и хотел сделать, шло на выброс. Это было похоже на конец шестого класса, подумал он, когда одни превращаются в спортсменов, а другие в задротов, и ты вдруг понимаешь, что идешь по неправильному пути. Ромеро теперь почти не обращал на него внимания: никаких шуток, никакой порчи предметов, никаких писков инопланетян. Из-за остальных он чувствовал себя таким одиноким: они отвергали все, что он предлагал для игры. Вскоре Тому стало невыносимо находиться в офисе. Он стал проводить все больше времени со своей девушкой — подальше от работы.

Вскоре Кармак отвел Ромеро в сторону и предложил уволить Тома. Но Ромеро знал, что означают такие перемены. И хотя ни один владелец ранее не уходил и не был уволен, ребята знали, как справиться с ситуацией, если таковая возникнет. Сразу после создания компании они устроили обсуждение и полностью согласились, что судьба id Software должна была быть важнее судеб ее владельцев. Они видели, какой ущерб внутренняя борьба нанесла Softdisk, и были полны решимости избавить свою компанию от такой же участи.

Они заключили два соглашения. Во-первых, чтобы кого-то уволить, владельцы должны единогласно за это

всем остальным ситуация окончательно надоела. Они хотели, чтобы он ушел. Наконец Ромеро сдался.

Он хотел сам сообщить эту новость старому другу. Поэтому он пригласил Тома к себе домой на ужин, приготовленный Бет. Том был в восторге. Он целую вечность не проводил столько времени с Ромеро. Они ужинали, как в старые добрые времена: шутили, обсуждали фильмы и игры. Ромеро так и не смог заставить себя сообщить Тому новости. На следующий день было созвано собрание акционеров. Том вошел и увидел, что все сидят за столом в конференц-зале, потупив глаза.

— Том, — наконец сказал Кармак, — очевидно, у нас с тобой не складывается. Мы просим тебя уволиться.

Том почувствовал, как пол уходит у него из-под ног. Он услышал слова Ромеро: тот признался, что собирался рассказать ему об этом прошлой ночью, но не смог пересилить себя. Том не мог даже ответить. Он увидел на столе маленький стикер, оторвал его и начал катать между пальцами. Несмотря на все звоночки, он вообще не ожидал этого. Он чувствовал себя подавленным и пристыженным. Может быть, дело не только в играх, подумал Том. Он всегда чувствовал, что остальные возмущены его происхождением, тем фактом, что он не был хулиганом или членом неблагополучной семьи. Для них он был эдаким благовоспитанным парнем с любящими родителями и высшим образованием. Едва слышным голосом Холл начал оправдываться, говорить обо всем, что может сделать для DOOM. Но ответом было молчание. Вскоре и его голос затих. Обсуждая положение дел, ребята попросили Тома покинуть комнату.

Когда дверь за ним закрылась, в Томе что-то поменялось. С души словно свалился камень. Он долго был

так несчастен, так подавлен, чувствовал себя таким ненужным, и у него никогда не хватало смелости осознать ситуацию такой, какая она есть, и сделать перерыв. Это было похоже на те собеседования в прошлом, когда люди в костюмах спрашивали его, действительно ли он хочет получить работу, которую ему предлагают. Тогда он понял, что это было не то, чего он хотел, — он хотел делать игры. Теперь, спустя пять лет, он наконец признал, что на самом деле хотел делать совсем другие игры. Вернувшись в конференц-зал, он сказал:

— Ребята, я думаю, мне и правда нужно уйти.

Его игры в id закончились. Для остальных все только начиналось.

9



КРУТЕЙШАЯ ИГРА

Джон Кармак стоял в дилерском центре, восхищался вишнево-красным спортивным автомобилем Ferrari 328 и думал: *насколько быстро он может ехать?* Будучи инженером, он считал скорость эффективным способом измерения своего прогресса: насколько быстро он мог заставить компьютер отображать графику на экране? Машина в этом плане была почти такой же. Когда Кармак смотрел на привлекательный дизайн кузова, он представлял себе движок. К удивлению дилеров, крепкий двадцатидвухлетний паренек в футболке и джинсах выписал чек на 70 тысяч долларов и забрал ключи.

Кармак вскоре начал думать, что машина недостаточно быстрая. Инстинкт подсказывал ему залезть под капот и начать ковыряться, как это было ранее с его MGB. Но это была не обычная машина, это была Ferrari. Никто не ковырялся в Ferrari. Элитный производитель был крайне невысокого мнения о тех, кто осмеливался возиться с его первозданным дизайном. Для Кармака, однако, это была очередная машина, которую нужно было взломать.

С помощью Ромеро Кармак вскоре нашел человека, лучше подходящего для такой задачи: Боба Норвуда.

Норвуд вырос в Канзасе. Он участвовал в гонках и строил автомобили с тех пор, как ему исполнилось тринадцать лет. Он занимал более ста позиций в Книге рекордов Гиннеса за рекорды скорости на различных необычных автомобилях и, прежде всего, Ferrari. Когда Ромеро прочитал в одном автомобильном журнале, что Норвуд теперь управляет автомастерской в Далласе, он предложил Кармаку ему позвонить.

Кармак, как обычно, был настроен скептически. Все остальные автомобильные мастера в городе отмахивались от его просьбы.

— Ferrari, да? — спрашивали они — Ну, наверное, мы можем поставить в нее новую выхлопную систему.

Кармак знал, что новый выхлоп — банальное и неэффективное решение его проблемы. Когда он приехал к Норвуду, вышел коренастый владелец мастерской с грязными от масла руками.

— Я тут купил машину, Ferrari 328, — осторожно сказал Кармак, — и я хочу, чтобы она стала немного быстрее.

Норвуд прищурился и ответил, как ни в чем не бывало: — Поставим на нее турбонаддув.

Так Кармак нашел себе нового друга.

За пятнадцать тысяч долларов Норвуд оснастил Ferrari турбонаддувом, который включался, как только Кармак вдавливал в пол педаль газа. Это был дерзкий взлом, и Кармак сразу почувствовал в ветеране гонок родственную душу. День, когда работа была завершена, Кармак планировал отпраздновать, отправившись на выпускной вечер своего брата в Миссури. Пусть его успехи с Commander Keen и Wolfenstein и помогли ему несколько наладить отношения с матерью, визит на такой машине гарантировал окончательное перемирие.

Кармак пришел к Норвуду со своей сумкой с вещами, бросил ее в багажник и отправился в путь. Покинув Даллас, он выехал на открытый участок шоссе. Он медленно начал вдавливать педаль в пол, не думая останавливаться. Джон чувствовал, как нарастала сила, пока педаль не ударилась о металл, а автомобиль не ускорился почти в два раза, достигнув скорости 225 километров в час. Жизнь была хороша. Он жил своей мечтой: работал на себя, программировал всю ночь, одевался так, как ему нравилось. Все эти долгие, тяжелые годы без компьютера, без хакерского сообщества оставались в прошлом. Кто бы что ни думал, у него были чувства. И в этот момент, пока по сторонам от него расплывались коровы и кукуруза, Кармак почувствовал себя невероятно счастливым. Остаток пути он проехал, широко улыбаясь.

Не только у машины Кармака был движок, который Кармак хотел разогнать. DOOM была быстрой, но все же, по его мнению, недостаточно быстрой. Проблемы со скоростью вызывали текстурированные потолки и пол, а также стены разной высоты. При портировании Wolfenstein для консоли Super Nintendo Кармак читал о процессе программирования, известном как двоичное разбиение пространства, или BSP. Один программист из Bell Labs* применил этот процесс, чтобы ускорить визуализацию трехмерных моделей на экране. Проще говоря,

* Лаборатории Белла (Bell Laboratories известна также как Bell Labs, прежние названия — AT&T Bell Laboratories, Bell Telephone Laboratories) — бывшая американская, а ныне финско-американская корпорация, крупный исследовательский центр в области телекоммуникаций, электронных и компьютерных систем. — *Прим. пер.*

вместо того чтобы медленно рисовать много маленьких полигонов за раз, он разбил модель на более крупные секции — листы данных. Когда Кармак прочитал об этом, в нем что-то щелкнуло. Что, если использовать BSP для создания не только одного трехмерного изображения, но и всего виртуального мира?

Никто не пытался проверить подобное. Никто, казалось, даже *не задумывался* об этом, ведь не так уж много людей занимались созданием виртуальных миров. С BSP изображение комнаты в DOOM, по существу, напоминало гигантское дерево с листьями. Вместо того чтобы пытаться нарисовать дерево целиком каждый раз, когда персонаж двигался, компьютер рисовал только те листья, на которые был направлен взгляд игрока. Как только этот процесс был реализован, DOOM уже не шла, а летала.

Кармак, Ромеро и остальные понимали, что им предстояло решить одну насущную проблему: для сохранения темпа разработки нужно было найти замену Тому Холлу. Как друг, конечно, Том был незаменим, особенно для Ромеро. Не было никого, кто мог с таким же успехом вызывать истерический смех. Хуже того, разрыв Холла с id был настолько болезненным, что Ромеро и Том после него почти не разговаривали. Но, по крайней мере, Тому удалось встать на ноги. Скотт Миллер, еще один балласт на пути к успеху id, предложил ему работу в Apogee в качестве геймдизайнера. Это было слабое утешение, но Том согласился: может быть, теперь он сможет делать игры, о которых всегда мечтал.

Тем временем ребята в id начали рассматривать резюме претендентов на должность нового геймдизайнера. Кевин получил резюме от многообещающего геймера по

имени Сэнди Петерсен. В свои тридцать семь лет Сэнди на фоне ребят из id казался стариком и был опытным ветераном игровой сцены. В начале восьмидесятых он создал настольную ролевую игру Call of Cthulhu, где фигурировали плотоядные зомби и инопланетные паразиты с щупальцами вместо ног. Игра стала культовой во всем мире, продавшись тиражом в сотню тысяч копий. В конце концов, Сэнди продолжил создавать компьютерные игры в MicroProse, компании из Балтимора, основанной Сидом Мейером, легендарным дизайнером серии исторических стратегий Civilization.

Но Ромеро беспокоила одна деталь. В резюме Сэнди было указано, что он мормон.

— Чувак, — сказал Ромеро Кевину, — мне тут веруны вообще не сдались. Мы делаем игру про демонов, ад и прочую хуйню. Не хватало еще людей, которых это все раздражает.

— Да брось, — ответил Кевин. — Давай просто пообщаемся, он может оказаться крутым мужиком.

— Ладно, чувак, но я бы не стал этого делать, — вздохнул Ромеро.

Через несколько дней Сэнди приехал. Это был коренастый лысеющий мужчина в очках и подтяжках. Он тараторил высоким голосом, который становился взволнованным, когда речь заходила об играх. Заинтригованный Ромеро усадил его перед компьютером, чтобы посмотреть, как он сможет собрать



НИКТО НЕ ПЫТАЛСЯ
ПРОВЕРНУТЬ ПОДОБНОЕ.
НИКТО, КАЗАЛОСЬ, ДАЖЕ
НЕ ЗАДУМЫВАЛСЯ ОБ ЭТОМ,
ВЕДЬ НЕ ТАК УЖ МНОГО
ЛЮДЕЙ ЗАНИМАЛИСЬ
СОЗДАНИЕМ ВИРТУАЛЬНЫХ
МИРОВ.



импровизированный уровень для DOOM. Через несколько минут Сэнди уже рисовал на экране какой-то запутанный клубок линий.

— Эээ, — произнес Ромеро, — ты что это такое делаешь?

— Ну, — быстро прощелбетал Сэнди, — я заставлю игрока пройти вот сюда, тогда за его спиной откроется стена, из нее вылезет монстр, игрок спустится вон туда, затем я выключу свет и все такое...

«Ого, — подумал Ромеро, — этот мужик справился на раз-два!»

С Сэнди на борту в качестве геймдизайнера id Ромеро мог заняться чем ему заблагорассудится — программированием, созданием звуков, проектированием уровней, контролем деловых сделок.

Сэнди получил предложение о работе, но ответил Джею, что ему нужно больше денег, чтобы содержать семью. Позже в тот же день Кармак подошел к нему и сказал:

— Что ты сделал, действительно классно. Мне нравится твоя работа, и я думаю, что ты хорошо впишешься в компанию.

На следующий день Кармак снова остановил его в холле.

— Я сказал, что твоя работа хороша, — сказал он, — до того как узнал, что ты просил у Джея больше денег. Поэтому я не хочу, чтобы ты думал, что я хвалил тебя в попытке заставить согласиться на зарплату поменьше. М-м-м. — После этих слов Джон ушел.

Сэнди это показалось странным. Как будто Кармак думал, что сможет уговорить его отказаться от более высокой зарплаты.

«Он ничего не знает о том, как люди мыслят или чувствуют», — подумал он.

Вскоре Ромеро по достоинству оценил проворство Сэнди, его чувство прекрасного и энциклопедические знания об играх. Тот вызывал улыбку на лице Джона, расписывая, какое удовольствие получит игрок, выпустив демону кишки из дробовика.

— Игрок должен получать удовольствие от всего сразу, — сказал Сэнди. — Нужно, чтобы он слышал громовой выстрел, видел, как здоровенный мужлан перезаряжает дробовик, как негодяй отлетает назад после выстрела или взрыва. Если ты делаешь что-то правильно, игра должна вознаграждать за это!

Ромеро не мог не согласиться, добавив, что в дополнение ко всему этому из адских тварей должны вытекать литры крови. Они от души посмеялись. Ромеро решил прощупать религиозную почву.

— Итак, — начал он, — ты мормон?

— Да, — ответил Сэнди.

— Ну, — усмехнулся Ромеро, — по крайней мере, ты не похож на мормона, который наделал миллион детей и все такое.

Сэнди перестал печатать.

— Вообще-то у меня пятеро детей.

— О, здорово, — пробормотал Ромеро. — Но это же не десять! Ну, знаешь, пять — это тоже много, но, по крайней мере, ты не фанатичный мормон с карточкой*.

— О, я ношу с собой мормонскую карточку! — Сэнди вытащил ее.

* Речь идет о сертификате мормонов, выполненном в формате визитки, подтверждающей членство в церкви Иисуса Христа. — *Прим. пер.*

— Ну, по крайней мере, ты не носишь эти странные одеяния и все такое, верно?

Сэнди приподнял рубашку.

— Оно на мне прямо сейчас!

— Ладно, ладно, — сказал Ромеро, — пора мне заткнуться.

— Слушай, — сказал Сэнди, — не волнуйся. У меня нет проблем с демонами в игре. Это просто картинки. И вообще, — добавил он, улыбаясь, — *мы же здесь их убиваем.*

Пока ребята из id полировали DOOM, в сентябре 1993 года два сына проповедника из Спокана, Рэнд и Робин Миллер, выпустили Myst*, утонченную приключенческую компьютерную игру, на компакт-диске. Игра мгновенно стала культовой, возглавив чарты компьютерных игр, — в итоге было продано более 4 миллионов ее копий. Игра популяризировала формат CD-ROM. С появлением новых приводов на домашних компьютерах этот вместительный носитель, способный хранить в сотни раз больше данных, чем дискеты, стал для разработчиков игр тем, что доктор прописал. Благодаря дополнительному пространству разработчики могли позволить включить в игру лучший звук и даже полноценные видеовставки — так сделали в хоррор-игре для CD-ROM под названием 7th Guest, еще одной покорительнице чартов.

Сделанная в фотореалистичной манере, Myst отправляла игроков на таинственный заброшенный остров. Там они должны были исследовать странные комнаты

* Название игры можно перевести как «Таинство», но в официальных русскоязычных изданиях игр этой серии название острова Myst переведено как «Мист». — *Прим. пер.*

и машины, чтобы раскрыть секрет их изобретателя по имени Атрус. Как и в DOOM, в Myst действие разворачивалось с видом от первого лица. Но в этой игре не приходилось бегать и, раз уж на то пошло, даже ползать. Игрок там просто плавно перемещался: щелчок мышью по месту или предмету — и перед игроком изящно исчезало одно место и появлялось другое. «Блестяще спроектированные и визуализированные трехмерные изображения, — восторгался журнал Wired, — и увлекательный мир лабиринтов, головоломок и человеческих интриг, безусловно, установят новый стандарт для подобных приключенческих игр».

В id ненавидели Myst. В игре не было ничего из того, что им нравилось: ни взаимодействия в реальном времени, ни темпа, ни страха, ни напряжения. Если Myst была подобна шекспировским пьесам, то DOOM следовало бы сравнить с творчеством Стивена Кинга. Вооружившись движком Кармака, остальная часть команды полировала готовые элементы игры. Адриан и Кевин создавали мрачные, демонические изображения. Они рисовали пронзенных людей, дергающихся на кольях (как тот фермер, которого Адриан видел в больнице давным-давно), и окровавленные трупы, прикованные цепями к стенам. Анимация смерти была более проработанной, чем когда-либо: монстры падали замертво, оголяя черепа, Барон Ада подавался вперед, а его кишки вываливались на пол.

Оружие было максимально подходящим: дробовик, пистолет, бензопила, ракетница и ласково названная BFG — Big Fucking Gun, Охуенно Большая Пушка. В Wolfenstein, если игрок тратил все патроны пистолета, оружие по умолчанию сменялось на нож. В DOOM

игроку приходилось драться голыми руками. Парни оцифровали руку Кевина, наносящую удары по синему экрану. Убийственное оружие и монстры нуждались в соответствующих убийственных звуках. Ребята снова пригласили Бобби Принса. Под руководством Ромеро

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

В ID НЕНАВИДЕЛИ MYST.
В ИГРЕ НЕ БЫЛО НИЧЕГО ИЗ
ТОГО, ЧТО ИМ НРАВИЛОСЬ:
НИ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ
В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ,
НИ ТЕМПА, НИ СТРАХА,
НИ НАПРЯЖЕНИЯ.

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

Бобби записал для DOOM саундтрек в стиле техно-метал. Для озвучки монстров было использовано рычание самых разных животных.

Имея готовое оружие, монстров и море крови, при создании уровней Сэнди и Ромеро ни в чем себе не отказывали. Ромеро обрел свой стиль. В этой игре ему нравилось все: скорость, страх,

неизвестность, — и он старался собирать эти элементы воедино. Уровни Ромеро намеренно создавались скоростными. Как дизайнер уровней, он был ответственен не только за проектирование архитектуры окружения, но и за расположение монстров, оружия, бонусных предметов и прочих объектов; он словно стал театральным режиссером и дизайнером аттракциона с привидениями одновременно.

Ромеро наслаждался своей ролью. На его уровне игрок мог забежать в комнату и увидеть окно, ведущее наружу, не зная, как туда попасть. Это заставило бы его носиться по комнатам под музыку в поисках способа попасть наружу. Дверь открылась бы, и БУМ! — там воеет бес. Игрок уничтожал этого монстра, дальше бежал по коричневому пятнистому коридору, открывал другую

дверь, и БАМ! — еще одно стадо этих тварей. У Ромеро был талант к постановке сражений: он позволял игроку выиграть небольшую схватку, прежде чем натравить на него еще большую прорву врагов.

Там, где Ромеро был грубым и жестоким, Сэнди придерживался разумного стратегического подхода. Один уровень был полон зеленых бочек, которые взрывались от выстрелов. Сэнди делал уровни, в которых единственным способом убить монстра оставался выверенный выстрел по такой бочке*. Его уровни выглядели далеко не так изысканно, как у Ромеро, — некоторые ребята из id и вовсе считали их попросту уродливыми, — но они, без сомнения, были интересными и дьявольски жестокими. Они прекрасно дополняли творения Ромеро.

К осени 1993 года напряжение возросло, так как геймеры начали требовать DOOM. Несмотря на все усилия id, предназначенная для прессы демоверсия утекла в Сеть. Некоторые особенно одержимые фанаты стали названивать id и отчаянно заваливать разработчиков электронными письмами в надежде узнать хоть что-нибудь. А популярные СМИ, казалось, то ли не знали о происходящем, то ли просто не интересовались. Одна передача с общественного телевидения сделала небольшой сюжет о парнях, сняв их за игрой, и на этом все. Джей понял, что звонить в крупные газеты и журналы бесполезно.

Вместо этого Джей решил сделать стиль ведения бизнеса id таким же инновационным, как и игры компании, сфокусировавшись на распространении и маркетинге. Он установил телефонную линию для приема заказов,

* Учитывая, что в релизной версии таких уровней нет, они либо не вошли в игру, либо были переделаны. — *Прим. пер.*

куда можно было звонить бесплатно, и заключил сделку с центром их исполнения. Намереваясь издать DOOM своими силами, парни планировали заработать в два раза больше, чем за Wolfenstein. Часть прибыли от игр, распространяемых по обычным розничным каналам, утекала посредникам. Каждый раз, когда кто-то покупал игру в CompUSA*, продавец брал деньги и затем платил дистрибьютору, дистрибьютор брал деньги и затем платил издателю, издатель брал деньги и затем платил разработчику. Выпуская свои игры условно-бесплатно, id избавлялась от посредников, получая с каждого заработанного доллара по восемьдесят пять центов — сама игра при этом стоила бы примерно сорок долларов. Джей полагал, что DOOM, как и Wolfenstein, будет полагаться на сарафанное радио. В то время как большие шишки, такие как Nintendo, тратили миллионы на маркетинг и рекламу, id выкупит для DOOM только одну полосу в журнале. Цель состояла в том, чтобы вручить условно-бесплатную версию DOOM как можно в большее количество рук.

В то время розничные магазины при продаже условно-бесплатных версий ПО отчисляли немалые выплаты правообладателям. id, создавшая одни из самых успешных условно-бесплатных игр, выработала свой подход: пусть розничные торговцы получают условно-бесплатную версию DOOM просто так, безо всяких выплат, и пусть они оставят себе всю прибыль от продажи. Чем больше условно-бесплатных версий будет распространено, тем больше потенциальных клиентов могла бы привлечь id.

* Крупная розничная сеть, занимавшаяся продажей бытовой электроники, компьютерных комплектующих и программного обеспечения. — *Прим. пер.*

— Нам все равно, если вы зарабатываете деньги на этой условно-бесплатной версии, — сказал Джей розничным торговцам. — Вперед! Продавайте ее в огромных количествах!

Розничные торговцы не могли поверить своим ушам — никто никогда не просил их не платить роялти. Но Джей настаивал:

— Берите DOOM даром, оставляйте себе прибыль! Моя цель — распространение. DOOM будет словно Wolfenstein на стероидах, и я хочу, чтобы она была везде! Я хочу, чтобы DOOM заполонила все! На самом деле, я хочу, чтобы вы тоже рекламировали игру, потому что вы заработаете на ней кучу денег. Так что заберите те деньги, которые вы могли бы отдать мне в виде роялти, и потратьте их на рекламу того факта, что вы продаете DOOM, — после этих слов у Джея появилась масса новых деловых партнеров.

Шум вокруг Wolfenstein и DOOM привлек старых знакомых. Эл Вековиус связался с парнями, чтобы узнать, не хотят ли они переиздать некоторые из своих старых игр, сделанных для Softdisk. Эл сказал, что компания долго не могла прийти в себя после их ухода. Ребята отказали. Более того, благодаря игре о себе дал знать отчим Ромеро, Джон Шунеман. Он приехал в Даллас и, сидя напротив Ромеро за ужином в ресторане Outback Steakhouse, впервые признался в своих чувствах.

— Знаешь, я иногда бывал грубым, — сказал он, — но я же мужчина. Помню, как говорил тебе: если хочешь добиться успеха, лучше делать приложения для бизнеса. Хочу, чтобы ты знал: во мне достаточно мужества, чтобы признать свою неправоту. Я думаю, что ты многого достиг. И я хочу, чтобы ты знал: я был неправ.

Ромеро принял извинения. Времена менялись, у него не было причин держать обиду. Разработка DOOM выходила на финишную прямую. Впереди ждало только лучшее.

Это был Хэллоуин 1993 года. Ромеро был внутри DOOM. Он стоял в маленькой комнате с серыми стенами, покрытыми коричневой грязью, и смотрел на ствол своего пистолета. Зловещий, глубокий синтезаторный аккорд жужжал, уступая место жутковатой гитаре и, наконец, смертельному грохоту барабана. На полу лежал дробовик. Ромеро бросился вперед, схватил его и ворвался в дверь, которая подтянулась вверх к потолку. Рычание раздавалось отовсюду — омерзительное хрюканье, изрыгания и стоны. Внезапно появились огненные шары: большие красные взрывные заряды, шары пламени, летящие по воздуху. Джон должен был действовать быстро.

Ромеро резко развернулся, пальнув из дробовика в грудь существа, некогда бывшего человеком. Оно отлетело назад, разбрызгивая свою кровь. Огненный шар впечатался в бок Ромеро, из-за чего перед глазами Джона встало красное марево, а сам он начал тяжело дышать и хрипеть. Еще один выстрел. Ромеро резко обернулся, но ничего не увидел. Очередной залп, снова хрипы. Прозрачная тварь цвета телевизионных помех рванулась вперед. Ромеро выстрелил, но безрезультатно. Потом он увидел бочки, две зеленые лужи с отходами. Тварь направлялась прямо к ним. В самый подходящий момент Ромеро выстрелил в бочку, превратив монстра в кучу кровавых ошметков.

Дверь кабинета Ромеро открылась. Джон украдкой бросил взгляд через плечо и продолжил играть, когда

Кармак вошел. Кармаку понравилось увиденное на экране. У Ромеро настоящее чувство величия, думал он, потому что его уровни были такими разнообразными, такими разными по высоте, такими глубокими. С его технологией он создавал настоящие симфонии.

— Что такое? — спросил Ромеро.

Кармак сказал ему, что сделал все необходимое и готов приступить к созданию *сетевой* части DOOM.

«О да, — подумал Ромеро, — сеть». В январе они упомянули в пресс-релизе, что в DOOM будет многопользовательский компонент, который позволит игрокам сражаться друг с другом. Но после всей остальной работы создание сетевого элемента казалось второстепенным вопросом.

Кармак рассказал Ромеро о возможных небольших технических проблемах.

— Мне нужно написать настройки, чтобы выяснить, как правильно общаться по IPX*, — сказал он, — и заставить работать сериализацию, возможно, будет сложновато...

Ромеро кивнул, когда Кармак заговорил. Он начал мечтать о том, как здорово было бы иметь возможность играть по сети. Существовали и другие игры, которые позволяли игрокам соревноваться друг с другом: файтинги вроде Street Fighter II и новая игра под названием Mortal Kombat находились на пике популярности. И были относительно древние игры, такие как многопользовательская игра про колонизацию M. U. L. E.**,

* Протокол, то есть набор правил передачи данных по телефонной сети. В настоящее время устарел: Интернет использует другой протокол под названием TCP/IP. — *Прим. пер.*

** Расшифровывается как Multiple Use Labor Element. — *Прим. пер.*

или старая, вдохновленная сериалом «Звездный путь» игра NetTrek, использующая соединение «модем-модем». Но не было ничего похожего на мультиплеер DOOM — быстрое, захватывающее, кровавое действо с видом от первого лица. Сердце Ромеро бешено колотилось.

Он надавил на клавишу и пробежал уровень, который был у него на экране, — E1M7, седьмую карту первого эпизода. Он подошел к площадке в конце коридора, где было длинное окно с видом на внешнюю платформу, окруженную зеленой плазмой. Ромеро представил себе двух игроков, стреляющих ракетами друг в друга, и их ракеты, летящие по экрану.

«О боже», — подумал он. Никто никогда не видел подобного в играх. Конечно, было весело стрелять в монстров, но в конечном счете это были лишь бездушные существа, управляемые компьютером. Теперь геймеры могли играть против различных противников-людей, которые могли думать, разрабатывать стратегию и орать. Мы можем убивать друг друга!

— Если мы сможем это сделать, — сказал Ромеро, — это будет самая охуенная игра, которую планета Земля видела за всю свою хренову историю!

Сам Кармак не смог бы сказать лучше.

Через две недели Кармаку удалось подключить два компьютера друг к другу. На одном отображался вид от лица одного игрока, на втором — другого. По сигналу он нажал кнопку на клавиатуре, и его персонаж на компьютере перед ним двинулся вперед. Он представил себе, как маленькие пакеты данных проходят через сетевую линию, летят по его офису, поступают в компьютер и тут же превращаются в космодесантников на экране. Компьютеры

разговаривали друг с другом. И Кармак знал результат. Он взглянул на компьютер справа и увидел своего персонажа, теперь представленного от третьего лица, бегущим по этому экрану. Он создал единый виртуальный мир, и он был живым.

Ромеро подпрыгивал от восторга, когда зашел в кабинет.

— Господи, — кричал он, — это оооочень круто! Он бросился обратно в свой кабинет, и Кармак снова начал игру — на этот раз Ромеро подключился со своего компьютера. Ромеро наблюдал, как космодесантник, управляемый Кармаком, бежал по коридору. Ромеро погнался за ним, стреляя из своего ружья, — *БУМ!* Кармак, крича, отлетел в брызгах крови.

— Отсоси! — крикнул Ромеро.

Вскоре вся компания по очереди запускала многопользовательский режим, гоняясь друг за другом и устраивая взрывы. Офис заполнили вопли не только умирающих десантников в игре, но и простых живых людей. Это была арена, и они соревновались, убегая и убивая. Парни даже устраивали поединки один на один, вручную подсчитывая, кто набрал больше всего убийств. И это было еще не все, понял Ромеро. Поскольку они могли играть вчетвером одновременно, почему бы им не сделать возможность совместно зачищать уровни



ВСКОРЕ ВСЯ КОМПАНИЯ
ПО ОЧЕРЕДИ ЗАПУСКАЛА
МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ
РЕЖИМ, ГОНЯЯСЬ ДРУГ
ЗА ДРУГОМ И УСТРАИВАЯ
ВЗРЫВЫ. ОФИС
ЗАПОЛНИЛИ ВОПЛИ
НЕ ТОЛЬКО УМИРАЮЩИХ
ДЕСАНТНИКОВ В ИГРЕ, НО
И ПРОСТЫХ ЖИВЫХ ЛЮДЕЙ.



от монстров? Кармак сказал, что это реализуемо. Ромеро не мог сдержаться.

— Только не говори мне, что ты можешь устроить здесь кооператив из четырех человек, которые будут ко- сить монстров, — ахнул он. — Это будет бомба!

Ромеро вскочил. Этот момент был важнее, чем Dangerous Dave, важнее всего, что он видел раньше. Он шел по коридору, а из кабинетов доносились визги и крики. Это дергающийся и бьющийся в конвульсиях Адриан играл против Кевина, Кармака и Джея. Что это было? Ромеро задумался. Это было похоже на матч, на боксерский поединок, но цель была не просто в том, чтобы вырубить другого парня или подобное унылое говно. Там как бы нужно было убить другого чувака! Это был матч насмерть. Он резко остановился.

— Это, — сказал он, — смертельный бой*.

К первой неделе декабря 1993 года работа над DOOM стремительно подходила к концу. Сотрудники id перестали уходить домой, предпочитая спать на диване, на полу, под столами или на креслах. Дэйв Тейлор, нанятый для помощи с программированием, заработал репутацию человека, вырубавшегося на полу. Он говорил, что это происходило не только потому, что он уставал. DOOM

* В английском языке используется слово deathmatch, ставшее нарицательным. В русском языке часто можно встретить употребление «детматч», «дефматч», «дезматч» и им подобные. Несмотря на популярность употребления непереведенного названия у русскоговорящих людей, у термина, тем не менее, есть официальный перевод, который используется уже много лет в различных играх. За примерами далеко ходить не надо — в той же DOOM 2016 года и Quake Champions используется именно термин «смертельный бой». — *Прим. пер.*

оказывала на него какое-то сильное *биологическое* воздействие. Чем дольше он играл и носился по коридорам, тем сильнее кружилась его голова. Через несколько минут ему приходилось ложиться на пол, чтобы отдохнуть. Иногда он так засыпал. Это стало настолько частым явлением, что однажды поздно вечером остальные ребята взяли моток клейкой ленты и очертили ею контур его тела.

Давление усилилось, когда игра стала приближаться к завершению. Случайные игроки начали звонить в офис и оставлять сообщения типа «Игра уже готова?» или «Живее, уебки!» Другие изливали свои негодования на id за то, что она не выпустила игру в третьем квартале 1993 года, как было обещано изначально. «Вы начали наводить шумиху вокруг DOOM несколько месяцев назад, — написал один геймер в новостной онлайн-группе. — Вы уверяли, что мы сойдем с ума из-за того, какой шикарной будет DOOM. И вы сказали *куче* людей, что игра выйдет в третьем квартале 93 года. Теперь все эти ожидания сгорят в мощном пламени негодования против id».

Некоторые люди публиковали более благосклонные комментарии с рассказами о снах, навеянных ранними скриншотами DOOM. «Я стрелял из дробовика в пиксельного (да, мой сон был пиксельным) демона, — писал один геймер, — когда мой будильник зазвонил (точнее, он включил радио :))... Пора записаться к местному психотерапевту. Не могу себе представить, в каком состоянии я буду находиться, когда выйдет игра :)».

Другой геймер сочинил стихотворение под названием «Ночь перед DOOM»:

DOOM уже завтра, нет силы терпеть.

В жилище моем — идиллия, тишь.

В квартире повсюду протянута сеть,

*А у машин всех — отдельная мышь.
 Настроена сеть, и нужна лишь игра.
 Когда она выйдет — то будет триумф!
 Я стану с друзьями играть до утра,
 Мы замерли все в предвкушении DOOM.*

Издатель одного компьютерного журнала видел ситуацию более мрачной, описав ее в редакционной статье под названием «Кошмар родителей перед Рождеством»: «К тому моменту, когда ваши детки лягут спать и увидят в своих снах сахарные сливы, они, возможно, будут уже в курсе про новую сенсационную компьютерную игру... DOOM».

В пятницу, 10 декабря, наконец настало время DOOM. После тридцати часов, проведенных за провер-

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
 НАКОНЕЦ ЧАСЫ ПРОБИЛИ
 ПОЛНОЧЬ. ОЖИДАНИЕ
 ЗАКОНЧИЛОСЬ. ДЖЕЙ
 НАЖАЛ КНОПКУ,
 ЧТОБЫ ЯВИТЬ ИГРУ
 МИРУ. ВСЕ В ОФИСЕ
 ЗААПЛОДИРОВАЛИ.

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

кой игры на наличие ошибок, id были готовы выложить игру в Сеть. Болеющий за общее дело компьютерный администратор из Университета Висконсин-Парксайд по имени Дэвид Датта позволил id загрузить условно-бесплатную версию DOOM на сервер университета. Это была хорошая сделка. У университета был высокоскоростной широкопо-

лосный Интернет, что позволяло обслуживать больше пользователей. План состоял в том, что id в определенный момент загрузит условно-бесплатную версию, а затем геймеры смогут скачать ее и распространить по всему миру. Вот вам и дорогостоящая дистрибуция. Геймеры сделают всю работу за id сами. Джей объявил

накануне в чатах, что DOOM будет доступна ровно в полночь 10 декабря.

К полуночи парни из id собрались у компьютера Джея. Офис был завален самым разным мусором, появившимся во время работы над DOOM. На полках стояли глиняные модели Адриана и Кевина. На полу валялись груды сломанных стульев и клавиатур. В углу лежал разбитый мусорный бак. Контур тела Дэйва Тейлора, сделанный скотчем, собирал на полу комки пыли. Джей приготовил файлы DOOM для загрузки.

Висконсинский FTP* был забит геймерами. Хотя у них не было возможности общаться посредством чата или доски обсуждений, они нашли другой хитроумный способ. В систему была заложена возможность создать файл и придумать ему имя, после чего он добавлялся к списку других файлов на экране. Кому-то пришла в голову блестящая идея поговорить, просто создав файл и присвоив ему имя типа «КОГДА DOOM» или «МЫ ЖДЕМ». Сотни других ждали в специальном канале IRC** (через который люди могли переписываться в реальном времени), где Джей давал намеки о предстоящем прибытии DOOM.

Наконец часы пробили полночь. Ожидание закончилось. Джей нажал кнопку, чтобы явить игру миру. Все в офисе зааплодировали. Но Джей молчал. Он сидел, наморщив лоб и постукивая по клавиатуре. Возникла проблема. FTP университета одновременно мог вместить всего 125 человек. По всей видимости, в сети их

* FTP (англ. File Transfer Protocol) — протокол передачи файлов по сети. Здесь: сервер, который этот протокол поддерживает. — *Прим. пер.*

** IRC (англ. Internet Relay Chat) — протокол прикладного уровня для обмена сообщениями в режиме реального времени. — *Прим. пер.*

ждали 125 геймеров. Человек из id никак не мог зайти на сервер.

Джей позвонил Дэвиду Датте в Висконсин, чтобы придумать план. Дэвид увеличит число возможных пользователей, чтобы Джей мог загрузить DOOM. Дэвид останется с Джеем на связи, чтобы сказать ему точный момент, когда можно заходить. Все ждали. Они слышали, как Дэвид печатает на другом конце провода. Затем тот прочистил горло. Палец Джея завис над клавишей отправки.

— Так, — сказал Дэвид, — давай!

Но Джей по-прежнему не мог подключиться.

Джей загрузил канал чата, который был заполнен геймерами. «Ребят, — набрал он, — мне очень жаль, но мы должны вышвырнуть вас всех с висконсинского сайта, потому что я не могу загрузить игру. Выбирайте — либо я вышвырну вас всех и загружаю ее. Либо вы остаетесь без игры». Все начали выходить. Джей нажал кнопку в последний раз и подключился. DOOM наконец-то была на пути к релизу.

Измученные, но в приподнятом настроении, парни попрощались и отправились по домам, чтобы впервые за несколько месяцев хорошо выспаться. Только Джей остался, чтобы убедиться, что игра загрузится до конца. Спустя полчаса последний бит данных DOOM долетел до Висконсина. Как только это произошло, сайт заполнили десять тысяч геймеров. Запросов стало слишком много, и компьютерная сеть висконсинского университета упала. Компьютер Дэвида Датты выдал ошибку.

— Господи, — пробормотал он Джею по телефону. — Я никогда не видел ничего подобного.

Как и весь мир.

10



ПОКОЛЕНИЕ DOOM

На дворе стоял 1993-й год. Билл Андерсен, как и многие другие родители, прекрасно знал, что хочет на Рождество его 9-летний сын: Mortal Kombat. Домашняя версия этого жестокого аркадного файтинга была верхом популярности: продажами, превышавшими 6,5 миллиона копий, игра затмила даже Street Fighter II. Андерсен решил пожаловаться на игру своему шефу Джозефу Либерману, амбициозному сенатору-демократу из Коннектикута. Тот крайне внимательно выслушал начальника своей администрации. Ему хотелось увидеть игру лично.

Mortal Kombat повергла его в ужас. Секретные приемы позволяли игрокам наикровавейшим образом вырывать противникам хребты. Еще сильнее сенатор испугался, узнав, что геймерам нравилась эта жестокость; более злая и кровавая версия Mortal Kombat для домашней консоли Sega Genesis обскакала по продажам «обескровленную» версию для приставки Super Nintendo Entertainment System в соотношении 3 к 1. Успех версии для приставки компании Sega нанес сокрушительный удар по Nintendo, которая, в свою очередь, потребовала от разработчика

игры, компании Acclaim, убрать из игры противоречивые «добивающие приемы» ради поддержания семейной политики компании. Решение выпустить версию игры «с кровью и кишками» позволило консоли компании Sega в одночасье стать обязательной покупкой для каждого геймера и продаться в количестве 15 миллионов экземпляров. Впервые в истории индустрии неоспоримое первенство Nintendo было сокрушено.

И Mortal Kombat дело не заканчивалось. Сенатор Либерман наткнулся на Night Trap, высокобюджетную игру

для новой консоли фирмы Sega.

СЕНАТОР ЛИБЕРМАН
ВОСПРИНЯЛ ЭТО КАК
ПРИЗЫВ К ДЕЙСТВИЮ:
«Я ИЗУЧИЛ МНОГО
ЖЕСТОКИХ ВИДЕОИГР,
И, ПО МОЕМУ МНЕНИЮ,
СОЗДАВАТЬ ИХ
БЕЗОТВЕТСТВЕННО.
ХОРОШО БЫ ИХ
ЗАПРЕТИТЬ».

Игра была до отвала забита едва одетыми студентками, на которых нападали вампиры — одну из девушек играла Дана Плато, известная своей ролью в подростковом телесериале «Различные ходы». Голливуд уже покорили жестокие фильмы вроде «Бешеных Псов» и «Терминатора 2»; а теперь, вдобавок к ним, о себе начали заявлять и более бунтарские и жестокие видеоигры. 1 декабря 1993 года сенатор Либер-

ман созвал пресс-конференцию, на которой бил во все колокола.

Рядом с ним сидел висконсинский сенатор от партии демократов, Герб Коль. Он был председателем подкомиссии ювенальной юстиции и главой подкомиссии информационно-правительственного регулирования. Также на помощь сенатору Либерману пришел угрюмый

Капитан Кенгуру, он же ведущий одноименной детской передачи Боб Кишен. Коль заявил: «Дни конструкторов Lincoln Logs* и игрушечных машинок Matchbox канули в Лету: теперь их заменили видеоигры, преисполненные криков умирающих людей, от которых и у взрослого человека начнутся кошмары». Кишен предупредил о «выводах, которые делает для себя играющий в жестокие видеоигры ребенок... выводах, которых мыслящий родитель сторонился бы, как чумы. Несомненно, видеоигры могут стать бичом современного общества». Он настаивал, что разработчики должны «понимать свою роль в воспитательной среде».

Сенатор Либерман воспринял это как призыв к действию:

— Я изучил много жестоких видеоигр, — заявил он, — и, по моему мнению, создавать их безответственно. Хорошо бы их запретить.

Это был далеко не первый раз, когда политики и морально озабоченные чиновники пытались спасти молодежь от их собственной цветущей буйным цветом культуры. Почти сразу после Гражданской войны религиозные лидеры стали клеймить бульварные романы «попытками Сатаны посеять семена своего царства путем разврата молодежи». В 1920-х новым развратником детей сочли кинематограф; проводившиеся тогда исследования влияния фильмов на сознание молодых людей достойны цитирования и поныне. В 50-х Элвиса показывали строго по пояс; издателя журнала MAD, Уильяма Гейнса, вызывали на ковер в Конгресс. Появившуюся в 70-х игру с демонами и колдунами Dungeons &

* Популярный и безопасный конструктор. — *Прим. пер.*

Dragons немедленно начали ассоциировать с сатанизмом, в частности после того, как один из игроков в D&D пропал в тоннелях под университетом Мичигана. В 80-х на музыкантов жанра хеви-метал, вроде Оззи Осборна и группы Judas Priest, подавали в суд за якобы подстрекание молодежи к суициду. Для 90-х видеоигры стали новым рок-н-роллом: опасным и неконтролируемым творением.

Возмущения назревали уже давно. Проблема появилась еще в 1930-х, когда салоны пинбольных автоматов считались приютом жуликов и лудоманов*. Мэр Нью-Йорка Фьорелло Ла Гуардия объявил о запрете пинбольных автоматов, который продлился до середины 70-х. К тому моменту передовицы газет успела украсить игра для аркадных автоматов под названием Death Race, в которой игроку нужно было сбивать фигурки, похожие на пешеходов. Начало восьмидесятых стало золотой эрой аркадных автоматов и видеоигр для домашних консолей: оборот индустрии стал составлять примерно 6 миллиардов долларов, и тревога за влияние на неокрепшие умы молодежи не заставила себя ждать.

В 1982 году национальная «Ассоциация родителей и учителей» выпустила заявление, в котором открыто порицала игры для аркадных автоматов. «АРУ встревожена растущим количеством площадок с аркадными автоматами, пагубно влияющими на молодежь, которая часто посещает эти заведения... Согласно исследованиям, такие площадки зачастую расположены рядом со школами. В большинстве случаев отсутствует банальный

* Лудомания — игровая зависимость, патологическая склонность к азартным играм. — *Прим. пер.*

контроль посещаемости салонов в учебное время, что способствует участвовавшим прогулкам у большого количества школьников. Вследствие недостатка, а то и полного отсутствия контроля в подобных салонах возможны продажа и употребление наркотиков, распитие алкоголя, злоупотребление азартными играми, а также присутствие членов ОПГ».

Некоторые города, такие как Мескит, штат Техас, Брэдли, штат Иллинойс, и Снелвилль, штат Джорджия, начали ограничивать или запрещать посещение салонов аркадных автоматов. «Дети спускают в эти машины деньги на библиотечные абонементы, а также все свои четвертаки и карманные деньги на обед», — заявил мэр Брэдли в 1982 году после того, как лично застал «сотни подростков, собравшихся в салоне аркадных автоматов для коллективного раскуривания марихуаны». И хотя после судебного прецедента в Меските Верховный Суд отменил запрет на аркадные автоматы, в Малайзии, Сингапуре, Индонезии и на Филиппинах не только запрещали видеоигры, но и закрывали сами салоны автоматов.

СМИ начали раздувать шумиху громкими заголовками. «Видеоигры: забава или серьезная угроза?» писали в U.S. News & World Report. «Видеоигровая лихорадка: бич или награда компьютерного поколения?» — вопрошал журнал Children's Health. «Видеоигровое помешательство, — интересовался диктор канала PBS* Роберт Макнил, — развращает юные умы или развивает их?»

Ученые, академики и различные эксперты с мировым именем силились дать ответ. Чарльз Эверетт Куп,

* Американский некоммерческий телеканал, считается одним из самых надежных институтов США. — *Прим. пер.*

американский хирург общего профиля, сделал довольно громкое заявление, сказав, что видеоигры приводят «к нарушениям в детском поведении. Дети с головой уходят в игры и воспринимают все свое окружение как врагов. Доходит до того, что один ребенок видит, как второй ребенок мучает третьего, и ничего не делает».

Newsweek печатали заявления других врачей: «Доктор Николас Потт, лечащий двух подобных пациентов в нью-йоркской больнице North General-Joint Disease Hospital, говорит, что озабоченная молодежь как огня боится связи с реальностью и контактов с людьми». Доктор Хэл Фишкин, главврач клиники, в которой работал Потт, был против педалируемой темы «либо мы, либо они».

— Не нужно подливать масла в огонь, — говорил он.

Других волновали подсознательные послания, передаваемые видеоиграми. «Чем чаще люди будут прибегать к способам быстро пощекотать себе нервы, тем больше будет приглушаться их восприятие менее интенсивных возбудителей», — заявлял Фред Уильямс, профессор кафедры коммуникационных технологий в университете Южной Калифорнии.

Несмотря на шквал осуждения, не все ученые спешили клеймить видеоигры. «Нет никаких свидетельств того, что видеоигры провоцируют социальную изоляцию, злобу, асоциальное поведение и вспыльчивость», заключало издание Journal of Psychology. Шерри Теркл, социолог Массачусетского технологического института, хвалила видеоигры за то, что они воодушевляли эмоционально неуравновешенных или умственно отсталых детей. «Тем, кому даются видеоигры, не дается многое другое, — сообщала она. — Нельзя умалять их достижения в этом вопросе». Однако после того, как в 1983 году

индустрия пережила крах, поутихла и воинственная риторика — на время.

Десять лет спустя, утром четверга, 9 декабря 1993 года сенатор Либерман возобновил борьбу с жестокими видеоиграми на первых федеральных слушаниях по этому вопросу. На них выступали многочисленные эксперты, которые делали десятки громких заявлений. Доктор Юджин Провенцо, ученый и автор книги *Video Kids: Making Sense of Nintendo*, заявил, что «видеоигры полны жестокости, сексизма и расизма». Роберт Чейз, президент Ассоциации национального образования, предположил, что видеоигры становятся причинами насилия в реальной жизни. «Ввиду активной природы участия играющего они способны приглушить восприимчивость юного ума к агрессии, — заявил он. — Игры одобряют насилие, выставяя его главным методом решения проблем, и поощряют убийство соперников самыми изощренными и кровавыми способами».

Чуть позже Говард Линкольн, исполнительный вице-президент Nintendo of America, и Уильям Уайт, вице-президент по маркетингу и связям с общественностью Sega of America, перенесли дискуссию о *Mortal Kombat* в публичное поле. Линкольн выставял Nintendo мученицей и поборницей семейных ценностей. Уайт же настаивал, что индустрия просто взрослеет и видеоиграми начинают интересоваться люди старше 18 лет. Линкольн пришел от этого замечания в ярость:

— Я не могу праздно сидеть и позволить вам утверждать, что индустрия якобы сместила фокус с детей на взрослых, — заявил он присутствующим. — Это не так.

После долгих споров, которые во всех подробностях освещались в СМИ, 9 декабря, в 13:52, слушание подошло

к концу. Сенатор Либерман сообщил, что дает игровой индустрии ровно год на создание некоего подобия добровольной рейтинговой системы, а в случае неисполнения этого требования подключит к проблеме свой совет. В феврале он снова устроит собрание, чтобы выяснить, как издатели и разработчики справляются с поставленной задачей. Геймеры были предупреждены — пришла пора меняться.

На следующий день, 10 декабря 1993 года, id Software выпустила DOOM.

В 60 метрах под городом Уоксахачи, штат Техас, в лаборатории Сверхпроводящего суперколлайдера Министерства энергетики США, Боб Мастейн отлетел от компьютера. Чиновник был в ужасе. Да и не только он. По всей комнате нервно ерзали и вопили коллеги. Это стало привычной картиной для обеденного перерыва. За все время изучения частиц в самой амбициозной лаборатории страны они не видели ничего столь же шокирующего, как огненные шары, летевшие в них с той стороны экрана. Ничто — даже многомиллиардный субатомный душ из сталкивающихся протонов — не поражало их сильнее DOOM.

В паре штатов от них, в Форт-Уэйн, Индиана, толпа студентов билась в конвульсиях в лаборатории университета Тэйлора. Брайан Эйзерло, одаренный математик и куратор лаборатории, вновь впустил толпу безумных геймеров пораньше. Как это было практически по всей стране, в лаборатории стояли самые быстрые компьютеры. В итоге он и пара таких же компьютерных адептов забывали об учебе, сне и еде — они сидели перед РС и играли. Как программисты они были в шоке от графики,

скорости и трехмерного окружения. Как обычные чуваки они еще ни разу не бегали друг за другом с дробовиками. «О боже! — завопил Брайан, взглянув на часы. — Снова до семи утра просидели!» Тот семестр Брайан, круглый отличник, закончил завзятым двоечником.

В паре тысяч километров от него Трент Резнор, солист и идейный вдохновитель группы Nine Inch Nails*, рванул со сцены под одобрителный рев беснующейся толпы. К нему ринулась охрана. Визжащие группы рвались за кулисы. Пробираясь через толпу, Трент кивал и помахивал каждому. Ему было не до этого. Существовали дела поважнее. Он зашел в гастрольный автобус. Наплевав на наркотики, пиво и женщин, Резнор подошел к ожидавшему его компьютеру. Снова пробил час DOOM.

После того как из-за игры упала сеть университета Висконсина 10 декабря 1993 года, подобные сцены разворачивались по всему миру. Без какой-либо рекламы, без маркетинговой кампании и предварительной агитации со стороны массовых СМИ DOOM в одночасье стала феноменом в сфере, которая, по ироничному стечению обстоятельств, переживала бурный подъем.

И хотя мировая компьютерная сеть существовала еще с 1970-х годов — когда Управление перспективных исследовательских проектов Министерства обороны, также именовавшееся DARPA, объединило компьютеры по всему миру в сеть ARPAnet (впоследствии Интернет), — это были лишь первые шаги. Эволюция началась в 1989 году, когда европейский компьютерный

* Названия групп в переводах не нуждаются, но мы не можем не сообщить, что эта группа будет переводиться как «Девятидюймовые гвозди». Это 22,86 см. — *Прим. пер.*

исследователь по имени Тим Бернерс-Ли написал программу, объединявшую всю информацию Интернета в так называемую Всемирную паутину. Четыре года спустя, в 1993 году, двое хакеров из Университета Иллинойса, Марк Андрессен и Эрик Бина, написали и опубликовали Mosaic: бесплатную программу-«браузер», которая подавала рассеянные потоки информации



В ПЕРВЫЕ ВЫХОДНЫЕ
ПОСЛЕ ВЫХОДА DOOM
КОМПЬЮТЕРНЫЕ СЕТИ
РАБОТАЛИ СО СКОРОСТЬЮ
УЛИТКИ — ИЗ-ЗА ВСЕХ
ЛЮДЕЙ, ЗАХОТЕВШИХ
СКАЧАТЬ НОВОЕ ТВОРЕНИЕ
ID И ПОИГРАТЬ В НЕГО.



со всего Интернета в легко усваиваемом, почти журнальном виде, сочетая картинки и текст. После появления более удобного для обывателя Интернета коммерческие гиганты вроде CompuServe и America Online начали осаждать массового потребителя. Среди первопроходцев, само собой, были геймеры — те самые, что годами сидели в дискуссионных группах и на электронных

досках объявлений, таких как Software Creations. И, кажется, им всем хотелось поиграть в DOOM.

Школы, корпорации и госучреждения, оснащенные быстрыми компьютерами, высокоскоростными модемами и, главное, людьми, способными со всем этим работать, оказались поглощены игрой — порой в буквальном смысле. В первые выходные после выхода DOOM компьютерные сети работали со скоростью улитки — из-за всех людей, захотевших скачать новое творение id и поиграть в него. Ретивые геймеры заполнили America Online. «В ночь выхода DOOM у нас было сущее столпотворение, — заявила Дебби Роджерс,

начальница игрового подразделения форума AOL*. — Если бы нас не разделял телефонный провод, произошло бы членовредительство».

Спустя пару часов после выпуска системный администратор сети университета Карнеги—Меллона опубликовал объявление: «После сегодняшнего выхода DOOM мы выяснили, что [игра] замедляет работу сети студгородка... Администрация просит всех игроков в DOOM *не играть* в нее в сетевом режиме. Игра в сетевом режиме вызывает проседания в работе сети, а ввиду семестровых экзаменов она и так работает на пределе. Поэтому нам, вероятно, придется отключить компьютеры играющих в сетевом режиме. Еще раз: не играйте в DOOM в сетевом режиме».

Intel запретили игру после того, как она «положила» их систему. Техасский университет A&M удалил игру со своих серверов. Для системного администратора компьютерной лаборатории Луисвиллского университета DOOM стала настолько серьезной проблемой, что он написал специальную программу для ее устранения. «Чтобы сыграть в DOOM, люди бежали сюда, готовые идти по головам, — заявил он, — [поэтому] мы создали милую программку, которая шерстила системные папки и удаляла DOOM».

Первые рецензии вторили геймерской радости. Издание PC Week назвало DOOM «трехмерным шедевром». Журнал Compute заявил о наступлении новой видеоигровой эпохи: «Некогда скучная PC-платформа

* AOL Inc. — американский медийный конгломерат, поставщик онлайн-служб и электронных досок объявлений, интернет-пейджера AIM. AOL изначально являлся крупнейшим в США интернет-провайдером. — *Прим. пер.*

задышала полной грудью... впервые аркады стали компьютерным хитом... врата были отворены». Другие писали о смеси шока и очарования беспрецедентной жестокостью и брутальностью игры. «Последователь Wolfenstein 3D еще гениальнее, но при этом еще отвратительнее, — писал обозреватель лондонской The Guardian. — Это игра не для детей или чувствительных людей». Другой обозреватель отмечал: «Игра настолько стремительна и так страшна, что чем глубже ты заходишь в темные коридоры, тем ближе пододвигаешься к экрану — а это, на мой взгляд, лучшее отражение того, насколько сильно игрок погружается в приключения игрового мира». Несмотря на мольбы жены, автор тех строк не мог оторваться от игры; по его словам, DOOM была «кибернаркотиком».

А также дойной коровой. Уже на следующий день после выпуска игры id купалась в прибыли. Несмотря на общие прикидки, что лишь 1% аудитории из скачавших условно-бесплатную версию покупает игру целиком, id ежедневно получала заказы суммарной стоимостью в 100 тысяч долларов. В пресс-релизе компания пошутила, что, по их ожиданиям, DOOM станет «главной причиной снижения производительности на предприятиях по всему миру». Это пророчество сбылось, кажется, во всех компаниях планеты, в том числе в их собственной.

— Сладких снов, мартышка! — орал Ромеро. — А ну вылазь давай, сука! Да я твой рот ебал! Отсоси, тварь!

Шон Грин, сотрудник id, сгорбившись сидел за рабочим компьютером. Потной рукой он сжимал мышку и слышал доносившийся из-за стены поток оскорблений. Согласно легенде, Шона наняли для работы над

технической поддержкой DOOM, но совсем скоро эту должность сменила другая, гораздо более требовательная — спарринг-партнер. Офисное соседство давало о себе знать. Ромеро, абсолютный геймер — «Хирург», как его окрестил во времена разработки Wolfenstein Том Холл, — постоянно звал его сыграть раунд «смертельного боя». Шон быстро перенял на себя роль, некогда принадлежавшую Тому: он стал правой рукой и игровым партнером Ромеро. И теперь, к ужасу Шона, пришел час расплаты.

— Ну давай, уебище! — кричал Ромеро, ударяя кулаком о стену. — Кто твой папочка, пиздюк? Давай!

Грин взглянул на часы. Снова 20:00.

«Черт возьми!» — подумал он. Еще один день ушел на «смертельный бой». Игры занимали все время Ромеро: рабочее, игровое, обеденное, время на сон. Он превращал игру в безумный вид спорта, а сам ругался, как школьный хулиган. Обычно самым агрессивным действием любого геймера было закатывание глаз. Но DOOM, понимал Шон, требовал чего-то иного. После победы в очередном раунде он впечатывал свой кулак в стену в ответ и кричал: «На тебе, блядина!», а Ромеро одобрительно хохотал. Вот как нужно было играть в видеоигры.

Жестокостью, впрочем, отличался не только Ромеро. Разрушение офиса вошло в привычку. Клавиатуры бились о столы. Старые мониторы швырялись на пол. Звуковые карты и пробники дискет America Online застревали в стенах — их бросали наподобие сюрикенов. Однажды к безумию подключился даже Кармак.

Это случилось, когда Ромеро случайно заперся в кабинете. Услышав мольбы, Кармак покрутил ручку, задумался и озвучил самое простое и действенное решение.

— А знаете, — сказал он, — у меня в кабинете лежит секира.

Совсем недавно Кармак выложил пять тысяч долларов за изготовленное на заказ оружие: острейший топор родом будто бы из Dungeons & Dragons. Пока коллеги скандировали: «Се-ки-ра! Се-ки-ра! Се-ки-ра!», Кармак рубил в щепки пленительницу Ромеро. Изуродованную дверь не меняли пару месяцев.

Успех окрылил id. И хотя DOOM не ворвалась в мейн-стрим так же стремительно, как Mortal Kombat или Myst, она стала главной игрой компьютерного андерграунда впервые со времен... ну, Wolfenstein и серии Commander Keen. Парни из id были неоспоримыми лидерами рынка условно-бесплатных программ, и их годовая прибыль перевалила за десятки миллионов долларов. И это, как они вскоре узнали, было только начало. С помощью нью-йоркца Рона Хаймовица они собирались покорить и рынок розничных продаж.

Как и парни из id, Рон быстро и нагло проторил себе путь в компьютерную индустрию. Лысеющий коротышка слегка за сорок ворвался в индустрию развлечений, создав в Майами 80-х первый испаноязычный звукозаписывающий лейбл. Удачным ходом оказалось подписание контракта на лейбл с многообещающей группой под названием Gloria Estefan and the Miami Sound Machine. Также он открыл для США Хулио Иглесиаса. Он назвал свою компанию Good Times и решил покорить шедший в гору рынок домашнего видео дешевыми 29-минутными записями занятий аэробикой с Джейн Фондой. Благодаря этому он заключил контракт с сетью магазинов Walmart, начальство которой просило его изучить еще одну, по их мнению, прибыльную девственную территорию:

бюджетное компьютерное ПО. Рон расширил свою компанию и переименовал ее в Good Times Interactive, или GTI.

Good Times Interactive сперва издала компакт-диск с программой похудения Ричарда Симмонса Deal-A-Meal* и скринсейвер с итальянским актером и моделью Фабио. Но этим едва ли можно было забить полки магазинов Walmart, поэтому Рон обратился к миру компьютерных игр. Поначалу он заключал сделки с известными издателями, вроде Electronic Arts и Broderbund, и переиздавал их игры, которые уже нигде нельзя было найти. Со временем он понял, что куда прибыльнее было бы издавать собственные бюджетные видеоигры. Для этого ему были нужны бюджетные разработчики, нетронутые всеми Electronic Arts мира. Он нашел их в среде условно-бесплатного ПО.

Создатели подобных вещей, по его мнению, были этакой фарм-лигой**. Нужно было лишь найти нужную команду для выпуска розничного продукта. И тут он обнаружил id Software, которая уже выпустила по условно-бесплатному принципу хит Wolfenstein 3D и наводила в андерграунде гораздо более мощный шорох другой своей игрой — DOOM. К удивлению Хаймовица, у любимцы геймеров не было розничного представителя. Рон нашел себе новую Глорию Эстефан***.

Прилетев в Техас на встречу с юными миллионерами из id, он с удивлением обнаружил сборище

* Буквальный перевод «Сделка с едой». Можно адаптировать как «Разумное потребление». — *Прим. пер.*

** Спортивная лига команд или клубов, которые создаются основными клубами как кадровый резерв. — *Прим. пер.*

*** Американская певица кубинского происхождения, вокалистка вышеупомянутой группы Gloria Estefan and the Miami Sound Machine. — *Прим. пер.*

длинноволосых парней в шортах. По офису валялись разбитые клавиатуры, коробки из-под пиццы с застывшим на них жиром, а также целая гора банок из-под газировки. Но, как быстро убедился Рон, за незатейливым

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

ПОМЕРО ОТДАЛ СВОЮ
МАШИНУ, MERCURY
COUGAR, УПРАВЛЯЮЩЕМУ
МЕСТНЫМ МЕКСИКАНСКИМ
РЕСТОРАНЧИКОМ,
В КОТОРОМ ЧАСТЕНЬКО ЕЛ,
А ТАКЖЕ ОПЛАТИЛ СВОИМ
БАБУШКЕ И ДЕДУШКЕ
ОТДЫХ В ЛАС-ВЕГАСЕ.

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

фасадом скрывались настоящие бизнес-титаны. Парни из id хладнокровно выслушали предложение Рона и его компании об эксклюзивной сделке по поставке игры в 2200 магазинов Walmart. Миллионеры знали, что модель условно-бесплатного распространения позволяла устранить любого посредника и получить полную стоимость их продукта. Более того, после неудачных продаж розничной версии *Spear of Destiny* они совсем не спешили

избавляться от концепции условно-бесплатного распространения. Зачем, хотели знать id, им нужна GTI?

Рон не уступал.

— Слушайте, — говорил он, — возможно, вы продадите 100 000 копий DOOM по условно-бесплатной схеме, но если вы дадите мне издать розничную версию DOOM и, если у вас нет лучшего названия, DOOM II, я смогу продать 500 000 копий, а то и больше.

Но id стояли на своем. Рон улетел в Нью-Йорк, но еще дважды возвращался в Техас для беседы с разработчиками. В итоге id огласили свои требования. После перехода на розничную модель с ними не должны были обращаться как с обычными разработчиками. Они оставляли за

собой полный творческий контроль. Они хотели быть хозяевами своей интеллектуальной собственности. И они требовали упоминать их на всех сопутствующих товарах, чтобы люди знали — это не игра GTI, это игра id. Рон согласился и выписал DOOM II маркетинговый бюджет в 2 миллиона долларов — больше, чем траты на разработку всех игр id, *вместе взятых*. Несмотря на свой успех, DOOM все равно осталась легендой компьютерного андерграунда. Именно DOOM II, к работе над которой они немедленно приступили, должна была подарить им билет в высшую лигу.

DOOM II также вписывалась в успешную и уникальную рабочую формулу id: компания выпускала розничный продукт, стоявший на плечах условно-бесплатной игры. Такое уже происходило с Commander Keen и Wolfenstein 3D. Это был наилучший способ выжать все соки из новых графических движков Кармака. DOOM II должна была стать набором новых уровней на движке DOOM. Пока художники и дизайнеры уровней работали над сиквелом, Кармак мог корпеть над новым потрясающим графическим движком.

После притока денег за DOOM и обещания выпуска DOOM II парни моментально начали тратить деньги. Они даже стали филантропами. Адриан купил своей матери дом в более безопасном районе. Ромеро отдал свою машину, Mercury Cougar, управляющему местным мексиканским ресторанчиком, в котором частенько ел, а также оплатил своим бабушке и дедушке отдых в Лас-Вегасе. Своему бывшему учителю информатики из школы Shawnee Mission East Кармак приобрел компьютерное оборудование на 3200 долларов. «Я хотел купить им вещи, которые позволят изучать практические

области, — говорил Джон, — а не только теорию из книг». Также он внес залог в размере 100 000 долларов за старого школьного друга.

Впрочем, в основном парни из id тратили деньги на машины. Кевин купил Corvette. Адриан приобрел столь желанный спорткар Trans Am. Дэйв Тейлор выбрал себе Acura NSX. (Парни даже скинулись и купили в офис новый кожаный диван, чтобы каждый — в частности, Дэйв, — мог отоспаться после очередного так называемого DOOM-ского укачивания). Что касается Кармака и Ромеро, они решили отметить успех покупкой Ferrari.

В салоне им обоим приглянулась новенькая Testarossa, стоившая 90 000 долларов. С машинами Кармак обращался как со своими играми; нынешний движок его утомял. Ему хотелось вот эту штуковину.

— Господи Боже, — ахнул Ромеро. — Твою мать! *Вот это я понимаю — тачка.* Вот это охуенный агрегат, чувак! Блин, не верится, что ты ее берешь.

За красную Testarossa — в тон к имевшейся Ferrari 328 — Кармак заплатил наличными. Ромеро же взял себе ярко-желтую. На парковке id они ставили свои машины бок о бок — как раз на тех местах, которые были предельно видны из их рабочих кабинетов; им хотелось постоянно смотреть на свои шикарные тачки.

Но Ferrari Кармака совсем недолго простояла на парковке. Уже через пару дней он повез ее в мастерскую Норвуда и начал совершенствовать: он хотел, чтобы машина с 400 лошадиных сил стала как минимум вдвое мощнее. Боб Норвуд, ставший автомобильным наставником Кармака, придумал грандиозный план: установить систему двойного турбонаддува, которая

не удваивала бы, а утраивала мощность машины. Вдобавок они установили в машину управляемое компьютером устройство, впрыскивающее закись азота. Пока Ромеро сходил с ума от эстетики Ferrari, Кармак видел в машинах не предмет радости, а очередную инженерную вещицу, которую можно было совершенствовать как душе угодно.

Как вскоре выяснили парни из id, Кармак не был единственным геймером, любившим заглянуть под капот.

— Слушай, — сказал однажды Ромеро Кармаку, — я хочу тебе кое-что показать.

Он запустил DOOM — точнее, подразумевалось, что это DOOM, на своем компьютере. Однако вместо знакомой главной темы заиграла торжественная музыка из «Звездных войн». На экране появился не знакомый зал из начала игры, а мелкая комнатка цвета стали. Ромеро нажал на пробел, и дверь открылась. «Остановите корабль!» — скомандовал игровой голос. Кармак смотрел, как Ромеро мчится по коридору мимо пиликающих дроидов, белых штурмовиков и лазерных пушек под сопение Дарта Вейдера. Какой-то хакер сделал из DOOM игру по «Звездным войнам».

«Ого, — подумал Кармак, — это будет шикарно. Все-таки мы поступили правильно».

Правильным поступком было создание DOOM ровно таким, чтобы своевольные игроки могли с легкостью создать что-нибудь подобное: StarDOOM — модификацию, или мод оригинальной игры. Эта идея пришла парням в голову после появления первых модификаций Wolfenstein 3D. Этот небольшой феномен застал Кармака врасплох, несмотря на то что он и сам много лет назад

Это была революционная идея не только для видеоигр, но и для медиаиндустрии как таковой. Представьте пластинку группы Nirvana, поставляемую с инструментари-ем для замены голоса Курта Кобейна на свой собственный, или кассету с фильмом «Рокки», которая позволяла бы заменить пейзажи Филадельфии на декорации древнего Рима. И хотя это был не первый прецедент создания редакторов уровней, ни один программист, а тем более создатель компании, еще не публиковал в свободном доступе материалы, благодаря которым работала его собственность. У геймеров не было доступа к графическому движку Кармака, однако своими действиями он не просто передавал им метафорические ключи от машины. Это был не благородный, а идеологический поступок — «левый» жест, который воодушевлял людей и тем самым ослаблял хватку корпораций. Кармак уже не был мальчишкой, мечтавшим о компьютерах, лежа на кровати в Канзас-Сити; он был 23-летним владельцем многомиллионной компании, и ему разрешалось абсолютно, блядь, все. Он жил согласно кодексу хакеров по полной программе.

Это был не самый популярный метод правления. В id было всего два человека с хакерским складом ума, Кармак и Ромеро, и щедрость первого пришлась по душе далеко не всем членам компании — особенно из-за этого взбеленились консервативно настроенные бизнесмены вроде Джея и Кевина.

— Это безумная идея, — сказал Кевин. — Никто и никогда не отдавал в общий доступ инструменты для создания нового материала. Теперь придется переживать за юридические дела. А вдруг кто-нибудь возьмет наш материал, объединит со своим продуктом

и выпустит на рынок? А вдруг кто-нибудь скачает из Интернета все созданные модификации, выпустит их в продажу, и мы станем конкурировать с собственной игрой?

Кармак лишь закатывал глаза. Они ничего не понимают, думал он, потому что они не программисты, а значит, от них ускользает хакерская радость всего этого действия. Да и геймерами они не были. Они не были участниками постоянно растущего геймерского сообщества. К огромной радости Кармака, на его защиту встал Ромеро.

— Чуваки! — сказал Ромеро остальным, — много денег мы не потеряем. Сейчас мы и так поднимаем кучу бабок. Seriously. Кому какое дело?

Еще до официального выпуска DOOM до модификации игры было дело много кому. Одной группе так не сиделось на месте, что они взломали «слитую» альфа-версию DOOM. По мере приближения к официальному релизу Кармак написал создателям модов для Wolfenstein о новых возможностях DOOM. Он и не думал, что геймеры зайдут так далеко. Всего через пару недель после выпуска игры хакеры начали выпускать скроенные на коленке редакторы уровней и карт. Эти инструменты позволили геймерам менять имеющиеся помещения в игре: скажем, переставлять стены, перемещать пол и заниматься прочими мелкими исправлениями.

26 января 1994 года хакеры получили в свои руки абсолютный козырь. Студент новозеландского Университета Кентербери по имени Брэндон Уайбер загрузил в Интернет бесплатную программу под названием DOOM Editor Utility, она же DEU. С помощью международного онлайн-сообщества геймеров и их неустанной хакерской

работы Уайбер создал программу, которая могла разделять код DOOM на куски. И хотя Кармак предоставил людям исходный код, он не объяснил, как разбирать его на составляющие. DEU разбирала на части все и вся, а потом объясняла, как сделать уровень с нуля. Вскоре после этого с Уайбером связался бельгийский студент Рафаэль Квине, чтобы выпустить более дружелюбную версию DEU, которая попала в Сеть 16 февраля 1994 года. «С любым уровнем можно делать почти все что угодно, — обещалось в описании, — передвигать, добавлять и убирать монстров и усилители, менять цвет и расположение стен, создавать новые лифты, двери, кислотные бассейны и давящие потолки... а можно и вовсе создать новый уровень с нуля!»

Выпуск DEU стал переломным моментом. Неожиданно для всех уровень для игры мог создать любой находчивый геймер. Ему не нужно было уметь программировать или рисовать. Он мог просто что-нибудь подкорректировать, если очень хотелось. А мог украсить имеющийся уровень своими звуками, изображениями, идеями. Могли существовать DOOM-Барни, DOOM-Симпсоны, DOOM-торговые центры, DOOM-метро. Студент Мичиганского университета по имени Грег Льюис погрузился в самые дебри кода DOOM и создал программу под названием DeHackEd. Это приложение — также распространяемое бесплатно — творило немыслимое: оно позволяло пользователю модифицировать не только WAD-файлы с графикой, звуками и уровнями, но и само ядро игры, также известное как исполняемый файл. В нем содержалась вся техническая информация о ведении игрового процесса: как ведут себя монстры, как стреляет оружие, как расположен текст.

«DeHackEd способен мощно повлиять на принципы работы DOOM, — писал Льюис в описании программы. — Делайте огненные шары невидимыми, пусть ракеты наносят 2000 очков урона, пусть демоны парят! Редактируйте окно патронов, чтобы помочь мучающемуся морпеху. Редактируйте таблицы кадров, создавайте новые изображения предметов или сверхбыстрое оружие. И сохраняйте изменения в файле-патче, чтобы их можно было передать друзьям. Создавайте новые типы „смертельного боя“, с плазма-минами и суперюркими ракетами. Разработчики WAD'ов смогут менять типы монстров и поставлять их вместе со своими уровнями... Возможностей бесконечно много!»

Хакерский инструментарий DOOM стал еще одним средством погружения для и без того самой погружающей игры на свете. DOOM окунала игроков в стремительный трехмерный мир, а участников «смертельных боев» бросала в условия, где они могли вести друг на друга охоту. Инструментарий для модов к DOOM завлекал программистов в творческие дебри, он делал их людьми, которые брали невероятный мир и кроили его по своим божественным лекалам. Игра превратила их в демиургов. Хакеры DOOM начали бесплатно обмениваться уровнями на форумах AOL, CompuServe и в прочих закоулках Интернета. У геймеров, которых отчисляли из школы из-за «смертельных боев», появилось новое, еще более захватывающее занятие: хакинг. Хакинг длился ночи напролет. Дни напролет. Им занимались даже нагишом; в компьютерной лаборатории университета Тэйлора геймеры раздевались и регулярно проводили вечеринки «голого хакинга». DOOM была не просто игрой, она стала культурой.

И от этой культуры главным скептикам id становилось еще тошнотворнее. После многочисленных споров Джею разрешили огласить юридические условия для самых плодотворных хакеров. «Компания id Software не требует от вас никаких отчислений, — писал он в Сети. — Вы можете просить от пользователя оплату за свою работу; ваша утилита не должна работать с условно-бесплатной версией DOOM; ВЫ ОБЯЗАНЫ пояснять, что ваша утилита — это не продукт id Software и что id Software не может и не будет поддерживать ваш продукт, а также саму DOOM после изменения игры вашим продуктом; возможно, от вас также потребуются ряд юридических мелочей в описании продукта, чтобы наши юристы не злились; в итоговой версии свода правил может быть больше или меньше пунктов. Смотря какое у меня будет настроение :)... Простите, что пришлось написать подобное сообщение, — закончил он, — но... иного способа контролировать процесс просто нет».

Но контроль и в самой id Software становился все более редким гостем.

К весне 1994 года на автоответчике id появилось новое сообщение: «Если вы хотите обсудить крутую идею о том, как заработать на нашем продукте, — гласило оно, — пожалуйста, нажмите 5».

Феномен DOOM и не думал угасать, и на него обратили внимание крупные игроки. Universal Pictures купила права на фильм по DOOM и назначило постановщиком Айвена Райтмана, режиссера «Охотников за привидениями» и «Добровольцев поневоле». Другие компании, в том числе и LucasArts Джорджа Лукаса, начали разработку игр, похожих на DOOM. Даже

Microsoft, титан индустрии, была очарована игрой; компания сочла DOOM идеальной программой для демонстрации новых мощных мультимедийных достоинств их новой операционной системы под названием Windows.

Чтобы показать потенциал Windows, Microsoft уговорила Джона Кармака сделать небольшой демонстрационный порт DOOM. В итоге компания решила продвигать мощь своей платформы при помощи DOOM на Computer Game Developers Conference. «При помощи Windows компания Microsoft предоставит пользователю лучший мультимедиа функционал», — заявил Брэд Чейз, генеральный управляющий отделом операционных систем для персональных компьютеров. Он заявил, что игры были одной из «крупнейших и важнейших категорий мультимедиа приложений».

Вскоре многие начали думать о том, как id может выставить компании вроде Microsoft или IBM устаревшими динозаврами. Компания id взяла феномен условно-бесплатного ПО и превратила его в формулу зависимости. DOOM была настолько притягательной, что людям хотелось получить полную дозу. Некоторые прозвали ее «условно-героиновым программным обеспечением». Журнал Forbes опубликовал статью с сентиментальным заголовком «Подпольная прибыль» о том, как id, собственно говоря, заставляла выглядеть компании вроде Microsoft динозаврами. «Частная компания id Software не публикует финансовые отчеты, — сообщалось в статье, — но из того, что я узнал о ее примерном коэффициенте прибыльности, Microsoft в сравнении с ней — это второсортная цементная компания». Журналист

высчитал, что при 10 миллионах долларов прибыли id компания запросто обставляла Microsoft по рентабельности. «Что случится с таким бизнесом, когда появится информационная супермагистраль? <...> Никаких менеджеров по продажам, никаких расходов на хранение, никаких отчислений Nintendo или Sega, никаких затрат на маркетинг, никаких рекламных затрат, никаких парковок для начальства. Это новая и невероятная бизнес-модель — не только для игр и даже не только для ПО, но и для целой вереницы продуктов и сервисов, которые могут быть предоставлены при помощи электронного подполья».

Господствующие СМИ подхватили горячую тему: The New York Times, USA Today и Variety — главный журнал киноиндустрии — все писали статьи о деловом и культурном феномене DOOM. Журналисты приезжали в Даллас, чтобы увидеть, кто стоит за технологическим прорывом, и окунались в особый мир длинноволосых геймеров и прокачанных Ferrari за 200 000 долларов. id не была простой компанией, которая только что сделала хитовую игру. Она была предзнаменованием чего-то нового, чего-то доселе невиданного: богатые, молодые и креативные парни, которые разрушали основы традиционного бизнеса ради странной аморфной вещи, которая в то время еще не была массово известна как Интернет. «Сейчас все говорят о силе информационной супермагистральной, — хвалился Джей The Dallas Morning News. — Мы — живое тому доказательство». Он понимал, что индустрия нуждалась в рок-звезде; ею стала id.

Как у любой настоящей рок-звезды, за компанией вился шлейф неоднозначности. Из-за обилия насилия

Трап компании Sega продавалась по всей стране. После появления рейтинговой системы издатели уже не боялись выпускать рискованные продукты. К делу подключилась даже Nintendo, планировавшая издать жестокую версию *Mortal Kombat II*. Но не было ни одного разработчика с репутацией, подобной id. Фанаты множились, внимание СМИ усиливалось, не хватало лишь главного объекта поклонения. В id не было никакого соперничества. Когда настало время появления главного солиста группы на сцене, Джон Ромеро был не просто идеальным кандидатом, он был единственным желающим.

«Мы недостойны, мы недостойны, мы недостойны» — скандировали геймеры, кланаясь в ноги Ромеро. В Остине, штат Техас, был жаркий день. Ромеро и Шон Грин стояли в Austin Virtual Gaming, магазине площадью чуть меньше 60 квадратных метров — он находился этажом выше кофейни на главной улице возле Университета Техаса. Пятеро любителей DOOM с кафедры зоологии и местных технологических компаний скинулись и открыли это место несколькими неделями ранее, осознав, что не они одни подсели на демоническое творение id. Поэтому они достали небольшую армаду компьютеров и 27-дюймовых мониторов и начали брать с геймеров по 8 долларов в час за «смертельный бой». Собирались люди, ведь именно здесь проводился первый официальный турнир по DOOM. И, к огромной радости пары десятков геймеров, толпившихся у пульсировавших красным мониторов, сам Ромеро — один из авторов игры! — пришел сражаться.

И хотя немногие — если вообще хоть кто-то — видели Ромеро на фото, всем сразу стало понятно, что он — это

чувак в черной футболке с логотипом DOOM в стиле милитари спереди и словами «Автор игры» сзади. Футболку придумал сам Ромеро. После того как id напечатала несколько рекламных футболок, он предложил добавить надпись «Автор игры» и на их собственные. Он даже своей матери отправил одну такую с надписью «Мой сын — автор игры!» (Кармаку, впрочем, была милее его любимая футболка — с изображением желтого смайлика с кровавой дыркой во лбу.)

Ромеро повсюду носил футболку с надписью «Автор игры» — на работе, в городе, на игровых слетах. Одежда делала его чуть ли не Моисеем. Геймеры замечали его и вели себя как со знаменитостью, расступаясь, чтобы он прошел через толпу. Немногие отважные ребята подходили к нему и протягивали свои потные ладошки и трясущиеся руки. Впервые это случилось возле здания CompUSA, когда один офисный работник увязался за Ромеро, шедшим к своей желтой Testarossa, и попросил у него автограф. Подобные вещи стали для Джона обыденностью, особенно после появления футболки «Автор игры». Игроки не просто падали ниц перед Ромеро, они начали вопить «Мы недостойны!», подобно персонажам передачи Saturday Night Live* Уэйну и Гарту, увидавшим рок-знаменитость. Остальные парни из id не могли в это поверить. Более того, им было стыдно: «*Мы не Metallica, мы геймеры!*»

Однако любопытство к компании и не думало угасать, и фанаты на пару со СМИ хотели раздобыть все больше информации о том, *кто же такие эти парни из id*. В ответ они создали информационную листовку, которую

* Ток-шоу героев фильма Wayne's World («Мир Уэйна»). — Прим. пер.

можно было получить, отправив текстовый запрос или, говоря техническим языком, «подолбив» компьютеры id. Они стали публиковать регулярные отчеты о техническом положении дел, но вскоре начали писать и про личную жизнь команды, сообщая, помимо всего прочего, о том, как поживают Ferrari Кармака и Ромеро.

Фанаты создавали вокруг компании ореол чудесности, и вскоре, как они узнали, это явление перекинулось на реальную жизнь. Это было нечто незнакомое; Джей называл это «задротскими поклонениями». И не было никого, кому поклонения были бы милее, чем Ромеро. Мало того что он без устали печатал футболки — также он начал менять свою внешность, отрастил свои темные волосы и начал чаще носить контактные линзы. Но он не смотрел на геймеров как на слуг. Он считал их себе равными, своими друзьями.

«Вот они, — думал он, глядя на поклоняющихся ему людей, — ребята, которые любят игры так же, как я». Мощь DOOM росла, и Ромеро подсел на игру в той же мере, что и фанаты. Они с Шоном засиживались в офисе за полночь, чтобы сыграть в «смертельный бой». Если Ромеро не играл в DOOM, он его обсуждал. Он был завсегдатаем развивающихся чатов, форумов и новостных групп о DOOM; Ромеро обсуждал последние моды, турниры по «смертельному бою» и технические происшествия. Для внешнего мира Ромеро *и был* id.

Не сказать, что это была исключительно его заслуга. Другим владельцам не хотелось убажывать фанатов и прессу. Джей, главный «спец по бизнесу» id, вносил свой вклад, но это была его обязанность. Когда СМИ хотели увидеть одного из богов DOOM, одного из «Авторов игры», их желания убажал Ромеро. Как с готовностью

признавали Кармак, Адриан и все остальные, Ромеро *отлично справлялся* — он был веселым и душевным парнем и излучал кучу энергии. Он был главным заводилой компании с того самого момента, как увидел демо Dangerous Dave in Copyright Infringement. Если он агитировал команду, то не типичной владельческой агитацией — он делал это как главный фанат id.

Язык этой агитации был языком «смертельного боя»: уверенность, близкая к самовлюбленности, вдохновенность на грани конфронтации. id правила миром, а Ромеро быстро донес до всех осознание их величия и того, какое светлое будущее их ждет. «Замысел, — писал он в Сети, — [таков:] заставить всех программировать на NeXTSTEP, подключить всех к Интернету и занять Testarossa TR512». Ромеро насмехался над популярными и набирающими популярность операционными системами. «DOS — отстой. Расширители DOS — это ад для разработчика. Windows — лажа».

Появившись в Остине летом 1994 года по случаю «смертельного боя» в DOOM, Ромеро источал обжигающую ауру игрового бога. Пока ему поклонялись фанаты, один из журналистов спросил, зачем он приехал на турнир. Ромеро выпятил грудь и сказал:

— Чтобы мы всех взгрели!

Пока остальные играли, Ромеро и Шон заняли свои места. Если не считать щелканья пальцев по клавишам, стояла звенящая тишина. Но все изменилось, когда начали играть парни из id. Ромеро пару раз выстрелил в противника из дробовика и закричал:

— Получай, уебок!

Робкий парень за компьютером напротив в ужасе взглянул на Ромеро. Шону был знаком этот

взгляд — взгляд геймера, ни разу не слышавшего откровенный и неприкрытый словесный понос во время боя. То же самое испытал и он, когда Ромеро впервые начал оскорблять его во время игры. Но теперь Шон был профи, и он присоединился к Джону.

— Отсоси, говорю, обезьяна ебучая! — крикнул он, сделав пару залпов из BFG. Геймеры поежились. Им еще предстояло многому научиться.

Ромеро сидел в Ferrari и наслаждался долгой дорогой из Далласа. Жизнь 26-летнего парня удалась. Когда-то его били отец и отчим, но он собрался с духом и теперь, спустя столько лет, пришел к успеху. Он был лучшим программистом и будущим богачом. Он наладил отношения с родителями, которые теперь по-новому смотрели на бывшие деньки, которые сын проводил в залах аркадных автоматов. Он любил свою новую жену, Бет, и сыновей, Майкла и Стивена, которые, хоть и жили в Калифорнии, с гордостью называли его папой. Он стал тем, кем видел себя много лет тому назад.

Однажды вечером Ромеро решил поделиться радостью от успеха. Он зашел в кабинет Кармака и застал товарища, как и всегда, за PC с банкой диетической колы. После выпуска DOOM Кармак погряз в сторонних проектах: он занимался конвертацией, или портированием, DOOM на другие игровые платформы, среди которых была Atari Jaguar и новая консоль от Sega. Компания id получала за это все большие деньги — от одной Atari пришло 250 тысяч. Но Кармака завораживали не деньги — его интриговал шанс вернуться в рабочие траншеи. Вот что он поистине любил: работать, закатав рукава и включив мозги. Разумеется, он ценил,

пусть и немного, свои богатства и славу; во время недавней поездки домой он сказал отцу, известному в Канзас-Сити репортеру, что скоро станет так же знаменит, как он. Как и Ромеро, Кармак помирился с родителями, которые теперь восхищались им и поддерживали его работу — мать в свободное от работы время часто играла в Commander Keen. Он даже сходил на пару свиданий с девушкой, чьи родители владели его любимым китайским рестораником.

И все же большую часть времени он проводил в офисе id. Ничто не радовало его сильнее низкоуровневого программирования ради укрепления навыка. Кармак знал, что это ему понадобится, когда захочется написать новый движок. Но, работая, он замечал, что Ромеро не было рядом: «смертельные бои», постоянные интервью, переписка с фанатами в Интернете. Что-то менялось и ускользало. И от этого, по мнению Кармака, страдала работа. DOOM II отставала от графика. Пока Ромеро играл роль рок-звезды компании, обещанные им уровни и не думали продвигаться. Более того, теперь компания полагалась на других дизайнеров уровней: Сэнди Петерсена и нового сотрудника, Американа Макги; большая часть уровней оставалась за ними. Кармак отмечал, что из 32 уровней DOOM II лишь шесть принадлежали кисти Ромеро. Коллега отвечал просто: его затеи требуют больше времени. Но у Кармака были иные подозрения: Ромеро начал терять хватку. Вдобавок к интервью и «смертельным боям» Ромеро числился на должности исполнительного продюсера будущей игры от Raven — компании, знакомой им еще по Висконсину. Однажды Ромеро предложил Кармаку выжать все соки из движка DOOM.

— Нужно сделать на нашей технологии как можно больше игр, — говорил он. — Это дело поможет нам много заработать. Raven — отличные парни: дадим им лицензию на движок, и они создадут потрясную игру.

Кармак согласился, но без энтузиазма. Нужно ли им было становиться еще больше?

Размер компании Ромеро не интересовал, его волновало веселье. Он любил играть. Он жил ради игр, и не существовало игры веселее DOOM. Сделка с Raven подарит ему еще больше игр. В тот вечер в кабинете Кармака Ромеро озвучил свое новое жизненное кредо: пора наслаждаться достижениями id. Больше никаких кранчей. Никаких бессонных ночей.

— Больше никаких убийственных графиков, — радостно сказал он.

Кармак сохранял молчание. На мониторе мигал курсор. Раньше Ромеро сидел бы рядом и экспериментировал с движком, вылавливая баги до самого рассвета. А сегодня Джон Кармак увидел, как человек в футболке с надписью «Автор игры» разворачивается и уходит из кабинета.



ПОТРЯСЕНИЯ*

У всех есть нереализованные мечты. Может быть, для их осуществления требуется слишком много времени и денег: например, чтобы управлять самолетом или водить гоночный автомобиль. Может, они слишком нереалистичные: скажем, выследить вампира или сразиться с другой планетой на космической войне. Может быть, они незаконные: как бегать по городу без одежды или охотиться с обрезом на своего начальника. Так или иначе, мечты никуда не деваются и каждый день не дают людям покоя. Именно поэтому в мире существует многомиллиардная индустрия, которая использует всю мощь современных технологий, чтобы погружать людей в миры их грез. Именно поэтому существуют видеоигры.

Конечно, видеоигры не погружают людей в другие миры по-настоящему — только в *симуляции* этих миров. Действие разворачивается исключительно внутри границ экрана — телевизора, монитора компьютера или портативного устройства, и люди воспринимают

* В оригинале используется слово Quakes, отсылающее к игре Quake, о которой речь пойдет в этой главе. — *Прим. пер.*

происходящее своими глазами, ушами и кончиками пальцев. Закончив нестись по гоночной трассе или штурмовать межзвездную военную базу, они чувствуют, будто действительно побывали где-то в другом месте, абстрагировались ненадолго от своей телесной оболочки, своих офисных правил, своих неоплаченных счетов. Игры помогают людям отдохнуть, отвлечься, изучить что-то новое. Игры необходимы.

Так считали еще древние греки. Платон говорил: «Каждому мужчине и каждой женщине надлежит <...> проводить свою жизнь играя в прекрасные игры, вопреки всему тому, к чему они расположены ныне»*. В пятидесятые годы** антрополог Йохан Хейзинга писал: «Игра — это функция, которая исполнена смысла. В игре вместе с тем играет нечто выходящее за пределы непосредственного стремления к поддержанию жизни, нечто, вносящее смысл в происходящее действие. Всякая игра что-то значит». Он предложил для человеческого вида новое название: *Homo Ludens*, Человек Играющий. В шестидесятые годы Маршалл Маклюэн написал: «Без игр человек и общество погружаются в трансный автоматизм зомби. <...> Игры как массовые художественные формы предлагают всем такое подручное *средство участия* во всей полноте жизни общества, какое не может предложить человеку никакая единичная роль или работа. <...> Игры, в которые играют люди, многое о них говорят. Игры — своего рода искусственный рай вроде Диснейленда, некое утопическое видение, с помощью ко-

* Хейзинга Й. *Homo Ludens*; Статьи по истории культуры. Пер., сост. и вступ. ст. Д. В. Сильвестрова; Коммент. Д. Э. Харитоновича. — М.: Прогресс-Традиция, 1997. — *Прим. пер.*

** На самом деле это трактат 1938 года. — *Прим. пер.*

торого мы интерпретируем и достраиваем смысл нашей повседневной жизни»*.

В 1994 году для игр не было более утопического представления, чем Голопалуба. Мечты об этом симуляторе виртуальной реальности из «Звездного пути» понемногу просачивались из научной фантастики в реальность. В опубликованном в 1992 году романе «Лавина» Нила Стивенсона была описана Метавселенная — альтернативная реальность, подобная «киберпространству», которое Уильям Гибсон придумал в «Нейроманте». Широко распространялся Интернет, соединяя людей схожим об-

разом. Существовали аркадные автоматы с играми в виртуальной реальности — уродливые машины, где примерно за пять долларов можно было погрузиться в полигональный мир от первого лица, стоило лишь надеть на голову громоздкий шлем. Новое поколение программистов работало, не жалея



РОМЕРО РАСПИРАЛО
ОТ НЕТЕРПЕНИЯ — ОН
ОБЯЗАН БЫЛ ПОДЕЛИТЬСЯ
НОВОСТЯМИ СО ВСЕМИ
ПОКЛОННИКАМИ ID.



себя, чтобы претворить Голопалубу в жизнь. Как сказал Джон Кармак: «Мы должны это сделать, это наш моральный долг». Его вкладом в общее дело станет Quake.

Работа над каждой игрой id Software начиналась с общения Кармака о том, на что будет способен его новый графический движок. Когда он впервые описал ребятам свое видение движка Quake, Ромеро чуть с ума не сошел. Они уже много лет собирались создать что-то подобное.

* Маклюэн М. Понимание Медиа: внешние расширения человека. Пер. с английского В. Г. Николаева. — М.: Гипербория; Кучково поле, 2007. — Прим. пер.

Идея появилась еще во время их старых игр в Dungeons & Dragons, когда Кармак придумал персонажа по имени Квейк — он мог сокрушать здания своим молотом, а над его головой летал сверхъестественный волшебный предмет под названием Куб Адских Врат. Ребята из id начали работу над Quake давным-давно, во время разработки первой трилогии Commander Keen, но отложили идею в долгий ящик, посчитав, что технологии еще не достигли нужного уровня. Теперь время пришло, считал Кармак. Они собирались сделать самый правдоподобный и захватывающий трехмерный мир, первый быстрый шутер от первого лица с поддержкой командных многопользовательских сражений через Интернет. Quake должна была стать самой амбициозной игрой в истории не только id, но и всего мира.

Ромеро фонтанировал идеями.

— Полностью трехмерный движок! — восклицал он. — Блин, там могут быть леса и все такое... Этот артефакт, о котором мы говорили в «Кине», грозовой молот, вот он будет твоим главным оружием. И у тебя будет еще этот межпространственный артефакт, Куб Адских Врат, он станет вращаться у тебя над головой и делать всякое! У него будет своя личность, свои скрипты, чтобы ты чувствовал, что это другой персонаж; он будет атаковать врагов, если хорошо с ним обращаться, а если ты с кем-нибудь дерешься и наносишь урон, то куб, грубо говоря, впитает его боль, если будет находиться неподалеку. То есть чем больше боли причинять, тем счастливее будет куб, и он будет штуки за тебя делать: вылечит, если у тебя проблемы, или телепортирует куда-нибудь. А если ты долго ни с кем не сражаешься, то он сам тебя атакует или улетит и, может, когда-нибудь вернется.

Ромеро распырало от нетерпения — он *обязан был* поделиться новостями со всеми поклонниками id. «Наша следующая игра сдует DOOM к чертям, — напечатал он. — Это старье не идет ни в какое сравнение с нашей новой игрой, Quake: The Fight for Justice! Quake превзойдет DOOM настолько, насколько DOOM превзошла Wolf 3D (ну вы знаете, DOOM = Pong*)». Сочным ударом по клавиатуре Ромеро отправил сообщение в Интернет.

Впрочем, на тот момент не была закончена даже разработка DOOM II, и всем остальным казалось, что говорить о Quake еще не время.

— Ромеро рассказывает о том, чем мы занимаемся, всем кому попало, — жаловался Адриан Кевину и Джею, — хотя знает, что все еще сто раз изменится, и нет никакого смысла говорить о наших планах всем подряд. Но он все равно это делает — просто потому, что любит внимание.

Джею уже несколько раз доставалось от геймеров на орехи из-за того, что ребята из id никак не могли выпустить DOOM в заявленные сроки. Он прекрасно понимал Адриана.

— Давай не говорить о вещах, которые пока только в планах, — сказал он Ромеро. — Потому что если в игре ничего такого не будет, нам это припомним.

Ромеро согласился, но вскоре нарушил обещание. «Quake будет не обычной игрой, — сказал он журналу Computer Player, — а целым движением». Его нужно было остановить.

* Вероятнее всего, Ромеро имел в виду, что DOOM уже такое же старье, как и Pong, вышедшая в 1972 году. — *Прим. пер.*

Сентябрьской ночью 1994 года Ромеро сидел за компьютером и занимался звуковыми эффектами для концовки DOOM II. Разработка подходила к концу, и он решил довести до совершенства аудиоэффекты «босса», последнего врага игры — Иконы Греха, страшного зверя, плюющего кубами, которые превращались в других монстров. Чтобы пройти уровень, игроку нужно было несколько раз попасть Иконе прямо промеж глаз.

Для тестирования игры Ромеро активировал специальный режим, который позволял ему ходить сквозь стены — де-факто сквозь изображения, видимые игроку. Он прошел сквозь стену за спиной Иконы Греха и остановился как вкопанный. *Что это сейчас было — мое лицо?* Ромеро пожал плечами и вернулся к работе — видимо, засиделся, решил он. Потом он снова оказался за тварью, и ему еще раз почудилось собственное лицо. Как странно, — подумал он, отъехал назад, и, к своему ужасу, увидел ее: цифровую копию собственной головы, отрубленной, кровоточащей и корчащейся на колу.

— Ну никуда себе! — сказал он.

Ромеро вернулся в исходную точку, выстрелил в Икону Греха и отследил траекторию ракеты: она пролетела через зверя, сквозь стену за ним в секретную комнату и разорвалась о голову Ромеро, которая задержалась в агонии. Ромеро понял прикол. Игрок будет думать, что проходит уровень, стреляя в зверя, но на самом деле он будет стрелять в Ромеро — истинную Икону Греха.

На следующее утро по офису разнесся слух, что Ромеро нашел «пасхалку» и оставил свою собственную. Адриан и Кевин запустили последний уровень игры и стали пускать в зверя ракеты. Все это время из секретной комнаты доносились некие демонические звуки — как

будто песню Judas Priest играли задом наперед. Чтобы разобрать слова, нужно было проиграть аудиодорожку наоборот. «Чтобы пройти игру, — ревел голос, — ты должен убить меня, Джона Ромеро».

Еще одна ракета — и Икона Греха была мертва.

Десятого октября 1994 года DOOM II была представлена в Limelight — готическом нью-йоркском ночном клубе, здание которого некогда служило церковью. Здесь разворачивался «Судный день» — вечеринка для прессы в честь выхода DOOM II. Чтобы вывести id



ЭТОЙ НОЧЬЮ СТАЛО
СОВЕРШЕННО ОЧЕВИДНО,
ЧТО DOOM II И В САМОМ
ДЕЛЕ БУДЕТ НЕ ОБЫЧНОЙ
ИГРОЙ, А ЦЕЛЫМ
ДВИЖЕНИЕМ.



в мейнстрим, GTI обратилась к авторитетному PR-агентству TSI Communications, которое потратило ощутимую часть двухмиллионного маркетингового бюджета игры на то, чтобы превратить клуб в адский особняк с демонами и расчлененкой. Голографическая машина, стоящая у входа, проецировала на

стены игровой бестиарий. Отовсюду доносился техно-металлический саундтрек игры. В центре церкви стояла гигантская арена для «смертельных боев». Она была забита игроками, которые отовсюду прибывали на мероприятие.

Журналисты всех газет, от The Wall Street Journal до The Village Voice*, продирались сквозь толпу, исполненные

* Название отсылает к Гринвич-Виллидж, району Нью-Йорка, где была создана газета. — Прим. пер.

страха и смущения. Мировое увлечение компьютерной культурой и Интернетом росло, чему способствовал выпущенный в том же месяце Netscape Navigator, новый браузер от создателей Mosaic. Многие уже слышали о том, как популярен DOOM в андерграунде, но впервые увидели этот странный новый мир своими глазами. Даже Одри Манн, пиарщица из TSI, была захвачена врасплох. Ее компания уже давно работала с IBM и Sony, двумя тяжеловесами индустрии высоких технологий, но сотрудничество с id Software поставило перед TSI целый ряд задач, с которыми компания еще не сталкивалась. С выходом DOOM II пиарщикам пришлось выучить множество новых слов: «смертельный бой», «фраг», «моды». Они спорили, можно ли вставлять в пресс-релиз такие выражения, как «надрать задницу». «Сколько раз мы можем употребить слово „покалечить“?» — шутили они, но, увидев обстановку в Limelight, поняли, что недооценили своего заказчика.

— Мы не знали, что это будет такое важное событие, — сказала Одри. — Мы думали, что *просто* игру выпускаем.

Этой ночью стало совершенно очевидно, что DOOM II и в самом деле будет не обычной игрой, а целым движением. Журналисты, которые раньше не обращали внимания на рассказы Джея, теперь искали и осаждали всех ребят из id, кого могли. Заявились и протестующие. Выход жестоких фильмов вроде «Прирожденных убийц» и «Криминального чтива» поднял в обществе шумиху, и DOOM воспринималась как очередная угроза для американской молодежи. Пока Джей выступал перед толпой, какой-то мужчина поднялся на стропила и закричал:

— Вам должно быть стыдно за то, что вы делаете такие жестокие игры, в них же могут играть дети!

Все замолчали и уставились на Джея, ожидая, что он ответит.

— Сэр, — спокойно сказал Джей, — у меня двое детей, и я никогда не причиню им зла. В каком-то смысле мы сделали «Трех балбесов» от мира интерактивных развлечений, только с оружием: если вы посмотрите на игру в целом, то она скорее про смех, чем про разрушение.

Но протестующий, не останавливаясь, кричал что-то о насилии и Сатане, пока Шон Грин, который сидел на сцене неподалеку от Джея, не встал к микрофону и не заорал:

— Отсоси, чувак!

Толпа засмеялась. Все, похоже, были на стороне id.

Розничные магазины купили в совокупности шестьсот тысяч копий DOOM II — это означало, что игра уже сразу после выхода станет одной из самых продаваемых в истории. Они рассчитывали распродать тираж за три месяца, но справились в три раза быстрее. После «Судного Дня» о игре написали все популярные медиа. Те издания, что освещали еще первую DOOM, хвастались, что любили игру, пока она еще не стала мейнстримом, а остальные спешили скорее присоединиться к ажиотажу.

Журналисты всех мастей, открыв для себя новый мир, наперебой писали об увлекательности игры, о схеме ее продаж, о насилии, об американской мечте. «Ничего ближе к виртуальной реальности еще никогда не было» — восторгалась Chicago Sun-Times. «Виртуальная бойня и настоящая прибыль» — с таким заголовком вышла The New York Times. Журнал The Economist опубликовал колонку под названием «Думономика», где

с научной точки зрения объяснялось, как «кровопролитная компьютерная игра превратила своих создателей из отщепенцев в богачей... [Ее] пример будет как никогда релевантен в условиях информационной экономики будущего». Журнал *The Red Herring* с восхищением писал, что в *id* есть «целая папка, полная писем от различных инвесторов и венчурных капиталистов, которые умирают от желания вложить свои деньги [в компанию]» — но *id* при этом продолжала быть независимой как идейно, так и финансово.

Конечно, миллионам геймеров, которые проводили в игре дни и ночи, на все это было наплевать с высокой горы трупов. Они знали, что на самом деле игру продает «смертельный бой». И нашелся человек, пожелавший нажиться на «смертельном бою» — Боб из DWANGO.

Тридцатичетырехлетний Боб из DWANGO, в миру Боб Хантли, выглядел и вел себя как техасский двойник Уэйви Грейви, ведущего Вудстока. Он попал в индустрию высоких технологий благодаря производству интерактивных киосков для автозаправок города Хьюстона, но спустя несколько лет профессионально выгорел. Ему хотелось заниматься чем-нибудь другим, и этим чем-нибудь другим для него стала DOOM.

В начале 1994 года ребята из DWANGO работали спустя рукава. Они засиживались на работе до двух часов ночи и обманывали жен, лишь бы иметь возможность поиграть. Ки Кимбрелл, партнер Боба по бизнесу, стал очередной наивной жертвой думомании. Однажды ночью Боб вызвал Ки к себе и сказал:

— Если ты не удалишь DOOM с каждого компьютера, я тебя уволью.

Ки не хватило смелости — вместо удаления игры он переименовал ее файлы, чтобы поиск по слову DOOM ничего не выдавал, и продолжил играть. Когда Боб обнаружил обман, у него в голове щелкнуло:

«Если ребята так любят эту игру, то, наверное, есть за что. Сыграю-ка я с ними один раунд», — решил он, и этот раунд навсегда изменил его жизнь.

Наибольший кайф, как оказалось, был в том, чтобы играть друг против друга, то есть по локальной сети с другими людьми. Вскоре Боб выяснил, что он далеко не единственный игрок в округе. Режим «смертельного боя» в DOOM завладевал жизнями людей: поклонники игры взламывали компьютерные сети своих офисов, чтобы играть все выходные, выгоняли детей из их подвалов, чтобы создать там собственную локальную сеть, и стоически откладывали походы в туалет — по меньшей мере один игрок, поедая кексы Ding Dong во время длительного матча, с громким звуком наложил себе в штаны кучу прямо во время игры.

Как здорово было бы, думали Боб и Ки, если бы человек мог просто так взять и поиграть с кем-нибудь, кто находился бы далеко — в другом доме, в другой комнате, даже в другом штате! Можно было бы создать какой-нибудь компьютерный узел или сервер, который превратил бы игру в некое виртуальное подобие дворового баскетбола — только ее участники могли бы подключаться из любой точки мира. Проблема была в том, что DOOM не поддерживал серверы, только непосредственное соединение модемов. Это означало, что для игры по сети одному игроку нужно было использовать модем, чтобы «позвонить» на компьютер другого, и после установки соединения они могли сражаться друг

против друга. Ки, не испугавшись трудностей, посмотрел на Боба и сказал:

— Я думаю, мы можем это сделать с помощью телефонных линий.

— Окей, — сказал Боб, почуяв запах денег. — У тебя шесть недель. Если сможешь это сделать, обещаю устроить нам встречу с id Software.

Боб блефовал. Он не был знаком ни с кем в студии, но знал, что офис id находится в Техасе, и думал, что заключить сделку с земляками будет легко. Ничего подобного — его звонки, как и звонки многих других людей, остались без ответа. Спустя пять недель Ки приехал к Бобу домой на велосипеде, чтобы рассказать тому новости.

— Получилось! — тяжело дыша, выпалил он. — Дай мне десять минут!

Боб сидел у себя за компьютером, пока Ки в соседней комнате печатал что-то на клавиатуре. Спустя десять минут Боб получил сигнал и запустил программу, которую написал Ки. Он увидел простой минималистичный интерфейс, за которым скрывалось решение всех проблем, связанных с организацией многопользовательской игры по сети. Пользователь этой программы мог просто подключиться по телефону к компьютерной системе, где была запущена игра. Вместо того чтобы собирать всю компанию в одном месте, человек мог набрать телефонный номер, войти в чат, нажать на кнопку и играть в DOOM с тремя другими людьми.

— Окей, — с улыбкой сказал Ки, — теперь пора связаться с id.

Боб потупил взгляд и признался.

— В id мне не отвечают, — ответил он. — Даже трубку не берут.

Он пытался отправлять факсы, писать письма, в том числе электронные, но ничего не помогало.

Они уже почти потеряли надежду, когда Боб увидел статью, где сообщалось о том, что в клубе Limelight в Нью-Йорке скоро пройдет мероприятие для прессы, посвященное DOOM II. Он позвонил в PR-агентство id.

— У меня есть деловое предложение, — сказал он, — *мне очень нужно там быть.*

— Забудь об этом, — ответил парень на другом конце провода, — на это мероприятие хотят попасть люди со всего мира. — Но Боб настаивал, и в конце концов собеседник сменил гнев на милость.

— Ну ладно, — сдался он, — раз ты собираешься лететь аж из Хьюстона, я посмотрю, что можно сделать.

Боб повесил трубку и повернулся к Ки.

— Мы направляемся в Нью-Йорк.

Воспользовавшись программой лояльности, Ки и Боб купили билеты на самолет и забронировали номер в отеле Holiday Inn в Нью-Джерси. Их бизнес едва держался на плаву, так что у ребят было туго с деньгами. Все, что у них было, они вложили в свой сервис для игры в DOOM под названием DWANGO, что расшифровывалось как Dial Up Wide Area Network Games Operation*. За несколько часов до начала мероприятия Боб и Ки приехали в клуб и встретили там парня из TSI.

— Так, — сказал он, в спешке протягивая им две футболки, — надевайте.

Боб и Ки втиснулись в две маленькие черные футболки с логотипом DOOM в стиле милитари на груди

* Примерный перевод на русский: «Всемирное обслуживание игры по сети посредством удаленного доступа». — *Прим. пер.*

и надписью «Участник» на спине. Единственным способом попасть на мероприятие, как сказал парень из PR-агентства, было притвориться участниками турнира по «смертельному бою». Боб и Ки оглянулись — за ними стояли десятки худых подростков в таких же футболках. Боб нервно сглотнул. Конечно, и он, и Ки играли в DOOM, но любой хардкорный игрок от них мокрого места не оставил бы. И теперь им надо было *играть* против сильнейших. На сцене. *Перед журналистами авторитетных изданий.* Они поблагодарили парня за футболки, выскользнули из клуба и отправились настраиваться на игру в бар напротив.

Когда они, пошатываясь от выпитого алкоголя, вернулись, парень из TSI был в ярости.

— Вы пропустили построение! — заорал он. — Заходите, быстро!

Бобу выпало играть первым, и его «вынесли» за несколько минут. Ки потерпел поражение столь же быстро. Вылетев с турнира, они отправились искать ребят из id. Им попался на глаза Джей Уилбур — тот, увидев двух пьяных, одетых в футболки не по размеру мужиков среднего возраста, просто отмахнулся.

— Нет времени, не интересно, уходите, — сказал он и растворился в толпе.

Упавшие духом ребята уже готовились уходить, но тут Ки заметил характерную темную шевелюру Ромеро. Он носил такую же футболку с логотипом, но на спине у него



ЕДИНСТВЕННЫМ
СПОСОБОМ ПОПАСТЬ НА
МЕРОПРИЯТИЕ, КАК СКАЗАЛ
ПАРЕНЬ ИЗ PR-АГЕНТСТВА,
БЫЛО ПРИТВОРИТЬСЯ
УЧАСТНИКАМИ ТУРНИРА ПО
«СМЕРТЕЛЬНОМУ БОЮ».



было написано «Автор игры». Ребята подождали, пока сердце перестанет колотиться, и подошли к Джону.

— Смотри, что мы написали! — выпалил Ки. — Ты можешь по модему подключиться к серверу и так играть с другими людьми! Мы взяли с собой только одну дискету с программой — вот она! Береги ее как зеницу ока!

После вечеринки Ромеро рассказал про дискету Джею. Ребята из DWANGO не открыли Америку: у id была такая же идея, парни просто так и не приступили к ее реализации. Они решили, что если в Quake можно будет играть через Интернет, то никакие решения для многопользовательской онлайн-игры в DOOM создавать и не надо. В любом случае, заключил Джей, если кто-то этим и займется, то точно не эти клоуны, учитывая, что им в офис и так называют компании вроде AOL и Time Warner*.

— Ну, — сказал Ромеро, — может, я все же потрачу пять минут и посмотрю, что там на дискете.

Вернувшись в Техас, он вставил дискету в компьютер и набрал хьюстонский номер. Его модем затрещал, после чего на экране высветилось сообщение от Ки: «Ну-ка, давай сыграем». В следующий миг они уже вовсю рубились в «смертельный бой» DOOM II — Ки в Хьюстоне, Ромеро в Далласе.

— Это просто охуенно! — говорил Джон по телефону. — Дело в том, что я поздно ложусь спать, но играть с людьми хочу, блядь, в любое время. Не будить же мне моего кореша в три часа ночи, типа: «Эй, хочешь разьебу тебе череп? А?» Это не круто. А я хочу играть

* Один из крупнейших медиаконгломератов, занимающийся СМИ и развлекательным контентом. С 2018 года именуется WarnerMedia. — *Прим. пер.*

всегда. Круглые сутки. И вот оно! Просто подключаешься и играешь!

Остальные ребята, впрочем, были не в восторге. Кармак считал, что вся эта шелуха — интервью, Raven, «смертельные бои» — только отвлекает Ромеро от настоящей работы: создания игр. Ромеро возражал, что если им удастся раскрутить возможность онлайн-игры, то это только увеличит сообщество DOOM, а значит, компания вырастет еще сильнее.

Джей заключил с DWANGO сделку, согласно которой id забирала себе 20% дохода, и Ромеро принялся проводить каждую ночь за работой над проектом. Его запуск должен был состояться одновременно с выходом условно-бесплатной версии Heretic — игры Raven, разработку которой курировал Ромеро. Двадцать третьего декабря 1994 года он позвонил Бобу и Ки и сказал:

— Я собираюсь загружать. Думаете, вам это по зубам? Вы не готовы, чуваки, это точно будет хит.

И оказался прав.

Фанбаза DOOM все росла, и новость о DWANGO разнеслась по ней моментально. В январе 1995 года десять тысяч человек платили по восемь долларов девяносто пять центов в месяц, чтобы играть на хьюстонском сервере Боба и Ки. У них были подписчики даже из Италии и Австралии. Такими темпами DWANGO заработала бы миллион, имея всего один сервер. Компании нужно было расширяться, и сделать это было совсем несложно. Ключевым компонентом «сервера» DWANGO был обычный компьютер с десятком подсоединенных модемов. Можно было собирать такие же и продавать их людям по всей стране, чтобы те размещали их в своих домах или офисах.

Боб, Ки и Майк Уилсон — друг детства Адриана Кармака, ранее работавший менеджером коктейльного бара, — отправились колесить по стране, чтобы развернуть франшизу. Соблазнительное предложение: всего за тридцать пять тысяч долларов ребята из DWANGO настроили бы сервер, а ты знай себе гребь бабло лопатой. «Это была машина по зарабатыванию денег», — говорил Майк.

Адвокаты, программисты, музыканты, даже сам Адриан Кармак — сделки с DWANGO заключали люди самых разных профессий. Ребята устанавливали серверы в частных лофтах в Нью-Йорке, в квартирах в Сиэтле, на складах в Сан-Хосе. За четыре месяца они заключили двадцать две сделки. Каждый день ребята прибегали в ближайший магазин стройматериалов, закупались там стеллажами и кабелями, неслись обратно, устанавливали новую машину и уходили, унося с собой тридцать пять тысяч долларов — *наличными*. Однажды они потратили в стриптиз-клубе десять тысяч за одну ночь. Стриптизерши были заинтригованы, когда узнали, что ребята зарабатывали такие суммы, продавая «смертельный бой». Что бы это ни был за наркотик, посчитали они, накрывал он как надо.

DOOM не обсуждал и не запускал только ленивый. Игра не просто успешно прорвалась на рынок розничных продаж, она его уничтожила. К радости GTI и лично Рона Хаймовица, игра выстрелила и в чартах. Спустя несколько месяцев после выхода Ромеро и Джей, проезжая мимо местного банка, бросили в окошко для автомобилистов свой первый чек с авторскими отчислениями, чтобы перевести деньги на счет. Кассирша, которая обслуживала

окошко, посмотрела на сумму в чеке и чуть не упала в обморок. Пять миллионов долларов. С таким-то чеком, подумала она, парни на Ferrari могли бы и внутрь зайти.

Когда Ромеро вернулся в Austin Virtual Gaming, где проводился очередной турнир по DOOM, уже не только он один во время игры выкрикивал оскорбления и избивал стены. «Смертельный бой» стал стилем жизни. Зал наполнился людьми, которые орали друг другу: «Отсоси!» и «Ебать макаку в сраку!» На полу валялись разбитые клавиатуры и мыши с порванными проводами. В дальней стене зияла дыра: какой-то расстроенный геймер пробил ее кулаком. В тот день Ромеро впервые проиграл в игру, которую сам написал.

ИГРА НЕ ПРОСТО УСПЕШНО
ПРОРВАЛАСЬ НА РЫНОК
РОЗНИЧНЫХ ПРОДАЖ, ОНА
ЕГО УНИЧТОЖИЛА.

Это было не последнее его поражение. Окрыленный успехом DWANGO и DOOM II, он еще больше времени, чем когда-либо, проводил в «смертельных боях» с Шоном Грином. Летом 1995 года Кармак решил, что с него хватит. Он устал от безделья Ромеро, его ора, непрофессионализма, ударов по стенам, разбитых клавиатур у своей двери. Втайне от Ромеро он решил мстить.

На следующий день Шон пришел к Ромеро в офис и, сияя от самоуверенности, позвал того сражаться.

— Господи, чувак, — сказал Ромеро, — да я вчера по полу тебя размазал. Но раз хочешь играть, давай, я всегда готов!

Все собрались посмотреть. Ромеро открыл банку «Доктора Пеппера», сел за компьютер и был разгромлен — Шон не оставил ему ни единого шанса. Ромеро

пытался преследовать Грина по уровню — бесполезно. Стоило забежать Шону за спину, как тот разворачивался и разряжал дробовик Ромеро в лицо.

— Что за хуйня?! — закричал он. — Что не так с этой ебаной мышкой?!

Он ударил ею о стол и случайно пролил газировку.

— Да сука!

Все засмеялись.

— Что? — спросил Ромеро, вытирая капли «Доктора Пеппера» с ноги. Это розыгрыш, ответили ему. Кармак написал для Шона специальную команду: стоило ввести ее в консоль, и персонаж начинал двигаться в десять раз быстрее. Ромеро оглянулся: Кармак, разумеется, тоже смотрел игру, стоя в коридоре. Он редко смеялся, но на этот раз не мог сдержать улыбки.

В «смертельном бою» люди отдыхали от стресса, работы, семьи, тяжелых нагрузок. Но не Кармак. Ему не нужен был подобный отдых — он даже не понимал, в чем смысл. Он чурался праздности и не мог понять, почему ее так любят другие. По телевизору он видел сюжеты о пьяных вечеринках на пляже — зачем все это? Неужели другим людям не нравится их работа?

Кармак точно знал, что ему нравится, — программирование. Соответственно, он обустроивал жизнь таким образом, чтобы посвящать этому занятию как можно больше времени. Работая над DOOM, он решил перевести свои биологические часы так, чтобы в рабочее время его никто не беспокоил: ни крики Ромеро, ни звонки журналистов, ни другие мелочи жизни. Он стал заставлять себя оставаться на работе на час дольше и на час позже приходить обратно, и к началу 1995

года выработал себе идеальный режим: начало работы в четыре часа дня, окончание — в четыре часа ночи. Для работы над Quake ему нужна была полная концентрация.

Кармак быстро понял, что написать игру будет куда сложнее, чем ему изначально казалось. Задачу он поставил следующую: полностью трехмерный мир с возможностью игры через Интернет. Как и всегда, Кармак начал работу над проектом с изучения всех научных исследований, что только мог найти. Он потратил тысячи долларов на книги и статьи, но все они были сугубо теоретические. Еще не существовало программ, которые могли бы в реальном времени создавать интерактивные, быстрые, трехмерные игровые миры. Такая программа потребовала бы от него всех имеющихся умений, а от компьютера — всех доступных мощностей. И, что хуже всего, впервые в такой ответственный момент его верный товарищ Ромеро пропадал непонятно где.

Конечно, этого следовало ожидать, думал он. Когда ребята познакомились в Softdisk, Кармак посчитал, что Ромеро программирует лучше, но быстро его превзошел, и тогда Ромеро принялся заниматься другими вещами: разрабатывать дополнительные инструменты, с помощью которых они с Томом Холлом создавали уровни для игр, осмысливать и утверждать дизайн, составлять план мирового господства. Во время разработки DOOM Ромеро был для Кармака идеальным помощником: он мог сесть рядом и методично нащупывать границы его технологии. Для Quake Кармаку нужен был второй программист, который мог бы помогать ему с движком и экспериментировать с концептами. Раньше Ромеро справлялся с обеими ролями, но после успеха DOOM

он переключился на другую деятельность — по мнению Кармака, бесполезную, — и непонятно было, потянет ли он на этот раз хоть одну.

Кармак решил искать другого помощника и вскоре нашел более чем подходящего кандидата. Он не знал лучшего специалиста по части программирования, чем заслуженный ветеран Майкл Абраш. Это он написал книгу *Power Graphics Programming*, по которой Кармак и Ромеро учились программировать графику своих первых игр. С тех пор Абраш стал в среде программистов кем-то вроде легенды. Последние несколько лет он был главным программистом графики в Microsoft, где занимался операционной системой Windows NT. Но, как и любой графический фрикер, он понимал, что его знаниям нет лучшего применения, чем игры. И ни одна игра не впечатлила его так же сильно, как DOOM.

Отправившись в Сиэтл повидать маму, Кармак пригласил Абраша пообедать и рассказал ему о своем видении Quake. Идея, как понял Абраш, была в том, чтобы создать киберпространство с трехмерной графикой, виртуальный альтернативный мир, который будет жить и дышать круглые сутки, чтобы все желающие игроки могли его заселить. У Майкла участилось сердцебиение. Как и многие программисты графики, он частенько пускался в рассуждения о виртуальных мирах. Читая описание Метавселенной в «Лавине», он думал, что как минимум в теории уже знает, как реализовать 80% написанного. У него не было сомнений, что двадцатичетырехлетний парень, сидящий напротив, достаточно умен и уверен в себе, чтобы реализовать задуманное. Когда Абраш рассказал, что в конце каждого проекта он всегда сомневается, сможет ли еще хотя бы раз в жизни создать

что-то столь же хорошее, Кармак нахмурил брови и ответил:

— Я никогда в этом не сомневаюсь. М-м-м.

Тем не менее, когда Кармак предложил Майклу работу в id, тот ответил, что подумает — нужно посоветоваться с семьей, не против ли она переезда. Спустя несколько дней он получил письмо от своего начальника Билла Гейтса. До Гейтса дошли слухи о переговорах с id, и он предложил Абрашу встретиться. Тот был в шоке: его как будто пригласил на аудиенцию сам Папа Римский. Гейтс знал об id: его программисты вели с компанией переговоры о портировании DOOM на новую, еще не вышедшую версию Windows. Но id — это всего лишь маленькая компания где-то в Техасе. Microsoft могла предложить Абрашу куда больше, сказал Гейтс и пригласил Майкла принять участие в новом исследовательском проекте. Билл также вспомнил о том, как один работник Microsoft ушел в IBM и вернулся спустя восемь месяцев.

— Тебе может и не понравиться у них в id, — заключил он.

Но Абраш все же выбрал Кармака, а не Гейтса. У id очень большой потенциал, решил он; ему хотелось собственными глазами наблюдать эволюцию того самого трехмерного виртуального сетевого мира. К тому же его тронул подтекст приглашения. Кажется, Кармак одинок, подумал Абраш, и красоту его идей некому оценить.

Вскоре Кармак привел к себе в команду еще одного человека. Он нашел амбициозного дизайнера уровня, который всячески стремился претворять свои идеи в жизнь. Американ Макги познакомился с Кармаком не

длительные отношения с мужчиной, который считал себя женщиной. Однажды шестнадцатилетний Американ вернулся из школы и увидел то, от чего у любого парня волосы бы встали дыбом: абсолютно пустой дом, в котором из вещей остались только его кровать, книги, одежда и компьютер Commodore 64. Его мама продала дом, чтобы купить два билета на самолет и оплатить своему любовнику операцию по смене пола. Американ собрал вещи — теперь он был сам по себе. Чтобы было на что жить, он ушел из школы и перепробовал множество работ, пока не устроился в мастерскую по ремонту автомобилей Volkswagen. Кармак разделял его страсть как к компьютерам, *так и к машинам*, и когда вскоре после выхода DOOM он предложил Американу поработать в технической поддержке id, тот тут же согласился.

В офисе id крутость так и витала в воздухе, думал Американ. Он чувствовал волны энергии, которые ловили местные молодые бунтари. Особенно впечатлял Ромеро, работа которого со стороны казалась чем-то волшебным; он был одновременно и инженером, и архитектором, и осветителем, и геймдизайнером, и художником — человек-оркестр. Ромеро интуитивно чувствовал, как удивить игрока, как придать игре драйва. К тому же он просто выглядел как крутой чувак — жил на широкую ногу, катался на дорогой тачке, все время шутил и, в отличие от Кармака, по-настоящему *наслаждался* славой и богатством. Американ и Ромеро быстро подружились — Макги не понимал, зачем ему теперь вообще уходить из офиса.

Разрабатывая DOOM II, Ромеро и Кармак договорились повысить Американу до дизайнера уровней. Тот

оправдал доверие, переняв у Кармака бешеную работоспособность, а у Ромеро — бешеное чувство юмора, и стал в id восходящей звездой. В нем сочетались изысканное чувство прекрасного и природное умение развлекать. Один из своих уровней в DOOM II он назвал «Крушитель»: в центре зала там стоял кибердемон, и, когда игрок подходил близко, потолок опускался и сплющивал монстра, как молоток*. Ромеро нашел эту идею уморительной. Кармак тоже был впечатлен: он видел, что Американ перерабатывает. Макги сделал для DOOM II больше уровней, чем сам Ромеро.

К началу разработки Quake Американ был не только подающим надежды дизайнером, но и лучшим другом Кармака. Пока Ромеро был занят своими смежными проектами, именно Американ вместе с Кармаком ставил эксперименты по ночам. Тот искренне делился с Американом своими опасениями по поводу Ромеро. Кармак не знал, что с ним делать — казалось, его желание играть в игры перевесило желание их создавать.

Американу нравился Ромеро, но, желая утешить Кармака, он сказал:

— Да, я тоже думаю, что Ромеро отлынивает от работы.

Кармак услышал это и опешил. *Да что Американ о себе возомнил?* Куда ему до Ромеро! Кармак считал, что Ромеро все еще лучший дизайнер уровней в id, несмотря на все свои недостатки. Он сделал лучшие уровни

* Автор допускает ряд неточностей. Во-первых, на пьедестале стоял не Кибердемон, а Паук-Предводитель. Во-вторых, для того чтобы опустился потолок, нужно было нажать на кнопку. В-третьих, это нужно было сделать два раза — первое опускание потолка монстр успешно переживал. — *Прим. пер.*

DOOM. Он сделал лучшие уровни DOOM II. С чего бы ему, работая над Quake, отходить на второй план?

— Ромеро доводит дело до конца, — ответил Кармак. — Ты не поймешь, пока сам не увидишь.

Ромеро хорошо знал Кармака. Он знал, что в начале работы над каждым проектом Кармак посвящает все время исследованиям, и, пока движок не будет готов, ему остается только экспериментировать с остальным. Как он уже заметил, роль экспериментатора взял на себя Американ. Ромеро не видел в этом ничего плохого — уж лучше Американ, чем он.

Ромеро исследовал другое — дивный новый мир, рожденный DOOM. «Смертельные бои» и DWANGO пользовались бешеной популярностью. Игра Heretic, которую сделала Raven, продавалась так хорошо, что Ромеро уже курировал разработку ее сиквела, Нехен. Он строил грандиозные планы: выпустить на движке DOOM трилогию игр от Raven, которая завершилась бы последним проектом, Necatomb. Также он начал курировать Strife — еще одну игру на основе движка DOOM, которой занималась Rogue Entertainment, местная команда разработчиков.

Эти игры отлично способствовали той сверхзадаче, которую Ромеро поставил для id: выжать из движков Кармака абсолютно все, что могло приносить деньги. Эти движки становились все сложнее технологически, и, как следствие, их разработка занимала все больше времени — *так почему бы не потратить это время на другие проекты?* Зачем id быть простой компанией, если она может быть игровой империей? Кармаку эта идея не нравилась, но Ромеро считал, что успех Heretic доказал

его правоту. Феномен DOOM II ширился, и для дальнейшего роста id нужно было, очевидно, выпускать другие подобные игры. Нашлось решение: вложиться в моды для DOOM.

В каждом доме, офисе или школе обязательно был специалист по компьютерам, и теперь все эти люди работали над модами для DOOM. После выхода DOOM II тысячи геймеров стали создавать свои модификации игр id и выкладывать их в Сеть для всех желающих. По всему Интернету фанаты DOOM объединялись в группы для совместной работы над модами — зачастую эти люди никогда не виделись вживую и даже не разговаривали друг с другом по телефону. Появлялись даже целые компании, которые публиковали настоящие вакансии и требования к их соискателям, — они назывались как-нибудь вроде Team TNT и Team Innocent Crew.

Как следствие, моды становились все изощреннее. Одной из самых популярных модификаций была так называемая полная переработка* DOOM II, где игра становилась похожа на фильм «Чужие». Появлялись моды к «смертельному бою», основанные на детских играх — салочках и царе горы. Люди воссоздавали в игре свои офисы, дома, школы. Один английский студент сделал фотореалистичную версию Тринити-колледжа. Другой выпустил модификацию, озаглавленную просто School DOOM. «Школа — это ад, — написал он во вступительном тексте. — Никто по-настоящему не понимает, зачем вы проводите время за компьютером... Над вами издеваются... Вы думаете о самоубийстве, но потом понимаете, что хотите совсем другого.

* Она же Total Conversion, или TC. — *Прим. пер.*

Вы должны заставить страдать других, а не себя... Вы убьете их всех! Вы сотрете школу с лица земли, как будто ее никогда не существовало... Какая разница, правы вы или нет! Это ваша судьба... ваш личный ад... ваша ШКОЛА-DOOM!»

Такие моды воспринимались как веселье — в конце концов, *это же просто игра*. Однако некоторые люди стали искать игре применение в реальной жизни. В 1995 году в городе Куантико, штат Виргиния, координатор проектов по имени Скотт Барнетт из подразделения имитационного моделирования и управления симуляциями морской пехоты США создал модификацию под названием Marine DOOM, полную реалистичных солдат, колючей проволоки и эмблем морской пехоты. Начальство Барнетта согласилось, что игра идеально подходила для тренировки командной работы морпехов. Барнетт связался с id, и там дали добро на выпуск. Парни думали, что над ними подшутили — кто в здравом уме станет использовать их игру для тренировки солдат? Но модификация в самом деле вышла, попала в Интернет и годами использовалась в морской пехоте.

Ребята из id решили вмешаться, когда Wizard-Works, издательство из Миннесоты, выпустило D!Zone — сборник из девятисот пользовательских модов к DOOM (прав ни на один из них у id, очевидно, не было). Компакт-диск D!Zone обогнал в рейтингах продаж PC-игр сам DOOM II и заработал миллионы долларов. Команду id охватил панический ужас — произошло именно то,

КОМПАКТ-ДИСК D!ZONE
ОБОГНАЛ В РЕЙТИНГАХ
ПРОДАЖ PC-ИГР САМ
DOOM II И ЗАРАБОТАЛ
МИЛЛИОНЫ ДОЛЛАРОВ.

чего так опасался Кевин Клауд. В ответ Ромеро заключил несколько сделок с командами мододелов, и некоторые сборники уровней, такие как *Master Levels for DOOM II* и *Final DOOM**, id издала сама. Также вышла *Ultimate DOOM* — id адаптировала свою условно-бесплатную игру под розничные продажи.

Пока сторонние проекты добивались успеха, у всех в голове крутился один вопрос: *что там с Quake?* Ажиотаж возник небывалый — даже сами Американ Макги, Дэйв Тейлор и Джей Уилбур рассказывали об игре в Интернете. Один старательный поклонник стал собирать все озорные комментарии, которые оставляли ребята из id, и организовал из них еженедельную рассылку под названием *QuakeTalk*. Ромеро выложил в Интернет первые скриншоты, чтобы показать, как игровой мир обретает формы. «На картинках с розовым/фиолетовым небом, — писал он в сопроводительной заметке, — просто представьте себе, как ветер дует у вас в ушах... Вам нужно посмотреть на эти скриншоты в движении :)»

Но к середине 1995 года смотреть было особенно не на что. Работа шла в полном хаосе — если шла вообще. Пока Кармак и Абраш работали над движком, а Ромеро тратил все больше времени на другие проекты, остальные были предоставлены сами себе. Адриан, обретя счастье в браке, все сильнее бесился от отсутствия стабильности в работе. Вместе со вторым художником Кевином, своим близким другом, он принялся штамповать текстуры для игры — как готические средневековые орнаменты, так и ацтекские узоры для тех уровней, куда игрок попадал

* Фактически это не последняя часть франшизы, но на момент выхода сборника в id не строили планов по ее развитию. — *Прим. пер.*

после перемещения во времени. Кевин также учился создавать трехмерных персонажей — ничего подобного он раньше не делал. Адриан, сраженный возросшей технологической сложностью игры, оставил дизайн персонажей на откуп Кевину — и непомерный объем работы вскоре начал того утомлять.

Новички тоже упали духом. Американ и остальные думали, что работа над Quake стопорится. Ромеро, главе проекта, кажется, до собственной жизни дела было больше, чем до руководства. Когда его заставили написать для Quake дизайн-документ*, он нехотя выдал набросок всего из двух страниц. Остальные посчитали, что он даже не старался. Ромеро, впрочем, тут же объяснил, что *id* всю жизнь работала по наитию: без дизайн-документов, никогда ничего не записывая. Единственным, кто попытался этим заняться, был его старый приятель Том Холл, и эта попытка стоила ему работы.

Ребята обрушились с негодованием как на Ромеро, так и на Кармака. Ромеро где-то пропадал, изображая рок-звезду. Кармак, технологический мессия, тоже непонятно чем занимался. А все остальные выгорели дотла. Нужно было что-то менять. Шел месяц за месяцем, но движок Кармака и близко не был готов. Движок *Wolfenstein* он создал за две недели, а *DOOM* — за шесть. Движок Quake уже полгода был в разработке, которая и не думала заканчиваться. Выход игры был запланирован на Рождество 1995 года, но ребята решили отказаться от намеченной даты. Теперь, если люди интересовались, когда же выйдет Quake, им отвечали: «Когда будет готова!»

* Детальное описание разрабатываемой игры. — Прим. пер.

12



СУДНЫЙ ДЕНЬ*

Алекс Сент-Джон сидел на своем рабочем месте в офисе Microsoft, когда получил электронное письмо про DOOM от Билла Гейтса. Ходили слухи, что пользователи PC установили в сумме более 10 миллионов копий бесплатной версии игры — больше, чем новой операционной системы Windows 95. Microsoft потратила миллионы, чтобы разрекламировать выход Windows 95 в августе 1995 года, заполонив страну рекламными щитами с вопросом: «Куда вы хотели бы отправиться сегодня?»** Гейтс удивлялся, как эта маленькая компания из Мескита — та, что переманила к себе Майкла Абраша, — смогла обставить его с какой-то игрушкой.

В письме Гейтс спрашивал Алекса, специалиста по вопросам развития в отделе графических технологий, не думал ли он просто купить id Software с потрохами. Алекс, рыжеволосый веселый здоровяк, в ответ лишь рассмеялся. В 1995 году, казалось, каждый мечтал отхватить кусочек id.

* В оригинале глава называется Doomsday, что может быть буквально переведено как «День DOOM». — *Прим. пер.*

** Where do you want to go today — слоган масштабной рекламной кампании Microsoft, запущенной в ноябре 1994 года. — *Прим. пер.*

Многочисленные подражания DOOM заполняли полки магазинов и возглавляли чарты продаж: Dark Forces — шутер во вселенной «Звездных войн» от LucasArts; Descent — шутер от Interplay с полетами на космическом корабле; Marathon — игра для Macintosh от маленькой студии Bungie. Даже Том Холл, который всегда хотел создавать более глубокие игры, чем id, делал шутер под названием Rise of the Triad для Apogee, компании Скотта Миллера. Игры стали частью культурного дискурса. DOOM можно было увидеть в телесериалах вроде «Скорой помощи» или «Друзей». Она попала в фильм с Деми Мур. По мотивам игры было написано несколько книг. В Голливуде готовилась экранизация. Для морской пехоты разрабатывали курс тренировок, основанный на специальной модификации для DOOM. Даже Nintendo — империя добра, долгое время выступавшая против насилия в видеоиграх, — портировала кровавый хит на свою новую приставку, Nintendo 64*. И в то же время за id закрепилась загадочная репутация абсолютно независимой студии. «Не думаю, что тебе удастся завладеть id, — писал Алекс в ответ Гейтсу, — но успех DOOM может сыграть нам на руку».

Алекс пристрастился к играм от id со времен, когда в штаб-квартире Microsoft появился Wolfenstein 3D. В DOOM в компании играли так часто, что он сравнивал популярность игры с религиозным феноменом. Сотрудники Microsoft поклонялись игре не только из-за ее увлекательности, но и из-за ее впечатляющих технических достижений. Тогда в индустрии модным

* На самом деле DOOM 64 была не портом, а оригинальной игрой во вселенной DOOM. — *Прим пер.*

словечком было *мультимедиа*, и ничто не могло продемонстрировать мультимедийные возможности компьютера лучше, чем DOOM. И раз уж Microsoft собиралась править в век мультимедиа со своей новой операционной системой Windows 95, Алекс решил, что поддержка DOOM станет важным подспорьем в битве за доминирование.

Но он знал, что *игра* — это далеко не то, что его босс считал настоящим мультимедийным контентом. По мнению Гейтса, мультимедиа означало видео. Apple укрепляла позиции на рынке с помощью QuickTime, программы для воспроизведения видео, и Гейтс считал, что Microsoft тоже должна создать что-то подобное. Алекс был не согласен. «Настоящие мультимедиа будущего — это игры», — заявлял он. Как заметил Алекс, их другой конкурент, компания Intel, искала свои уникальные пути развития. И если Microsoft хотела вырваться вперед в этой



DOOM МОЖНО БЫЛО
УВИДЕТЬ В ТЕЛЕСЕРИАЛАХ
ВРОДЕ «СКОРОЙ ПОМОЩИ»
ИЛИ «ДРУЗЕЙ». ОНА
ПОПАЛА В ФИЛЬМ С ДЕМИ
МУР. ПО МОТИВАМ
ИГРЫ БЫЛО НАПИСАНО
НЕСКОЛЬКО КНИГ.



борьбе, ей нужно было доказать, что Windows 95 — лучшая на рынке платформа для игр.

Впрочем, первые попытки выпускать игры для Windows произвели на Гейтса дурное впечатление. К Рождеству 1994 года компания выпустила игру, основанную на диснеевском мультфильме «Король Лев» для компьютеров компании Compaq. Но в последний момент Compaq изменила конфигурацию устройств, и миллион копий игры вызвал миллион системных сбоев. Как предполагал

Впрочем, первые попытки выпускать игры для Windows произвели на Гейтса дурное впечатление. К Рождеству 1994 года компания выпустила игру, основанную на диснеевском мультфильме «Король Лев» для компьютеров компании Compaq. Но в последний момент Compaq изменила конфигурацию устройств, и миллион копий игры вызвал миллион системных сбоев. Как предполагал

Алекс, проблема была в невозможности с технической стороны сделать так, чтобы игра во всем своем мультимедийном великолепии надежно и эффективно работала на множестве различных устройств. В результате игровые разработчики возвращались с Windows на DOS, старую операционную систему, которую Microsoft пыталась отправить на покой. Если компания хотела убедить общественность перейти на Windows 95, ей нужно было подключить к делу игровых разработчиков.

Итак, в начале 1995 года Алекс и его команда разрабатывали технологию, позволявшую играм работать на Windows вне зависимости от конфигурации компьютера. Технологию называли DirectX. Благодаря ей разработчики могли не переживать, что провал, случившийся с «Королем Львом», когда-либо повторится. Но Алекс знал: игровые разработчики — народ недоверчивый. И не было лучшего способа убедить их в успехе новой технологии, чем показать, как DOOM работает на Windows с помощью DirectX.

Как вскоре узнал Алекс, id была не очень заинтересована в том, чтобы портировать DOOM на Windows самостоятельно. Компания уже отказалась от предложений Apple и IBM, потому что Кармак не хотел тратить свое время на создание портов. А DOOM уже отлично работала на DOS — в нее играли миллионы. К чему было заморачиваться? К тому же Кармак долгое время выступал за открытый исходный код: он считал, что это идет на благо развитию индустрии, и, казалось, свысока относился к Microsoft и ее тенденции скрывать исходный код своих программ. Алекс убедил Кармака, что ему не нужно будет шевелить и пальцем — Microsoft портирует игру сама. Кармак дал добро.

Версию игры, прозванную WinDoom, показали в марте 1995 года на конференции игровых разработчиков в Кремниевой долине. Microsoft не скупилась на траты, арендовав для показа своих достижений развлекательный парк Great America. Когда в зале погасли огни, собравшиеся геймеры стали скандировать: „DOS! DOS! DOS!“ — поддерживая проверенную платформу для игр. Но когда на большом экране запустили WinDoom, в зале воцарилось благоговейное молчание. Так начался век Windows и DirectX.

Следующим значительным для Microsoft шагом должна была стать продажа Windows широким массам в качестве платформы для игр. Несмотря на успех DOOM, рядовые геймеры по-прежнему считали компьютеры причудой задротов. Чтобы насладиться играми для DOS, нужно было пробираться через кучи багов и уметь пользоваться командной строкой. Алекс знал, что это был решающий момент для Microsoft — все или ничего. Благодаря впечатляющему демо WinDoom ему удалось подписать несколько компаний на создание игр для Windows 95 с использованием DirectX. Нужно было лишь вовремя нанести удар к Рождеству 1995 года. А с такой демонической игрой, как DOOM, что может быть лучше, чем провести тематическое мероприятие на Хеллоуин? Об этом напишут в сотнях изданий, и не только игровых. Для репортеров это будет лучшая возможность увидеть, на что способна Microsoft в век мультимедиа. Мероприятие получило подобающее название — «Судный день».

Алекс позвал id на вечеринку в самый подходящий момент. Компания как раз обзавелась новым сотрудником: знатным тусовщиком Майком Уилсоном. 24-летний

друг детства Адриана Кармака как раз закончил работу над DWANGO с Бобом Хантли. Воцарение Интернета ознаменовало для DWANGO конец веселья: игроки не видели смысла платить за сетевую игру, когда она и так была доступна бесплатно. Но для Майка вся жизнь была бесконечной вечеринкой. Беззаботный и свободолюбивый блондин, он сменил сотни занятий: от приготовления коктейлей за барной стойкой до продажи кошельков с изображением Иисуса в магазине сувениров. Сам он не был заядлым геймером, но понимал, что игры стали новым рок-н-роллом, а парни из id — настоящими рок-звездами.

Майк был в восторге от идеи «Судного дня». Алекс собирался превратить кафетерий и гараж Microsoft в особняк с привидениями. Более тридцати крупнейших видеоигровых студий, включая Activision, LucasArts и id, были приглашены, чтобы оформить отдельные части особняка. Майк аж глаза выпучил от мысли о том дьявольском веселье, каким могло обернуться это занятие для id. Почему бы не созвать лучших игроков в DOOM со всего мира и не устроить первый в мире турнир по «смертельному бою» прямо на мероприятии? План был намечен. Майк набросал пресс-релиз: «Официальное заявление: мы ведем Microsoft по дороге в Ад».

Алексу не составило особого труда привыкнуть к дьявольским выходкам Майка. Несмотря на свой упорный труд над DirectX, он чувствовал, что в Microsoft его проект не воспринимают всерьез. Однажды ему позвонил скептически настроенный начальник и спросил напрямую: «Скажи, почему я не должен тебя уволить?»

Ответом должен был стать «Судный день». Но чтобы достичь успеха, одних игр было мало: Алексу нужен был сам Билл Гейтс.

Просьбы Алекса о присутствии босса Microsoft на хэллоуинском мероприятии предсказуемо были отклонены. Ему сказали, что у Гейтса есть дела поважнее. Но благодаря своей настойчивости Алекс смог договориться с подручными пиарщиками Гейтса о том, чтобы тот хотя бы сделал видеозапись с обращением к аудитории. В день съемок Гейтс встретился с Алексом в сопровождении озабоченных представителей PR-отдела. Те принялись наперебой объяснять Алексу, как и что снимать. Гейтс, заметив смятение Алекса, разогнал их.

— Так что мне нужно делать? — спросил Гейтс.

Алекс набрал в легкие воздуха. А затем протянул Гейтсу дробовик.

В Microsoft Хэллоуин наступил на одну ночь раньше положенного — 30 октября 1995 года. Вечеринка шла полным ходом. Снаружи крутилось колесо обозрения. В палатке посетителям предлагали пиво и барбекю. Импровизированный вулкан высотой в три этажа извергал красный свет. У микрофона зрителей всю ночь развлекал ведущий мероприятия, Джей Лено. Но главное происходило внизу, в гараже, переоборудованном под особняк с привидениями. Там в самом разгаре был турнир, организованный Майком Уилсоном.

Двадцать представителей геймерской элиты собрались сразиться под большим экраном, на котором показывали игру. Два главных фаворита — неприметный американский подросток азиатского происхождения под ником Thresh и бездельник с пляжей Флориды под

ником Merlock — нервно дергались, сражаясь каждый на своем РС. Вокруг них собралась толпа — кто-то подбадривал, кто-то поддразнивал. Когда Thresh выиграл матч, его окружили фанаты и репортеры.

— Господи Боже мой, — сказал сам себе потрясенный зрелищем Джей Уилбур, — да это же настоящий *спорт*.

В это время Алекс Сент-Джон в костюме Сатаны разыскивал Майка Уилсона среди тумана и красных лучей света. Он застал его за распитием пива в компании двух геймеров, разодетых как Иисус и Папа Римский. Сам Майк прибыл на вечеринку с женой — они были одеты в костюмы кровожадных антигероев фильма «Прирожденные убийцы». Алекс объявил им, что видел инсталляцию, созданную id, и, по его мнению, она была уморительной. Но вот пиарщики из Microsoft были не в восторге. Что скажут представители прессы и руководители компании?

Пока репортеры и высокопоставленные сотрудники Microsoft пробирались через особняк, происходящее казалось им достаточно невинным. Activision продвигала свою приключенческую игру Pitfall Harry* и построила небольшие джунгли, где прохожие могли прыгать на импровизированной лозе, как на тарзанке. В другой комнате компания под названием Zombie установила металлическую сферу, испускающую голубые электрические лучи. Но инсталляция id оказалась чем-то совершенно особенным: здоровенной вагиной в два с половиной метра высотой.

Шок-рок-группа Gwar, нанятая id для оформления инсталляции, вывела в ту ночь прославившее их

* Здесь автор допустил небольшую ошибку. Гарри Питфал (или его сын Гарри Питфал-младший) — это протагонист серии игр Pitfall. Игры Pitfall Harry не существует. — *Прим. пер.*

искусство создания непристойных декораций на новый уровень. Вагина была украшена десятками фаллоимитаторов, изображавших зубы. С вершины на окружающих взирал бюст обезглавленного О. Джея Симпсона*. Когда посетители проходили мимо дыры, на них из темноты выскакивали двое увешанных мехами и сырым мясом участников Gwar с резиновыми пенисами наперевес. Руководители Microsoft остановились как вкопанные. А затем, к всеобщему облегчению, разразились смехом.

Впрочем, шутку оценили не все. Друзья Майка из группы Society of the Damned визжали на сцене, исполняя неблагозвучный индустриал. Когда они перешли к треку Gods of Fear, пиарщики Microsoft решили, что с них хватит. Двое охранников вломились на сцену и потребовали, чтобы группа прекратила выступление. Завидя заварушку, Алекс рванулся вперед с лицом таким же красным, как и его костюм Сатаны.

— Эти ребята — гости id Software! — рявкнул он. — Той самой id Software! Которая сделала DOOM! Все друзья id — друзья Microsoft.

Но охранники его не послушали и вырубili звук.

Свет погас, а над сценой опустился видеозэкран. Настало время для гвоздя программы. Толпа завелась, увидев нарезку со знакомыми коридорами из DOOM. Но на этот раз демонов сокрушал не Солдат Рока: это

* О. Джей Симпсон — бывший профессиональный игрок в американский футбол, актер кино и телевидения. Обвинялся в убийстве своей бывшей жены Николь Браун Симпсон и ее друга Рона Голдмана, был полностью оправдан. Судебный процесс по этому делу стал одним из самых громких событий середины 90-х в США. — *Прим. пер.*

был... Билл Гейтс. На видео из игры наложили изображение бесстрашного лидера Microsoft в черном плаще и с дробовиком наперевес. Гейтс прекратил бежать и обратился к аудитории с речью о чудесах Windows 95 в качестве игровой платформы, которая способна воспроизводить такие новаторские мультимедийные проекты, как DOOM. Но прежде чем он успел закончить, к нему подскочил монстр из игры и голосом попросил автограф. В ответ Гейтс поднял дробовик и одним выстрелом разорвал чудовище на кровавые ошметки. «Не перебивай, пока я говорю», — отчеканил Гейтс и закончил свою речь. В конце видео на залитом кровью экране появился знакомый логотип Microsoft и фраза: «Кого вы хотели бы казнить сегодня?»*

«Ну, вот и все, — подумал Алекс. — Теперь меня точно уволят». Он хотел было забрать видеозапись, но той и след простыл. Позже он узнал: работу у него не отнимут. А вот кассета с видео останется у Microsoft.

Новости распространялись быстро.

Тема: РОМЕРО МЕРТВ

> Я слышал в новостной группе, что Джон Ромеро попал в автокатастрофу.

> Он в порядке?

Неужели это правда? Джон Ромеро — 28-летний Первоклассный Программист, Богач, «Хирург» — мертв? По слухам из Сети, его желтый Ferrari слетел с обрыва на каком-то далласском шоссе — увеселительная поездка

* Who Do You Want to Execute Today? — одновременно отсылка к рекламной кампании Microsoft и игра слов: execute может означать не только «казнить», но и «запустить программу». — *Прим. пер.*

стала для него последней. Это был бы не первый спортивный автомобиль сотрудника id, который настиг злой рок. За пару недель до этого украшенный логотипом DOOM гоночный Porsche, который Боб Норвуд собрал на заказ, а Кармак купил за полмиллиона долларов, был таинственным образом украден прямо с парковки. Быть может, проклятье настигло и Ромеро.

Но на самом деле Ромеро был жив как никогда. Он только что вернулся с осмотра построенного по его заказу особняка в стиле Тюдоров. Дом площадью 830 квадратных метров обошелся Ромеро в 1,3 миллиона долларов: там был гараж на шесть машин, зал аркадных автоматов и две каменные гиргульи, охраняющие вход. Теперь он сидел за столом в номере 666 и смотрел на парковку, где стояла его новенькая машина. Слухи о собственной гибели казались ему достойным признанием: такие же легенды ходили о Поле Маккартни из Beatles. Но ему не нравилось, что причиной смерти объявили неумелое вождение. «Эм, нет. Я не мертв, — написал он в ответ. — Машина в полном порядке. И я тоже».

С последним утверждением в офисе id согласились бы не все. К ноябрю 1995 года работа над Quake даже не близилась к завершению, и в студии все чаще открыто винили в этом Ромеро. Пока Кармак был погружен в создание нового движка, другие сотрудники чувствовали, что у них нет ощутимого ориентира. Художники Кевин и Адриан устали переделывать фэнтезийные текстуры без четкого плана. Создатели уровней Американ и Сэнди умирали со скуки, крутя туда-сюда недоделанные элементы игры. Кроме базовой концепции фэнтезийной игры со здоровым молотом в качестве оружия, у них больше ничего конкретного не было. Каждый раз, когда коллеги

просили Ромеро задать им направление, он отделивался общими фразами — детали приходилось додумывать за него. Что это за руководитель проекта такой?

Ромеро же казалось, что с Quake все замечательно. Кармак продолжал работать над движком — он знал, что на его основе удастся создать следующий игровой хит. Торопить Джона-Движка было незачем. Остальным сотрудникам нужно было просто набраться терпения и быть готовыми к созданию великой игры. Лучшее, что можно было сделать, — найти иные способы поддерживать работоспособность. Ромеро предпочел погрузиться в сторонние проекты, которые, как ему казалось, помогут компании.

Тем не менее он чувствовал, что ребята хотели обвинить его в том, что игра не выходит потому, что он недостаточно работает. Из-за обособленности Ромеро им казалось, что их рок-звезда если и не закатилась, то точно сбилась с курса. Это стало выводить Ромеро из себя. Что с того, что он уходил домой в семь вечера? У него была жена. Он строил дом. Он пытался обустроить свою *жизнь*. И он этого заслуживал. Теперь, когда id наконец-то смогла пополнить штат и разгрузить обязанности, Ромеро мог позволить себе вздохнуть посвободнее. Если бы у компании дела шли неважно, он еще мог бы понять претензии. Но у id все было хорошо, и не в последнюю очередь благодаря его работе. Если бы не он руководил несколькими проектами, то кто?



ДОМ ПЛОЩАДЬЮ
830 КВАДРАТНЫХ
МЕТРОВ ОБОШЕЛСЯ
РОМЕРО В 1,3 МИЛЛИОНА
ДОЛЛАРОВ: ТАМ БЫЛ ГАРАЖ
НА ШЕСТЬ МАШИН, ЗАЛ
АРКАДНЫХ АВТОМАТОВ
И ДВЕ КАМЕННЫЕ ГАРГУЛЬИ,
ОХРАНЯЮЩИЕ ВХОД.



Ромеро не искал сочувствия, но его и не было. Однажды вечером Сэнди Петерсен решил, что с него хватит. Он ворвался в офис Кармака и плотно закрыл за собой дверь. «Я думаю, что Джон — очень хороший геймдизайнер. А еще я думаю, что сейчас он недостаточно хорошо руководит разработкой Quake. Я работал в большой компании, я знаю, как ведется организованная разработка игр, и Ромеро делает все неправильно. Он не руководит проектом и не знает, как это делать, и если ничего не изменится, игра не получится».

Кармак нажал на кнопку «ответить» у себя в голове и выдал стандартный ответ на подобные жалобы: «Когда надо, Ромеро вкалывает как проклятый. Все получится». Он развернулся в кресле и вновь погрузился в работу. Никакого «До свидания», никаких прощальных слов, ничего. «Как обычно», — подумал Сэнди. Кармак уже давно вел себя так. Этикет в общении с другим человеком его совершенно не интересовал. Но тогда все стало еще хуже. Как-то раз Майкл Абраш рассказал Кармаку, что его дочь наконец-то поступила в хорошую школу, что стоило ей немалых трудов. Для Майкла это было по-настоящему важно, но Кармак лишь промычал в ответ привычное «М-м-м» и развернулся обратно к столу.

Кармак чувствовал, будто его уносит куда-то в космос, все дальше и дальше от вещей, которые он мог обсудить с *обычными* людьми. Ничто не вызывало у него интереса: ни политика компании, ни совместное веселье, ни MTV. Его миром стала Quake. Он проводил в ней дни и ночи, всю свою жизнь. Он без труда работал по 80 часов в неделю, не видя дневного света. Люди только и замечали, как он заходит в офис, хватая из холодильника очередную порцию диетической колы и спешит в свой кабинет

кратчайшим путем. Какое-то разнообразие в это зрелище могла внести только доставка пиццы.

Тем не менее, несмотря на все усилия, Кармак впервые в жизни почувствовал, что у него ничего не получается. Для Quake ему нужно было переизобрести с нуля практически все. Мало какие элементы DOOM могли быть перенесены в трехмерный мир Quake. Чтобы DOOM поддерживала режим «смертельного боя» на четверых, пришлось пойти на немалые ухищрения. В Quake должен был быть мультиплеер на 16 человек через Интернет. В DOOM была ограниченная трехмерная перспектива, но Quake должна была обеспечить полное погружение с возможностью свободного обзора правдоподобного виртуального мира во *всех* направлениях. Самой неприятной проблемой была невозможность движка Кармака отрисовать весь видимый мир или, выражаясь технически, потенциально видимый набор*. В результате мир Quake был испещрен дырами. Кармак то и дело бежал по одному из коридоров Quake и внезапно обнаруживал, что тот ведет в ужасающую синюю пустоту. Синие пустоты покрывали пол, стены и потолок. Виртуальный мир Кармака превратился в швейцарский сыр.

Чем глубже Кармак погружался в эту проблему, тем более абстрактными становились его мысли. Его сознание заполняли геометрические фигуры, летающие и вращающиеся по его желанию. Он пытался их разделить, собрать, организовать. Он не думал о девушках в бикини на весенних каникулах, как большинство сверстников. Его больше занимали отношения двух полигонов

* Potentially Visible Set, или PVS, — метод, при котором предварительно подгружаются только те графические элементы, которые могут оказаться в поле зрения игрока. — *Прим. пер.*

в пространстве. Он приплетался домой к четырем утра, но даже там его не оставляли видения. Как-то ночью он сидел на краю кровати и разглядывал закодированные сообщения, ползущие по его руке. В них было указано, как должна двигаться кисть и как сжиматься и разжиматься кулак.

«В реальной жизни это так не работает, — подумал он. — Должно быть, мне снится какой-то странный сон».

Он проснулся в холодном поту. Даже во сне ему было некуда бежать.

Хотя Кармак редко чувствовал давление — не говоря уже о том, чтобы поддаваться ему, — Quake начинала его губить. Однажды Джей предложил ему обсудить возможность патентования игровых технологий компании.

— Если вы, ребята, когда-либо подадите заявление на патент программного обеспечения, я уйду из компании. Все, конец разговора, — рявкнул в ответ Кармак.

Его все раздражало: вещи, отвлекающие от работы, необходимость вести себя вежливо, лень — вернее, то, что казалось ему ленью, — других сотрудников.

— Ты вечно рано уходишь с работы, — сказал как-то вечером Кармак направлявшемуся к выходу Сэнди. Тот оторопел. Он каждый день работал как минимум по 11 часов, но его рабочий день начинался в 9 утра, тогда как Кармак не появлялся в офисе раньше четырех часов дня.

— Я не ухожу рано, — ответил Сэнди. — Просто тебя нет в офисе, пока я здесь.

Кармак не сдерживался. Он начал рассылать письма с дисциплинарными предупреждениями. Сперва он запретил «смертельный бой» в офисе. Затем он начал

раздавать оценки. Каждый сотрудник получил оценку в зависимости от своих успехов. Сэнди получил двойку, Ромеро — тройку. Кармак все не мог успокоиться. Однажды ночью он вытащил свой рабочий стол из офиса и уселся работать в коридоре, чтобы лучше наблюдать за окружающими. Сотрудники стали бояться потерять работу и засиживались допоздна, пытаясь угнаться за сумасшедшим темпом Кармака.

Им казалось, будто из компании высосали все веселье. Напряжение стало таким высоким, что люди начали жаловаться и на Кармака. Ромеро не один в компании был с завышенной самооценкой. Кармак витал в собственном мире, не желая спускаться на землю. Вскоре уже ничто не могло разрядить обстановку, даже самые заманчивые развлечения. Как-то вечером Кармак, сидя в своем офисе, слышал из коридора женский голос, спрашивающий, не заказывал ли тут кто-нибудь пиццу.

— Я не заказывал, — ответил Ромеро.

Вопрос повторился.

— Эм, нет, — ответил кто-то еще.

Кармак услышал, как сзади открылась дверь.

— Пиццу заказывали?

Он обернулся и увидел привлекательную молоденькую девушку с обнаженной грудью и коробкой с пиццей в руках. Майк Уилсон в качестве шутки вызвал стриптизершу, чтобы хоть немного поднять всем настроение.

— Нет, я не заказывал пиццу, — сухо ответил Кармак и вновь погрузился в работу.

— Блин, ребята, какие же вы все скучные, — сказала стриптизерша. После чего покинула офис.

Все, чего хотел Кармак, — чтобы его оставили в покое, бросили на произвол судьбы, как отшельника. Казалось,

единственным, в ком еще теплилось сочувствие к нему, был Ромеро. Как-то раз он отвел Кармака в сторону:

— Чувак, я знаю, ты зашиваешься. Но ты не сверхчеловек.

Кармак понимал, что в какой-то степени Ромеро был прав. Они, безусловно, могли упорно трудиться, не заставляя людей работать по «убийственному графику», как раньше. Но поведение Ромеро было симптомом чего-то другого, более важного. После всех лет совместной рабо-

ты и ночных посиделок Ромеро бросил программистскую рутину ради славы и известности. Где пропадал Ромеро, когда Кармаку он был нужен на работе, экспериментирующий и увлекающий людей своим примером? Строил особняк и наслаждался популярностью!

Кармак знал, что делать. Нужно было доказать, что Ромеро отлынивает от работы.

И он отлично знал, как это про-

вернуть. Кармак написал программу, которая записывала время, когда Ромеро работал за своим компьютером. Судя по собранным данным, его напарник не очень-то старался. Когда он подошел к Ромеро с результатами, тот взорвался:

— Ты это сделал только для того, чтобы меня уолить!

«Ну, — подумал Кармак, — да!»

Кармаку больше не нужно было строить гипотезы. В его руках было доказательство — железное



КАРМАК НАПИСАЛ
ПРОГРАММУ, КОТОРАЯ
ЗАПИСЫВАЛА ВРЕМЯ,
КОГДА РОМЕРО РАБОТАЛ
ЗА СВОИМ КОМПЬЮТЕРОМ.
СУДЯ ПО СОБРАННЫМ
ДАНЫМ, ЕГО НАПАРНИК
НЕ ОЧЕНЬ-ТО СТАРАЛСЯ.



доказательство того, что Ромеро не только работал спустя рукава, но и отвратительно себя вел. С такой уликой в кармане он отринул последние сомнения: Ромеро нужно вынести официальное предупреждение. Это вернет его в форму. Он тратил слишком много времени на общение с прессой и фанатами, слишком много играл на рабочем месте, и это шло компании во вред. Кармак позвал Адриана и Кевина и сказал:

— Мы должны предупредить Ромеро, что его вот-вот уволят.

Они уже привыкли к неожиданным выходкам Кармака, но услышанное повергло их в шок.

— Нет-нет-нет, — сказал Адриан. — Я этого не хочу. Ромеро — мой друг и напарник. Он вернется в тонус.

Но Кармак настоял, и, как стало входить в привычку, Кевин и Адриан подчинились. Ни они, никто другой в *id* не сомневался — «Джон-Движок» был ключевым для них человеком. Как сказал Майк Уилсон: «Если он забрет свой мяч и пойдет домой, игра закончится». Собрание было запланировано на ноябрь 1995 года. Владелец компании молчаливо расселись за черным столом для переговоров. Окна в комнате были закрыты черными жалюзи. Кармак, как обычно, сел во главе стола и обратился к Ромеро:

— Ты по-прежнему не выполняешь свою работу. И ты должен за нее взяться, иначе ты будешь уволен.

— Да я работаю не меньше других, — возмутился Ромеро. — Я все время здесь провожу.

Кармак взглянул на Кевина и Адриана, ожидая их поддержки, но Адриан лишь молча смотрел в пол.

— Ну, Джон приходит в офис и работает, — сказал Кевин в защиту Ромеро.

Кармак был ошеломлен. Он думал, что Кевин и Адриан его поддержат. Все знали, что если ситуация станет критической, Кармак не сможет уволить Ромеро только по своему желанию: нужны будут голоса коллег. Пока же, чтобы образумить Ромеро, они договорились выдать ему так называемую лоховскую премию — меньше обычной. Ромеро было плевать. В тот момент ему не так уж нужны были деньги. И он знал, что, когда игра выйдет, он убедит всех, как они были неправы.

Впрочем, ко Дню благодарения ничего не изменилось. Разработка по-прежнему сильно запаздывала. Кармак собрал еще одно совещание, на этот раз для всех сотрудников компании.

— У геймдизайнеров нет никакого доказательства концепции*, — объявил он.

Все согласились, что создание игры слишком затянулось. У них не было никакого согласованного плана. Наконец Американ Макги озвучил неизбежное — нужно отказаться от амбициозной идеи ближнего боя, предложенной Ромеро, и сделать что-то попроще.

— Думаю, будет лучше, — сказал он, — если мы сделаем игру с ракетницами и подобными штуками.

— Ага, — вторил ему Сэнди, — давайте сделаем DOOM III, а в следующий раз замахнемся на что-нибудь более новаторское.

У Ромеро чуть не подкосились ноги. Ладно «лоховская премия», но это? Да кем они себя, блядь, возомнили? Да что они знают? Они ни разу не делали новую игру от начала до конца. Они не понимают сути id.

* Доказательство или проверка концепции (proof of concept) — пример реализации какой-либо идеи, имеющий целью доказать ее жизнеспособность или целесообразность. — *Прим. пер.*

— Все прошлые игры id создавались по такому принципу! — возразил Ромеро. — Кармак делает революционный движок, а потом мы создаем поверх него революционный геймдизайн. Давайте дождемся, когда движок будет готов, и *тогда* мы сможем воплотить в жизнь эту охренительную игровую концепцию, какую свет не видел. Quake будет лучше, чем DOOM, а ведь даже если мы просто перекинем DOOM на этот новый движок, мы все равно получим хит. Нужно выйти за рамки, нужна оригинальная концепция. Если мы сделаем то, чего никто никогда не делал, да еще и на новом движке, мы создадим что-то столь же значительное, как DOOM на момент своего выхода».

Но мяч уже был не на его стороне. Новички вроде Американа стали яро высказываться против фэнтезийного замысла Ромеро. Они чувствовали, что их творческие способности ограничены: им было не с чем работать. Варианта было два. Они могли остаться с Кармаком и его технологическими достижениями и сделать непритязательную средненькую игру за вменяемое время. Либо они могли погнаться за дизайнерскими задумками Ромеро — и черт знает, куда они их привели бы. Им и правда стоит просто сделать еще одну DOOM.

Поначалу Адриан и Кевин приняли сторону Ромеро.

— Какого черта, ребята? — спросил Адриан. — Мы до хуя времени и сил потратили на работу.

Они почти год выверяли каждую деталь рисунков, специально создавая их в стиле средневекового фэнтези, а вовсе не *футуристичной* игры про морпехов. И после долгих трудов они только начали подбираться к самой приятной части работы: украшению стен пятнами крови в особых локациях.

— Нельзя отправлять проект в утиль лишь потому, что кое-кто из вас ничего не сделал, — продолжал Адриан. — Да если мы сейчас переключимся на другую игру, нам потребуется год только для того, чтобы вернуться к этапу, где мы сейчас. Нельзя просто так взять и все изменить.

Но других это, похоже, не особенно волновало. Они продолжали оспаривать амбициозные замыслы Ромеро. Тот смотрел на Кармака и глазам своим не верил. «Господи, да Кармак ведь с ними согласен, — думал он. — Он

согласен отказаться от революционного дизайна». Ромеро взорвался:

ТАК ЖЕ, КАК В ГЛАЗАХ
КАРМАКА РОМЕРО
ПЕРЕСТАЛ БЫТЬ
ПРОГРАММИСТОМ,
В ГЛАЗАХ РОМЕРО КАРМАК
ПЕРЕСТАЛ БЫТЬ ГЕЙМЕРОМ.

— В этой компании мы давно уже стали рабами технологий. Но, по крайней мере, мы способны построить на этих технологиях великую игру, как это было с DOOM. И теперь вы хотите состряпать игру на скорую руку, используя прошлые

наработки? Мы способны на большее, нам просто нужно время на программирование.

Кармак видел рациональное зерно в обеих точках зрения. Но у позиции Ромеро была фатальная уязвимость: ему было нечем себя прикрыть. Единственные рабочие уровни Quake были исполнены в высокотехнологичном стиле DOOM и вышли из-под пера Американа. Если бы Ромеро к тому моменту создал потрясающий фэнтезийный мир, это был бы совсем другой разговор. Но, как считал Кармак, Ромеро не сделал практически ничего. Очевидно, оригинальная идея Quake, зародившаяся еще в доме у озера в Шривпорте, завела их не туда.

— Если ты ошибся, то нужно найти в себе силы, чтобы отступить, — сказал Кармак. — Если считать себя непогрешимым и переть напролом, игнорируя все предупреждения, после тебя ничего не останется. Переоценка ценностей никогда не бывает лишней. Иногда стоит сказать: «Окей, это казалось хорошей идеей, но, похоже, она не очень хорошо работает. Если можно переключиться на что-то другое, более работоспособное, то давайте так и сделаем».

В этот момент до Ромеро дошло. Мы больше не мыслим как единый разум. Мы больше не на одной волне. Он не мог поверить, что Кармак просто не сказал: «Да успокойтесь, ребята, у нас получится охренительная игра». Так же, как в глазах Кармака Ромеро перестал быть программистом, в глазах Ромеро Кармак перестал быть геймером. Он прислушивался к этим парням — это значило, что он правда беспокоится, больше не верит в большую амбициозную игру и больше не верит в Ромеро.

Спустя несколько часов споров Ромеро признал свое поражение.

— Ладно, — сказал он. — Я переделаю весь дизайн игры под оружие в стиле DOOM. Мы ее выпустим.

Но внутри себя он сказал нечто совершенно другое. И эти слова вторили фразе, которую он сказал Кармаку давным-давно, еще в Softdisk, когда предвидел их будущее, их судьбу.

«Вот и все, — подумал Ромеро. — Мне кранты».

Хотя разработка Quake приобрела новый вектор, а релиз был сдвинут на 1996 год, издатель игры — компания GTI — в декабре 1995 года хорошо подзаработала. Выручка от продаж DOOM II в США приближалась

к отметке в 80 миллионов долларов. Еще 20 миллионов принесли продажи в Европе, 30% которых пришлось на Германию, где игра была запрещена. Все старые игры id продолжали продаваться, равно как и спин-оффы. Ultimate DOOM — фактически первая часть DOOM, адаптированная под розничное распространение, — принесла еще 20 миллионов долларов от продаж в США. А Hexen и Heretic, игры студии Raven, заработали в сумме примерно столько же.

На волне успеха GTI принялась подписывать сделки с другими игровыми студиями, включая Midway, создателей сверхприбыльной серии Mortal Kombat, аркадного магната Williams Entertainment и издателя бюджетных игр WizardWorks. С подачи DOOM выручка GTI с продажи компьютерных игр взлетела с 10 до 340 миллионов долларов всего за два года. Когда компания выпустила свои акции в свободное обращение, это было крупнейшее IPO* венчурной фирмы в 1995 году, опередившее даже разработчика интернет-браузера Netscape. «Они появились из ниоткуда и превзошли всех конкурентов, — писал таблоид Crain's New York Business. — GTI стала третьей крупнейшей в стране компанией, связанной с интерактивными развлечениями». Ее оценили в 638 миллионов долларов.

Но финансовые успехи никоим образом не располагали id к GTI. Когда GTI в том же 1995 году попыталась купить id за 100 миллионов долларов, id отклонила предложение. Парни считали своего издателя дерьмовой компанией и не хотели продавать свое предприятие людям,

* IPO — первичное размещение акций компании на рынке. —
Прим. пер.

в которых не верили. К тому же они были слишком измучены, чтобы принимать какие-либо ответственные финансовые решения. Деньги тоже не были проблемой. В 1995 году выручка id удвоилась, достигла 15,6 миллиона долларов и продолжала расти. Расходы все еще были невысоки, так что все владельцы компании зарабатывали миллионы. А еще в id считали, что GTI была чересчур уверена в том, что успех DOOM II был именно ее достижением. Парням не нравилось, как GTI разбрасывалась деньгами, скупая не стоящие того компании. Майк Уилсон, становившийся все более наглым бизнесменом, убедил их попробовать свергнуть GTI с помощью Quake.

Главным оружием в этой битве должно было стать условно-бесплатное распространение. В сознании большинства издателей условно-бесплатное ПО осталось в прошлом — ему не было места в стремительно растущей индустрии видеоигр. Так что, когда id оставила себе права на условно-бесплатное распространение Quake, основатель GTI Рон Хаймовиц не придавал этому большого значения. В будущем ему пришлось об этом пожалеть. Майк предложил парням из id новую схему продаж. Вместо распространения условно-бесплатной версии Quake в Интернете id могла продавать компакт-диски, на которых была как условно-бесплатная, так и полная версия игры, но данные последней были зашифрованы. Человек мог купить диск за 9 долларов и 95 центов, а потом позвонить напрямую в id и купить пароль для полной версии игры еще за 50 долларов. В результате id, не обладая правами на издание розничной версии Quake, все еще могла оставить GTI не у дел.

Хотя у Кармака были опасения, остальные сотрудники компании с нетерпением ждали возможности

опробовать новый, еще более радикальный способ независимого издания игр. Сделка была с подвохом. Рон Хаймовиц узнал об этом из газет. «Это все происки того убейки Уилсона! — подумал он. — Этот недоносок понятия не имеет о профессиональных манерах!» Но с юридической точки зрения сделка была безупречна, при том что никто раньше и не думал проворачивать подобное. GTI уже ничем не могла остановить id.

В 1996 году id вела войну не только с GTI, но и сама с собой. Решение отказаться от дизайнерского видения Ромеро в пользу технологических достижений Кармака привело к еще большему давлению на сотрудников. Кранч в компании не прекращался: все ради того, чтобы выпустить новый шутер в стиле DOOM в марте. Кармак, ощущая себя царем горы, решил подлить масла в огонь. Ранее он уже на какое-то время переносил свое рабочее место в коридор, чтобы наблюдать за другими сотрудниками. На этот раз он предложил просто снести стены.

Формальной причиной такому решению послужили давнишние разговоры о расширении рабочего пространства. Выкупив офис по соседству, они могли бы немедленно приступить к реконструкции. Кармак увидел в этом возможность вытащить всех сотрудников из закрытых кабинетов и рассадить в едином большом пространстве, пока ведется ремонт. Все нехотя согласились. Новый офис прозвали командным пунктом.

Никто и понятия не имел, какой там будет беспорядок. Спустя пару дней вокруг них уже начали рушиться стены, оставляя в воздухе пыль от штукатурки. Все столы с компьютерами разместили вдоль окон, вплотную друг к другу. В таком положении сотруднику едва хватало

места, чтобы взять бутылку газировки и не уткнуться в кого-нибудь локтем. Кармак и Ромеро сидели рядом. Чтобы сохранить многочисленные сетевые соединения, им пришлось провести кабели через потолок, вытащив из него пластиковые панели. Из-за задернутых штор, тусклого света и длинных серых кабелей, свисающих с потолка, казалось, что они все сидели в темной паутине проводов внутри компьютера. Куда ни пытайся скрыться, всюду ты на виду.

Из-за отсутствия личного пространства в коллективе стало расти напряжение. Они работали по 18 часов в день, 7 дней в неделю. Чтобы послушать музыку, приходилось надевать наушники. В любой момент в комнату с парнями в наушниках, тихо печатающими на клавиатурах, мог войти посторонний. Ромеро пристрастился к инструментальным саундтрекам видеоигр, диски с которыми привозили из Японии. Он вставил один из них в привод и угрюмо натянул наушники. «Если раньше id жила по принципу „давайте все вместе сделаем отличную игру и заодно повеселимся“, то сегодня — по принципу „заткнись и работай“, — подумал он.

Среди коллег нарастало соперничество. Пока Ромеро был уязвим, молодой талантливый дизайнер Американ Макги старался любыми способами пробиться наверх. Но и у него был соперник: Тим Уиллитс. Тим был первым представителем сообщества создателей модов для DOOM, которого id наняла в штат. Он познакомился с игрой, когда учился в Миннесотском университете. 23-летний парень, постигавший компьютерные науки, он все еще жил с родителями. Его отец был водопроводчиком, а мать специалистом-радиологом. В доме Тима царил дух соперничества, и он частенько соревновался со

своей сестрой, изучавшей в университете графический дизайн. Тим был невысокого роста, лысел и временами страдал от нервного заикания. Он старался преуспеть во всем, будь то обучение в корпусе подготовки офицеров запаса или исполнение роли университетского маскота Суслика Голди в огромном костюме грызуна на футбольных матчах и прочих мероприятиях.

Однажды Тим ради забавы скачал ту самую игру, о которой говорили его сверстники: DOOM. Он и раньше играл в игры, но они никогда не создавали такого чувства погружения. В этой игре он мог влиять на мир: открывать двери, нажимать кнопки. Его поразил размер локаций, размах этой странной новой вселенной. Тим начал экспериментировать с созданными хакерами редакторами уровней для DOOM, которые выкладывались на BBS. Некоторые из созданных им уровней приобрели популярность. А затем Тим получил и лучшую оценку своих трудов из возможных: письмо от id.

Изначально Тима нанял Американ для работы над игрой Strife, которую id Software продюсировала. Но когда проект Quake стал разрастаться, к его реализации пришлось подключать и Тима. Он сразу же почувствовал, что его взгляды совпадают со взглядами Ромеро, и стал изучать всю доступную информацию об искусстве дизайна уровней. В командном центре он сел возле Ромеро. Тим оказался не только одаренным, но и очень трудоспособным: он создавал уровни в рекордно короткие сроки. Вскоре Ромеро почувствовал, что он прикладывает небольшие усилия, только чтобы угнаться за Тимом. Кармак сразу же оказался впечатлен работами Тима. И хотя он по-прежнему считал Американа близким другом, тот стал чувствовать, что его кинули.

Американ, долгое время питавший слабость к образу жизни Ромеро, сам стал вести себя как рок-звезда. Случилось это вскоре после того, как id подписала соглашение с Трентом Резнором, вокалистом индастриал-рок-группы Nine Inch Nails и ярым поклонником DOOM, о создании музыки и звуковых эффектов для Quake. В течение проекта внешность Американа менялась на глазах: он сбрил бороду, уложил волосы, стал одеваться в черное. Он чувствовал себя все более оторванным от Кармака, который, хоть и изначально одобрил его музыкальные наработки для Quake, теперь все чаще устраивал Американу выговоры за то, что он мало времени уделяет созданию уровней. Для Американа это стало началом конца. Даже его лучший друг в id, Дэйв Тейлор, покинул компанию, чтобы основать собственную. Американу еще никогда не было так одиноко. Его счастливые деньки в роли восходящей звезды id были окончены.

Вскоре выяснилось, кто именно заменил для Кармака и Американа, и Ромеро. В один прекрасный день Кармак заявил, что именно уровни, созданные Тимом, достойны чести стать начальными уровнями условно-бесплатной версии игры и первым впечатлением игроков от Quake. Все вокруг притихли, не веря своим ушам. Для Ромеро это, несомненно, было просто оскорбительно — все были уверены, что этой роли удостоится именно его уровни. Но такое решение уже давно назревало. Со дня совещания, на котором утвердили новое направление проекта, Ромеро, казалось, все больше отдалялся от разработки Quake.

— Чего? — спросил он. — Но я ведь ведущий дизайнер!

— Это мое решение, — отрезал Кармак. — Уровни Тима более целостные.

Ромеро, как обычно, быстро остыл и пожелал Тиму успехов. Как и боялись многие, Кармак передал место Ромеро кому-то другому.

Поздней январской ночью Ромеро поднял телефонную трубку в своем особняке в стиле Тюдоров и набрал номер Тома Холла, бывшего коллеги по работе в id. Несколько месяцев назад они возобновили обще-



КАРМАК ХОТЕЛ ИЗБЕЖАТЬ
РИСКОВ И ПРЕДПОЧЕЛ
В ОЧЕРЕДНОЙ РАЗ СДЕЛАТЬ
DOOM.



ние, оставив в прошлом разногласия. Ромеро знал, что Том был несчастлив в Arogee. Он столкнулся с теми же проблемами, которые вынудили его покинуть id. Его преследовало ощущение, что ему никогда не дадут реализовать творческие замыслы. Arogee сменила на-

звание на 3D Realms и стала делать игры, которые превосходили бы творения id. Их первый проект, Duke Nukem 3D, преследовал именно такую цель. Эта игра выглядела как DOOM в стиле ярких комиксов, а ее действие разворачивалось в реалистичном современном мире. Игроки с боем пробивались через стрип-клубы и заброшенные порнокинотеатры. В игре были даже стриптизерши. Кармак презирал Duke Nukem 3D за то, что «ее движок держался на соплях», но геймеры массово скупали игру. Ее даже окрестили «Убийцей Quake». Тем временем Том работал над другой игрой от 3D Realms под названием Prey, но дела с ней не ладились. Ромеро позвонил в самый подходящий момент.

— Чувак! — сказал Ромеро. — То, через что ты прошел в id, теперь приключилось со мной.

Он рассказал, как пытался уговорить Кармака сделать что-то новое и уникальное, но Кармак хотел избежать рисков и предпочел в очередной раз сделать DOOM. Ромеро даже предлагал разделить компанию на две: в одной Кармак разрабатывал бы новые технологии, а в другой Ромеро занимался бы геймдизайном. Но к нему никто не прислушался.

— После Quake я ухожу, — заключил Ромеро. — Не хочешь попробовать создать другую компанию? Такую компанию, в которой мы могли бы создавать то, что захотим. Где технологиям придется подстраиваться под *наш* геймдизайн, а не наоборот. Компания, где дизайн был бы превыше всего. Как тебе такая идея?

Том ответил:

— Это была бы просто мечта.

[idsoftware.com]

Логин: johnc

В реальной жизни: Джон Кармак

Путь: /raid/nardo/johnc

Командная оболочка: /bin/csh

Вход ранее не выполнялся.

План:

Это моя ежедневная работа...

Когда я довожу что-то до конца, я пишу в этот день строчку со значком *.

Если по ходу рабочего дня я столкнулся с багом или какой-то неработающей игровой механикой,

я делаю пометку. Некоторые вещи отмечаю много раз, пока не удастся с ними разобраться.

Время от времени я возвращаюсь к старым записям и отмечаю значком + те вещи, что мне удалось починить.

---Джон Кармак

= 18 фев =====

- * хрень со сменой страницы
- * растянуть консоль
- * быстрое перемещение под водой
- * протокол направления урона
- * цветная вспышка на броне
- * расчлененка
- * мелкие правки гранат
- * модели союзников поярче
- * лаг с гвоздометом
- * выход с выделенного сервера в конце игры
- + таблица очков
- + опциональная развертка
- + кнопка выравнивания обзора
- + хрень с видеорежимом 15
- + поменять коробку с патронами на панели
- + позволить перезапуск после ошибки программы
- + кровавый след при возрождении?
- + показатель патронов -1 на ракетнице
- + подсветка персонажей

Пока в командном центре шла работа, Кармак решил, что ему самому стоит давать геймерам понять, что, да, работа над Quake в самом деле продвигается. Поэтому он решил выкладывать свои ежедневные заметки в Интернет в виде файла с расширением .plan. Файлы с расширением .plan часто использовались программистами, чтобы все были в курсе, кто, насколько и в чем продвинулся. В качестве средства связи с общественностью их еще никто не использовал. Но фанатам id приходилось годами выслушивать бездоказательное хвастовство от Ромеро. Кармак решил, что им пора увидеть и немного скупой информации.

Спустя недели бессонных ночей, проведенных за работой, Кармак и его коллега Майкл Абраш наконец решили проблему странных синих дыр в Quake. Виртуальный мир начинал потихоньку вырисовываться. Кармак потратил бесчисленное количество времени, просто бродя по коридорам Quake, заглядывая в каждый угол и убеждаясь — да, этот мир работает как надо. К 24 февраля 1996 года у id было готово уже достаточно материалов из Quake, чтобы выложить в Сеть тестовый уровень для режима «смертельного боя». Нужно было проверить, как он будет работать на разных конфигурациях компьютеров. Геймеры в Интернете месяцами требовали показать им хоть кусочек нового творения id. Ожидание было настолько велико, что стали появляться сайты, посвященные исключительно новостям о Quake.

Отзывы после теста, впрочем, оказались не слишком лестными. Игроки воспевали перспективы мультиплеера, но жаловались, что сама игра слишком темная и медленная и не выдерживает сравнения со сверхскоростными забегами в DOOM. Эти критические отзывы

были не беспочвенны. Многими механиками в стиле DOOM пришлось пожертвовать, чтобы сложный 3D-движок Quake вообще мог работать. Но геймерам не нужны были отговорки. «Конечно, для тестовой версии это неплохо... — писал один из игроков в Сети. — Но в Quake еще слишком много шероховатостей. Очень многого не хватает, чтобы стать по-настоящему крутой игрой».

Удрученная реакцией фанатов, команда id принялась за выполнение трудоемкой задачи по объединению разрозненных наработок в нечто целостное. Уже более 16 месяцев создатели уровней были погружены каждый в свой мир, и это сказывалось на результате. Уровни Ро-mero выглядели средневековыми, уровни Американа — футуристичными, а уровни Сэнди представляли собой странные головоломки в готическом антураже. И хотя повсюду был фирменный черный юмор id — вроде зомби, швыряющих в игрока куски плоти, оторванные от собственных задниц, — все это нужно было как можно скорее собрать воедино.

Парни на скорую руку сочинили сюжет, попавший в руководство для игры: «В 4 утра вы слышите звонок телефона. В 5:30 вы уже на секретной базе. Командир вкратце вводит вас в курс дела: „Червоточины... как только мы их освоим, сможем в мгновение ока отправлять людей и грузы на огромные расстояния. Враг под кодовым именем Квейк использует собственные червоточины, чтобы направлять на наши базы отряды смерти. Они воруют припасы, убивают и похищают людей. Проблема в том, что мы ни черта не знаем, откуда этот враг. Наши лучшие ученые считают, что Квейк не с Земли, а из другого измерения. Они говорят, что Квейк собирается

отправить в бой свою настоящую армию, что бы это ни значило».

«Да и в самом деле, какая разница, что это значит», — согласились все, добавив в игру средство перемещения между этими странными, разрозненными уровнями. На каждом из них разместили червоточины — маленькие серые порталы, отправляющие игрока в разные миры. Последние месяцы разработки Quake казались полуночникам одним смазанным пятном напряженной тишины, которую то и дело нарушали удары клавиатуры о стену. Реконструкция пространства превратила офис в помойку. Парни выплескивали недовольство, бросая в стены подвернувшиеся под руку детали компьютеров. По офису словно метали ножи. Даже хорошие отзывы в прессе не могли их подбодрить. Репортеры Wired прибыли в офис компании с благой целью: история id должна была попасть на обложку журнала. Но парням было уже настолько на все плевать, что они опоздали на фотосессию на три часа. Обложку журнала украшала фотография Кармака на фоне Ромеро и Адриана. Все они устремили взоры в сторону какого-то странного света. Заголовок гласил: «Это id». В статье Quake назвали «самой ожидаемой компьютерной игрой всех времен».

К июню бесконечные дни и ночи за работой наконец вылились в готовый продукт. Но момент загрузки условно-бесплатной версии игры в Интернет был совсем не похож на славные времена Wolfenstein 3-D и DOOM. Когда Ромеро показался в офисе в пятницу 22 июня 1996 года, чтобы подготовить игру к запуску, он был один. Он шел вдоль коридоров, увешанных трофеями прошлого: маской Фредди Крюгера, пластиковым дробовиком

из DOOM. И вот к чему это все привело. Рядом не было Кармака. Не было Адриана. Не было Кевина.

Ромеро отвел душу, зайдя в переполненный чат геймеров и пообщавшись с фанатами id. Он позвонил Марку Флетчеру, который сходил с ума от DOOM и стал близким другом Ромеро. Он хотел, чтобы в этот вечер с ним был кто-то, кто действительно разбирался бы в играх, кто мог бы оценить этот момент по достоинству. В 5 часов вечера Ромеро нажал клавишу на клавиатуре и отправил Quake в Сеть.

«Странно, — подумал он. Больше никого из парней здесь нет. Но почему-то это идеально вписывается в общую картину».

Они не были геймерами. Они даже *не играли* больше в игры. Они были всего лишь сломленными людьми.

— Ну что ж, — объявил Кармак. — Тянуть больше нельзя.

Вскоре после выпуска Quake он обедал вместе с Адрианом и Кевином в мексиканском ресторане Tia's. Время Ромеро подошло к концу. Он не справлялся с возложенной на него ношей. Пришла пора отправить его на все четыре стороны.

От этой мысли Адриану стало физически тошно. Это же был Ромеро. Но Адриан знал, что у них было всего два варианта: либо Ромеро придется уйти, либо Кармак просто распустит компанию. Компромисс был невозможен. Кевин был с этим согласен. Им не хотелось отпускать Ромеро, который был одним из основателей компании и так много сделал для ее успеха, но иного пути не было.

Пропасть между Кармаком и Ромеро стала слишком велика. У каждого были свои взгляды на то, что значит

делать игры и как их нужно делать. Кармак считал, что Ромеро потерял себя, перестав быть программистом. Ромеро считал, что Кармак потерял себя, перестав быть геймером. Кармак довольствовался малым, а у Ромеро были огромные амбиции. Два визионера, когда-то создавшие эту компанию, теперь бесповоротно разрывали ее на части. И хотя Адриану и Кевину во многом были симпатичны устремления Ромеро, они раз и навсегда решили для себя, за каким Джоном они последуют.

Они не знали, что у Ромеро к тому моменту были свои планы. По пути на работу утром он позвонил Рону Хаймовицу из GTI, чтобы обсудить сделку по изданию игр новой компании, которую он хотел создать с Томом Холлом.

— Это будет не просто компания, а Большая Компания, — говорил Ромеро. — Никаких технологических ограничений, дизайн превыше всего.

На следующий день Ромеро пригласили в конференц-зал. За столом сидели Кармак, Адриан и Кевин. Адриан пялился в пол. Кевин молчал. Наконец тишину прервал Кармак:

— Понимаешь, мы по-прежнему недовольны тем, как идут дела, — сказал он и протянул Ромеро листок бумаги. — Это твое заявление об увольнении. Можешь подписать.

Ромеро, несмотря на все прошлые предупреждения и собственные планы, был в полном шоке.



ПРОПАСТЬ МЕЖДУ
КАРМАКОМ И РОМЕРО
СТАЛА СЛИШКОМ ВЕЛИКА.
У КАЖДОГО БЫЛИ СВОИ
ВЗГЛЯДЫ НА ТО, ЧТО
ЗНАЧИТ ДЕЛАТЬ ИГРЫ И КАК
ИХ НУЖНО ДЕЛАТЬ.



— Погоди-ка, — сказал он. — Ты же не имеешь в виду случай *год назад*? Потому что в последние семь месяцев я убивал себя на работе! Я убивал себя ради Quake!

— Нет, — ответил Кармак. — Ты не выполняешь свою работу! Ты не справляешься с обязанностями. Ты вредишь проекту. Ты вредишь компании. Ты *отравляешь* компанию. В последние два года твой вклад в нее был негативным. Ты должен был работать лучше, и ты не справился. Так что тебе пора уходить! Вот приказ и аннулирование контракта! Подпиши сейчас же!

«Я не хочу здесь находиться, — думал Адриан, еще глубже уставившись в пол. — Я не хочу здесь находиться, я не хочу здесь находиться...» Несмотря на то, что можно было найти аргументы в пользу и Кармака, и Ромеро, Адриан знал: выхода из ситуации не было.

Но затем все кончилось. Ромеро замолчал. Глубоко внутри него что-то переключилось. Подобное случалось и раньше. Он не позволит этому сбить себя с пути, как ранее не позволял ни своему отцу, ни отчиму, ни своим разрушенным семьям. Своей разрушенной компании он тоже этого не позволит.

«Я в любом случае собирался создать новую компанию с Томом, — напомнил он себе. — Пожалуй, самое время уйти».

Он не бежал от сражения, он начинал новую жизнь. Ромеро подписал документы, которые ему протянул Кармак, и отправился на выход.

Когда Ромеро скрылся за дверью, Кармак предположил, что его бывший коллега убедил себя, что сам давно собирался уйти, что его творческий порыв ограничивали,

а теперь он направлялся навстречу чему-то большему и лучшему.

«Пройдя эти несколько шагов, Ромеро изменил ход истории», — подумал Кармак. Глядя, как Ромеро уходит, Кармак не чувствовал ни грусти, ни ностальгии. Он чувствовал облегчение.

Два дня спустя Ромеро выложил на сайте id свой первый и последний файл .plan. «Я разок поучаствую в этой вакханалии с .plan-файлами, — написал Ромеро, обращаясь онлайн ко всему миру. — Я решил покинуть id Software и основать новую компанию с другими целями. Я не беру с собой никого из id».

На следующий день .plan-файл опубликовал уже Кармак. «Ромеро покинул id. Больше вы не услышите никаких грандиозных обещаний о наших будущих проектах. Я могу рассказать вам, что я думаю и чего хочу достичь. Но единственное, что я могу вам пообещать, — я приложу к этому все свои усилия».

Старые «смертельные бои» подошли к концу. Начался новый.

13



СМЕРТЕЛЬНЫЙ БОЙ

Стиви ‘Killcreek’ Кейс сидела за компьютером в темной комнате, озаряемой кроваво-красными вспышками, и извивалась всем телом, будто ее время от времени било током. «Ух!» — выдохнула она, когда ее солдат на экране пробежал сквозь телепорт с белым шумом, только чтобы неожиданно разлететься на кровавые ошметки. Сама Стиви называла такой тип убийства в игре «телефраг».

На дворе стоял январь 1997 года, и до старта главного андерграундного видеоигрового онлайн-турнира оставались считанные мгновения. Как и десятки других студентов, Стиви — полная энтузиазма 20-летняя девушка с коротко стриженными темными волосами — тренировалась две ночи кряду, готовясь к матчу между своей командой Impulse 9* и их соперниками Ruthless Bastards**, потратившими 8 часов на дорогу из Мичигана. Их соревнования были частью бурно развивающейся международной культуры кланов: организованных групп

* «Импульс-9». Название команды произошло от чит-кода в Quake, дающего игроку все оружие и боеприпасы к нему. — *Прим. пер.*

** «Безжалостные ублюдки». — *Прим. пер.*

игроков, которые играли и жили в Quake. Их войны, как и войны сотен тысяч других любителей Quake, обычно разворачивались через Интернет. Но в этот серый день в Лоуренсе, штат Канзас, лучшие игроки страны сводили счеты лицом к лицу.

Во многом их страсть была вызвана тем, какой ужасно прекрасной оказалась игра. Несмотря на все проблемы id на стадии разработки, журналисты восхваляли Quake за прорывную графику и спинномозговой геймплей. Газета USA Today поставила Quake четыре звезды из четырех и назвала игру «чертовски потрясающей». Обозреватель журнала Computer Gaming World удостоил игру высшей оценки, написав, что это был «настоящий подвиг в области программирования, который не просто погружает игрока в игру, а позволяет ощутить себя прямо на поле боя». В Entertainment Weekly писали, что «Quake представляет собой самую яркую резню, в которой можно принять участие и не отправиться за это в тюрьму. Неудивительно, что скучающие офисные работники по всей стране так ее полюбили». Даже актер Робин Уильямс похвалил Quake на шоу Дэвида Леттермана.

Хотя геймеры оценили и однопользовательскую кампанию с охотой на монстров в извилистых лабиринтах, сильнее всего их восхищал режим «смертельного боя». Первая игра, созданная для многопользовательских командных сражений через Интернет, Quake позволяла компаниям до 16 человек сражаться в командном бою, как в пейнтболе. Игроки увлеченно охотились друг за другом, руководствуясь принципом «убей или будь убитым». Один игрок под ником Dr. Rigormortis назвал это «футболом с пушками». Вдобавок к соревнованиям

в Интернете игроки частенько таскали свои компьютеры друг к другу в гости и объединяли их в сеть LAN*, чтобы сражаться бок о бок. Так называемые LAN-вечеринки, зародившиеся еще во времена DOOM, стали связывать любителей игр по сети и в офлайне.

Уже спустя несколько дней после выхода Quake фанаты игры через чаты и новостные группы стали объединяться в кланы с названиями вроде Breakfast Club**, Revolting Cocks***, Impulse 9 и Ruthless Bastards. К августу существовало более двадцати кланов, в каждый из



ПЕРВАЯ ИГРА,
СОЗДАННАЯ ДЛЯ
МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИХ
КОМАНДНЫХ СРАЖЕНИЙ
ЧЕРЕЗ ИНТЕРНЕТ, QUAKE
ПЗВОЛЯЛА КОМПАНИЯМ
ДО 16 ЧЕЛОВЕК СРАЖАТЬСЯ
В КОМАНДНОМ БОЮ.



которых входило до двадцати игроков. А спустя еще два месяца их количество приближалось к тысяче. Группа единомышленниц под названием «Вдовы клановцев» запустила сайт для поддержки девушек, чьи парни были слишком увлечены игрой. То была заря киберспорта.

Вскоре коммерсанты увидели в этом возможность подзаработать. «Видеоигры — это игры разума на пределе, — сказал владелец одной сети залов игровых автоматов, расположенной в Нью-Йорке, Чикаго и Сиднее. — Так давайте же затащим

* LAN (local area network) — локальная компьютерная сеть, покрывающая небольшое пространство, например в пределах одного дома. — *Прим. пер.*

** «Клуб „Завтрак“». Скорее всего, клан назван в честь одноименного фильма. — *Прим. пер.*

*** «Бунтарские члены». — *Прим. пер.*

киберспортсменов на стадионы и сделаем из этого спортивное зрелище». Огромные экраны, трансляции матчей по всему миру, продажа пива, призы, рабочие места... Его представления о будущих звездах киберспорта с вытатуированными на костяшках пальцев эмблемами Nike не были чистой воды безумством. Клан Dark Requiem договорился о размещении на своем сайте рекламы производителя джойстиков. Игрока под ником Thresh, победителя турнира «Судный день», стала спонсировать Microsoft. Ребята, которых последними выбирали в команду на уроках физкультуры, могли стать новыми Майклами Джорданами. Но при этом они по-прежнему выглядели как _fo0k (ник произносится как «фуук»), один из лидеров Ruthless Bastards.

27-летний парень с куцей бородкой под нижней губой привел свой клан на вершину лиги ClanRing, на тот момент покорившейся лишь одной команде — Impulse 9. После того как вышла Quake, _fo0k, живший в Ист-Лансинге, штат Мичиган, стал проводить свои вечера, забурившись в подвал родительского дома. Это помещение без окон стало его кабиной для видеоигр с горами джойстиков и клавиатур, гигантскими колонками и ворохом картриджей с баскетбольными симуляторами. Единственное, что украшало стены подвала, — вышивка с портретом Иисуса. _fo0k нашел ее забавной, потому что нос на портрете выглядел точь-в-точь как дуло двустольного дробовика из Quake.

Образы видеоигр заполняли мозг _fo0k'a с того момента, как Space Invaders «расплавил ему мозг», как он сам выразился. Тогда он еще был не _fo0k, а Клинт Ричардс, напористый новичок, бежавший от жизни в миры научно-фантастических романов и игр на Atari 2600.

Посмотрев «Звездные войны» не один десяток раз, он определился с планами на жизнь: «улететь к другим планетам и сражаться с инопланетянами». В отличие от большинства детей, он так и не забросил свою мечту. После неудавшейся попытки стать рок-звездой в дископанк-группе Shamproor Клинт нашел подходящий способ ее воплотить: Quake.

Он взял себе имя _fo0k, пародирующее особый язык хакеров. Будучи электромонтажником, он спер с работы высокоскоростной модем и с его помощью стал одним из основателей Ruthless Bastards — компании подсевших на DOOM ребят, которые стали его лучшими друзьями. Хотя _fo0k сам говорил, что не стал бы тусоваться с некоторыми участниками клана, если бы не игра, их отношения становились все крепче. В прошлый раз, бросив взгляд на часы, _fo0k увидел, что играл уже шесть часов подряд, засидевшись до глубокой ночи.

Несмотря на дух товарищества, _fo0k, как и большинство игроков, нечасто общался со своими «братанами» вживую или по телефону, предпочитая анонимность сетевых чатов. Они стали для любителей Quake чем-то вроде раздевалок перед выходом на арену. В любое время дня и ночи _fo0k мог зайти в Сеть и договориться о матче со случайными людьми.

— Интернет — это мой настоящий дом, — говорил он. — Я справляюсь с работой, но часто просто слоняюсь в прострации, настолько мне скучно от привычных вещей: работы, встреч с неинтересными людьми. Когда я добираюсь домой и начинаю расстреливать с парнями всякое дерьмо — вот тогда я завожусь.

Несмотря на то что _fo0k стал хорошо известен в Сети за острый ум и высокий скилл, он спокойно мирился

с тем абсурдным фактом, что в реальной жизни его недооценивают, если знают вообще.

— Обыватели смотрят на геймеров свысока. Порой мне кажется, что напрасно трачу время, но это моя возможность стать рок-звездой на пять минут. Каждый хочет оставить какой-то след. Я хорош в видеоиграх, может, это мой шанс... проявить себя на Олимпиаде будущего, — шутил он. — Представляете, выступают тяжелоатлеты, а прямо рядом с ними сидит кучка головастики.

Но _fo0k не был единственным фанатом id с большими стремлениями. В то же время Quake коренным образом поменял жизнь его соперницы из клана Impulse 9, легендарной геймерши Стиви Кейс. Она была среди первых лиц нового поколения молодых девушек, низвергнувших стереотипный образ любителя видеоигр. Стиви выросла в маленьком канзасском городке Олейте в семье социальной работницы и школьного учителя. Ее с детства одолевала страсть к соревнованиям. Сперва это проявилось в увлечении спортом. Она стала первой и единственной девочкой в местной тибольной* команде — к неудовольствию родителей мальчиков, которых она регулярно побеждала. В старших классах ее избрали лучшей спортсменкой года, а затем она укрепила свой успех, став президентом школьного совета. Как отличницу Стиви отправили с другими детьми на торжественную встречу с президентом Клинтоном в Белом доме. Она хотела стать политиком.

Поступив в Канзасский университет, Стиви стала членом студсовета. Она превзошла свои прошлые

* Тибол (t-ball) — командный игровой вид спорта, упрощенная версия бейсбола. — *Прим. пер.*

достижения, окончив юридический факультет с высшими баллами по всем предметам. Она даже стала членом общества Mensa*. Но затем на ее пути появился Quake. Тогдашний парень Стиви, Том 'Entropy' Кизми, с головой увяз в играх. Но, в отличие от девушек, которых увлечение их парней-геймеров приводило в отчаяние, Стиви захотела показать себя. Quake была громкой, жестокой, агрессивной — квинтэссенцией того, чем было не принято интересоваться девушкам. А еще игра поощряла творчество: она была еще удобнее для модификации, чем DOOM, и более проработанные моды не заставили себя ждать. Стиви привлекало все вышеперечисленное. Вскоре она оказалась на вершине клана своего парня, Impulse 9, и ожидала величайшего сражения с соперниками из Ruthless Bastards.

Когда на экране пошел обратный отсчет, Стиви надела наушники и стала нервно кликать мышкой.

— Ты в порядке, дорогая? — спросил ее парень, сидевший наготове за своим компьютером. Его лицо в отражении монитора было похоже на лицо актера Эмилио Эстевеса с гидроцефалией.

Стиви показала ему большой палец и ответила:

— Я в порядке, милый.

В соседней комнате сидели Ruthless Bastards. _fo0k докурив последнюю сигарету и потянулся к клавиатуре.

— Окей, братаны, — сказал он. — Давайте их уделаем.

Но когда пыль сражения улеглась, выяснилось, что Стиви со своей командой уничтожила Ruthless Bastards _fo0k'a, сделав Impulse 9 абсолютными чемпионами.

* Mensa — крупнейшая и известнейшая организация, объединяющая людей с высоким IQ. — *Прим. пер.*

Откинувшись назад, Стиви стянула наушники и провела ладонью по волосам. Вкус победы ей нравился. Она была сильной, она была лучшей, ее окружали геймеры со всего мира, включая самого крутого из них — ее героя, Джона Ромеро. «Я не юрист. Я не политик. Я геймер. — решила она про себя. — И я еду в Даллас».

Похоже, что единственным уголком на планете, куда не добралась лихорадка «смертельных боев» Quake в 1997 году, оставалась маленькая техасская студия id Software.

Никто не кричал, не ругался и не ломал клавиатуры о пол. После реконструкции бывший командный пункт был разделен на ряд маленьких персональных рабочих мест. Бильярдный стол продали, настольный футбол куда-то увезли. Всюду царила чинная тишина. И каждый в компании знал причину: Джон Ромеро, Первоклассный Программист, Нынешний Богач, «Хирург» на поле «смертельных боев» — ушел.

Американу Макги стало не хватать Ромеро с того самого момента, когда он пришел в офис и обнаружил пустое кресло. Каким бы проблемным ни был Ромеро, он всегда заполнял пропасть между владельцами и сотрудниками компании. И близко не было никого, кто был бы способен занять его место. Кармак не осознавал, что он выставил за дверь не только Ромеро, подумал Американ. Он выставил за дверь душу любой игровой компании: веселье.



QUAKE БЫЛА
ГРОМКОЙ, ЖЕСТОКОЙ,
АГРЕССИВНОЙ —
КВИНТЭССЕНЦИЕЙ ТОГО,
ЧЕМ БЫЛО НЕ ПРИНЯТО
ИНТЕРЕСОВАТЬСЯ
ДЕВУШКАМ.



И не только Американ был огорчен. Попытка условно-бесплатного распространения Quake обернулась катастрофой. Теоретически id должна была оставить издателей не у дел, продавая игрокам условно-бесплатную

версию, чтобы те разблокировали остальные уровни, звоня id и покупая у них пароли. Но геймерам не потребовалось много времени, чтобы взломать защиту полной версии игры и наслаждаться ею бесплатно. Хуже всего было то, что рутинные аспекты распространения игры и исполнения заказов вышли из-под



АМЕРИКАНУ МАКГИ СТАЛО
НЕ ХВАТАТЬ РОМЕРО
С ТОГО САМОГО МОМЕНТА,
КОГДА ОН ПРИШЕЛ В ОФИС
И ОБНАРУЖИЛ ПУСТОЕ
КРЕСЛО.



контроля. В отчаянии id решила отказаться от розничных продаж условно-бесплатной версии игры, но было уже слишком поздно. У них на складе лежало еще почти 150 000 компакт-дисков.

Майк Уилсон, делец в штате id, перекинул бремя на издателя — компанию GTI, заставив ее не только забрать себе излишки, но и увеличить долю, полагавшуюся id, прежде чем полная версия поступит в продажу. Для главы GTI Рона Хаймовица это выглядело как очередная инфантильная выходка. Кроме того, в id хотели, чтобы он не выпускал полную версию Quake, пока не удастся продать столько условно-бесплатных копий, сколько возможно. Рон смог начать продавать игру только *после* зимних праздников, что нанесло ущерб финансовой стороне дела. Продажи были хорошими — 250 000 копий, — но не феноменальными, как в случае DOOM II. В id решили распрощаться с GTI. Рон был разочарован, но его

компания и без id жила припеваючи. Скатертью дорога, решил он.

У Майка и его напарника Джея Уилбура появился другой план: начиная со следующей игры, Quake II, превратить id в издательскую империю.

— Не нужна нам GTI, — говорил Джей владельцам компании. — И Activision не нужна. Мы сами со всем справимся. Выручка будет наша, но придется организовать все самим. Для этого понадобится больше народу. И тогда мы сможем выпускать игры id так, как нам заблагорассудится. Можем даже создать отдельную компанию, которая возьмет на себя все хлопоты.

Кевину и Адриану идея понравилась, но они знали, что решение будет за Кармаком. Несмотря на то что они владели крупной частью компании, у них не было иллюзий по поводу того, кто там на самом деле главный. Технологические достижения Кармака давно уже были сердцем id, а уход Ромеро убрал с его пути все возможные барьеры. Меньше всего Кармаку хотелось делать из компании империю — этого хотел бы Ромеро, а не он. Раньше он ругался с мамой, считая ее отношение к деньгам слишком консервативным, но в итоге сам стал бизнесменом-консерватором. Пока он будет в компании, она останется маленькой, заявил Кармак Адриану и Кевину. Пусть издательством занимается другая компания, вроде Activision.

Уход Ромеро порадовал Кармака: он давно так хорошо себя не чувствовал. Никаких больше грандиозных заявлений о том, чем они занимаются. Никакого «смертельного боя» ночи напролет. Никакого яда. Теперь, пока другие ребята делали Quake II на готовом движке, он был волен экспериментировать и мог спокойно погрузиться

в свои исследования без сжатых сроков и какого-либо давления.

Первым проектом Кармака стало изучение новейшего оборудования для трехмерной компьютерной графики. В прошлом лишь аркадные автоматы были спроектированы для улучшения и ускорения 3D-графики. Но с появлением таких прорывных игр, как DOOM и Quake, компании наконец увидели повод перенести 3D-ускорители

на домашние устройства. Для этого нужно было установить графические чипы на специальные карты, которые можно было бы вставить в компьютер. Один производитель под названием 3Dfx убедил Кармака перенести Quake на язык программирования OpenGL*, с которым могла работать их

дебютная линейка видеокарт Voodoo 3-D. Кармак выполнил задание за выходные и выложил бесплатную версию игры на OpenGL в Сеть.

Хардкорные геймеры были в восторге: игра шла как минимум на 20% быстрее и плавнее. Однажды увидев 3D-ускорение, они уже не хотели возвращаться к старой версии и с готовностью тратили сотни долларов, чтобы обновить свои компьютеры. Как уже стало заведено, другие разработчики устремились вслед

* Автор ошибается. OpenGL — это не язык программирования, а документированная спецификация, иначе говоря — интерфейс. Реализация спецификации OpenGL тоже называется OpenGL, но и она не является языком программирования — скорее библиотечной функцией, или фреймворком. — *Прим. пер.*

за Кармаком и стали создавать игры для карт 3Dfx. В дело включились и другие производители видеокарт. Для индустрии высоких технологий наступила новая эра. На волне успеха Кармак в свободное время создал Quakeworld — бесплатную программу, расширяющую многопользовательские возможности Quake. С OpenGL, улучшающим графику, и Quakeworld, улучшающим сетевую игру, Quake стала выглядеть и ощущаться лучше, чем когда-либо.

Но усердная работа Кармака не могла спасти id от последствий напряженной разработки Quake. Вскоре компания стала терять кровь. Сперва ушел ответственный за маркетинг Джей Уилбур, после того как его четырехлетний сын спросил:

— Почему другие папы приходят на бейсбольные матчи, а ты нет?

За ним последовал программист Майкл Абраш, вернувшийся в спокойную Microsoft. Был уволен дизайнер уровней Сэнди Петерсен, бывший на ножах с руководством из-за дизайнерских решений при создании Quake. Гений маркетинга Майк Уилсон и сотрудник техподдержки Шон Грин заявили, что уходят работать к Ромеро.

Игровое сообщество, обескураженное разрывом Кармака и Ромеро, наполнилось слухами, пока Кармак не прояснил ситуацию в неожиданно личном и долгом интервью, которое дал по электронной почте. «Многие видят в недавних увольнениях то, что сами желают увидеть. Но наша команда разработчиков сейчас как минимум не слабее, чем прежде. Ромеро вышвырнули из id, потому что он недостаточно старался... Я верю, что трех программистов, трех художников и трех дизайнеров

уровней по-прежнему достаточно, чтобы создавать лучшие в мире игры... Мы сворачиваем нашу издательскую деятельность и будем в первую очередь студией разработки. Это всегда было причиной конфликта с Ромеро — он хочет империю, а я просто хочу писать хорошие программы. Так что теперь все довольны».

Ромеро нажал верхнюю кнопку позолоченного лифта в Техасском бизнес-центре Далласа. Пятьдесят пять этажей занимали далласские банкиры, юристы и нефтяные магнаты, а на вершину теперь поднимался 29-летний геймер. Приехать сюда Ромеро неожиданно пригласил его агент по недвижимости, заявивший, что Ромеро просто *обязан* увидеть этот потрясающий пентхаус, который только что освободился. Ромеро был настроен скептически. После ухода из id с целью основать свою компанию он осмотрел десятки помещений, и ни одно не казалось подходящим. А на кону стояло *все*.

По сути, Ромеро снова начинал с нуля. В результате соглашения с id он получил несколько миллионов долларов (журнал Time оценивал его состояние в десять миллионов), но ему пришлось отказаться от всех прав на продукты id и будущих гонораров. DOOM и Quake больше не принесут ему денег. Но, что важнее, у Ромеро была миссия. После долгих лет работы с ощущением, что его сдерживал Кармак, Ромеро наконец мог воплотить *свое* видение игры, игровой компании и жизни в целом. Он хотел сделать что-то великое, что-то полностью противоположное тому, чем являлась id.

— id была многомиллионной компанией, а мы сидели в окружении серых стен, — сокрушался Ромеро. — Все из-за того, что у Кармака был пунктик: «Мне ничего не

нужно, кроме стола, кресла и компьютера». Нет бы сказать: «Окей, у нас куча денег, давайте-ка отгрохаем себе реально крутой офис!»

Новый офис Ромеро должен был стать не только веселым местом для работы. Он должен был стать местом, где геймер мог бы показать прессе, семье и друзьям, что *игры* смогли построить империю, а империя — лучшее место для создания игры.

Когда двери лифта открылись, Ромеро будто очутился на Луне. Двухэтажный лофт в 2000 квадратных метров, казалось, находился прямо на небе. Кругом было пусто, но из окружающих офис панорамных окон был виден весь город, а над головой протянулся 18-метровый стеклянный купол. Куда бы Ромеро ни взглянул, он повсюду видел калейдоскоп света: огни ночного города внизу, огни небесных светил наверху. Это место не могло дожидаться, когда Ромеро возьмется за его дизайн. Ромеро представил комнату, заваленную подушками, комнату с игровыми автоматами, как в Вегасе, комнату, где можно было бы выпустить пар, круша все вокруг!

Но, как объяснил агент по недвижимости, были и проблемы. Пространство было таким просторным, застекленным и высотным, что его было очень тяжело проветривать. Цена тоже кусалась: 150 долларов за квадратный метр, примерно 300 000 долларов в месяц. По этим причинам место и пустовало. И еще, пожалуй, оттого, что было слишком странным для банков и нефтяных компаний. Но в глазах Ромеро уже плясали огоньки.

— Хватит. Это потрясающе. Ничего подобного нигде нет. Это именно то, что нужно. Вот *это* будет игровая компания.

Ромеро назвал ее Dream Design.

Вместе со своим старым другом и напарником Томом Холлом Ромеро представил новую студию издателям. Ни Кармак, ни технологии ему больше не указ. Гораздо легче просто получить лицензию на использование движка Quake — на что id дала добро — и сделать игру на нем. Три главных дизайнера будут одновременно разрабатывать три игры разных жанров. И Ромеро обеспечит каждого из них достаточным количеством сотрудников, чтобы быстро справиться с работой. Это будет не просто игровая компания, это будет развлекательная компания. И все в ней будет происходить под громкую и ясную мантру.

— Дизайн превыше всего — повторял Ромеро. — Наш дизайн станет игрой. Мы не будем менять дизайн из-за того, что технологии с этим не справляются или какой-то программист говорит, что это невозможно. Вы создаете дизайн игры, вы создаете игру, вот и все, что вы делаете. Это превыше всего. Это, блядь, *дизайн*.

Издательствам Ромеро выдвинул дерзкие требования: 3 миллиона долларов за игру и 40% дохода. К тому же все права на интеллектуальную собственность и право портировать игры на другие платформы оставались за разработчиками. Издатели упирались, но не уходили. Это был золотой век роскошных студий разработчиков. Легендарный Сид Мейер, создатель серии стратегий Civilization, основал свою компанию Firaxis. У Уилла Райта, автора бестселлера SimCity, появилась компания Maxis. Ричард Гэрриот основал Origin, а его бывший сотрудник Крис Робертс — Digital Anvil. После успехов Wolfenstein, DOOM и Quake Ромеро стал не просто успешным, он стал коммерчески привлекательным. Издатели оказывали Ромеро и Тому первоклассный прием. Им предоставляли

лучшие апартаменты в Беверли-Хиллз, по тысяче долларов за ночь. Их поили виски в лимузинах по пути в лучшие рестораны города. Дух захватывало от чувства свободы и мыслей о потенциальных возможностях. Осадок, оставшийся после работы в id, они смыли шампанским.

Ромеро хотел сделать шутер, а Том — ролевую игру. Dream Design был нужен еще один дизайнер. Этим человеком стал Тодд Портер, который на тот момент возглавлял далласскую студию 7th Level. Тодд, с которым Ромеро познакомился через старого друга из Softdisk, казался ему энергичным, веселым и, что важнее всего, геймером — настоящим геймером, ветераном Apple II. Это был 36-летний мужчина, когда-то готовившийся стать священником. Но проповеди, к его неудовольствию, на деле оказались бизнесом не в меньшей степени, чем духовным опытом. Ему не нравилось давление от необходимости занять высокую должность в какой-нибудь большой церкви. Так что он бросил обучение и купил на сэкономленные деньги компьютер.

Когда его родители развелись, Тодду пришлось задуматься о том, как обеспечить семью. Он переехал в Айову, чтобы обучиться бизнесу. Некоторое время он работал стриптизером под сценическим псевдонимом Маленький Проповедник. С помощью накоплений он улучшил свои способности в программировании и вскоре получил работу в Origin, остинской компании Ричарда Гэрриота. Вскоре он оттуда ушел и на пару с художником Джерри О'Флаэрти основал собственную компанию в Далласе. Однако тяжелые времена заставили его продать бизнес компании 7th Level, и мечта о собственном деле разбилась. До тех пор, пока не появился Ромеро. Тодд сказал, что его деловое чутье — именно то, чего не

хватает их компании. Ромеро и сам почувствовал его сноровку. Кроме того, Тодд мог захватить с собой Джерри, который возглавил бы художественный отдел. Собравшись за обедом в «Макдоналдсе», четверо геймеров договорились объединиться. Детали будущих планов они расписывали на салфетках.

Им не хватало только названия. Название Dream Design казалось Ромеро недостаточно хорошим, он хотел чего-то более оригинального, короткого, звучного, мощного, научного, умного. Том предложил Ion.

— Конкурентам лучше нас остерегаться, иначе они угодят в ионный шторм! — усмехнулся Ромеро.

Студия получила имя Ion Storm.

В канун рождества Ion Storm подписала договор с издателем Eidos Interactive. Это была британская компания, источником стартового капитала которой стало золото из шахт Южной Африки. Недавно Eidos выпустила хитовый шутер от третьего лица под названием Tomb Raider, главным героем которого была девушка, своего рода сексапильная версия Индианы Джонса. Компания хотела привлечь на свою сторону разработчиков с громкими именами, и одним из самых громких имен был Ромеро. Eidos согласилась почти на все требования Ion Storm, включая выплату трех миллионов за каждую игру. Но она также хотела получить права на консольные издания игр, и была готова заплатить за это еще четыре миллиона. Договор предусматривал возможность продления на еще три игры: итого шесть. Соглашение оценивало Ion Storm в сумме в сто миллионов долларов.

Получив деньги, Ромеро, Том и Тодд стали делать наброски игр своей мечты. Том начал прорабатывать идею большой комедийной игры про межгалактические

приключения под названием Anachronox. Тодд заявил, что хочет сделать стратегию про похитителей тел под названием Doppelganger. А Ромеро стал вырисовывать очертания главной игры своей жизни — эпичного шутера от первого лица, получившего название в честь легендарного меча, которым Кармак соблазнял его в одной давнишней партии в Dungeons & Dragons. Ради этого оружия Ромеро рискнул всем: своими напарниками, судьбой всей игры. Чтобы получить меч под названием Дайкатана, Ромеро заключил сделку с демонами. В той партии это привело к уничтожению всего мира. На этот раз Ромеро намеревался его захватить.

В Daikatana игроку предлагалась роль Хиро Миямото, японского студента-биохимика в Киото XXV века, который должен спасти мир от злого ученого Каге Мисимы, который похитил Дайкатану (яп. «большой меч»*) — волшебный клинок, созданный предками Миямото. С помощью заключенной в мече способности перемещаться во времени Мисима стал менять историю в угоду своим злодейским планам: например, похитил лекарство от болезни, похожей на СПИД. Увидев в Миямото угрозу, Мисима отправляет его в дикую погоню с перемещениями во времени между Киото, древней Грецией, средневековой Норвегией и постапокалиптическим Сан-Франциско. Для пущей драматичности Хиро помогают напарники — Суперфлай Джонсон, похожий на Шафта**, и прелестная умница Микико.

* На самом деле «дайкатана» — ошибочное, но прижившееся в западной культуре название класса мечей дайто. — *Прим. пер.*

** Шафт — герой одноименного классического фильма в жанре «блэксплотейшн» 1971 года, чернокожий детектив в кожаной куртке. — *Прим. пер.*

Daikatana воплощала величайшие амбиции Ромеро. Каждый полигон грандиозных миров должен был быть сделан с нуля. Персонажи и действие должны были сливаться воедино. Вдобавок к сложным нюансам разработки искусственного интеллекта персонажей игра требовала более ста уникальных уровней и противников. Daikatana должна была быть примерно в четыре раза больше, чем Quake — будто четыре игры в одной. Ромеро годами создавал игры самостоятельно. Но с John Romero's Daikatana,

как официально окрестили игру, он бы в одиночку не справился, как бы этого ни хотел.

В НАЧАЛЕ 1997 ГОДА
ХАРДКОРНЫЕ ГЕЙМЕРЫ,
ЖИВШИЕ ИГРАМИ
РОМЕРО, ОТПРАВИЛИСЬ
К ВРЕМЕННЫМ ОФИСАМ
ION STORM, ЧТОБЫ
РАБОТАТЬ И СРАЖАТЬСЯ
В «СМЕРТЕЛЬНОМ БОЮ»
СО СВОИМ УЧИТЕЛЕМ.

Ромеро продолжил нанимать в величайшую игровую компанию величайших геймеров. Майк Уилсон надеялся наконец-то реализовать свои беспрецедентные финансовые планы, которые не мог провернуть в id. Шон Грин, старый напарник Ромеро в «смертельных боях» со времен id, был готов помочь с написанием кода.

Как только Ромеро бросил клич в Интернете, почтовый сервер Ion Storm заполонили письма с резюме и модами от неистовых фанатов DOOM и Quake. Ромеро лично отбирал лучших, полагая, что любому, кто смог удивить его свежим персонажем, монстром или уровнем, найдется место в команде мечты. В конце концов, Ромеро сам был точно таким же, забывая на сон, школу и отношения ради того, чтобы играть и делать игры. Что с того, что эти молодые чуваки никогда не работали в индустрии? Если

в них есть страсть и силы, чтобы работать на износ, этого достаточно.

В начале 1997 года хардкорные геймеры, жившие играми Ромеро, отправились к временным офисам Ion Storm, чтобы работать и сражаться в «смертельном бою» со своим учителем. Брайан Эйзерло, ставший известным в своем колледже благодаря голым вечеринкам для хакеров DOOM, получил работу, написав сочинение в форме короткого средневекового рассказа. Уилл Локонто отказался от концертов с индастриал-группой Information Society ради должности саунд-дизайнера в Ion Storm. Сверр Квернмо, легендарный создатель любительских карт для DOOM, покинул родную Норвегию, чтобы стать ведущим дизайнером уровней в команде Ромеро. Все они с легкостью пошли на эти жертвы. «Мы все сходили с ума от Ромеро», — признавался Сверр.

Мало кто сходил с ума сильнее, чем Стиви Кейс. Она была фанаткой Quake из Канзасского университета, и мало кто мог сравниться с ней в умении обращаться с виртуальным оружием в игре. Скатавшись в Даллас, она успела сразиться с Ромеро в «смертельном бою». Стиви проиграла с небольшим отрывом и договорилась устроить реванш. В следующий раз Ромеро был начисто разбит. В качестве наказания он сделал в Сети виртуальный алтарь в честь Стиви. Позже он предложил ей работу.

Стиви и остальные геймеры были не единственными, кого очаровал Ромеро. Пресса восхваляла творческое видение Ion Storm. Каждый, кто забредал в их временный офис, видел настоящую игровую компанию. «Смертельные бои» не просто были разрешены, они поощрялись. В любой момент Ромеро с остальными сотрудниками могли приняться расстреливать друг друга в Quake,

источая громогласные ругательства. Майк заявил прессе, что когда офис будет готов, он станет «шоколадной фабрикой Вилли Вонки от мира видеоигр». В нем будет кинотеатр, огромная комната для игр и специально спроектированная зона со множеством объединенных в локальную сеть компьютеров — специально для «смертельных боев». Time включил Ромеро в список из 50 человек, которых назвали «киберэлитой страны». Fortune упомянула Ion Storm среди двадцати пяти «крутых компаний» США.

Eidos отправила владельцев Ion Storm в пресс-тур в лимузине с шампанским. Майк нахально окрестил это предприятие туром «Без возражений». Эти ребята были в позиции, в которой наконец могли ставить свои условия. Майк назвал владельцев Ion Storm «ливерпульской четверкой от мира видеоигр», что привело парней в восторг. Тодд даже предложил сделать фотографию на пешеходном переходе Эбби-роуд. Но при этом все знали, что происходящее крутилось вокруг одного человека: Джона Ромеро.

Парни из Ion Storm представляли компанию оплотом свободы и исполнения желаний, тогда как id была потеврявшим ориентиры угнетателем. Это были не просто две компании, а два разных видения: дизайн против технологии, искусство против науки, Дионис против Аполлона. «id — компания, ориентирующаяся на технологии, — говорил Майк Уилсон. — А наша главная цель — дать свободу своим творческим возможностям. В id к моменту, когда движок оказывался готов, ни у кого уже не оставалось времени для проработки других аспектов игры. Нам показалось, что это не слишком сбалансированный подход».

Ромеро был согласен. «После моего ухода обстановка в id стала мрачной и невеселой, — рассказывал он в интервью Wired News. — Никаких планов по расширению компании. Кармаку никто не мог возразить. Я хотел делать игры с безграничной творческой свободой, и хотел получить столько ресурсов (т. е. людей), сколько мне было нужно. Потому я и ушел». Лондонской газете The Times Ромеро заявил, что в течение двух лет Ion Storm сместит id с позиции лидера рынка. «Так случится, — сказал он, — и это будет потрясающе».

Кармак заехал на парковку здания в виде черного куба, где располагался офис id, и услышал грохот. Жуткий грохот. Грохот своей вишнево-красной Ferrari F40, в которую врезался пикап. Кармак и моргнуть не успел, как пикап выехал с парковки и растворился в потоке машин. Кармак изучил впечатляющий ущерб, а затем поднялся наверх и опубликовал в Сети очередной .plan-файл: «Никакими словами не описать, что я чувствую. Если кто-то знает высокого белого мужчину в Далласе, на пикапе которого остались следы от столкновения и красная краска, сдайте этого ублюдка!»

Среди ответивших оказался и Джон Ромеро: «F40 подбили, — написал он. — Это карма».

Это была не первая шпилька со стороны Ромеро. Казалось, каждый день кто-то приходил в офис с рассказами о новых безобразиях, которые Ромеро высказывал прессе. Было довольно хотя бы того, что он назвал id технологической компанией, потерявшей ориентиры. Что еще хуже, парням из id казалось, что Ромеро хочет присвоить их общий успех. Даже официальный пресс-релиз Ромеро представлял его как «ответственного за

программирование, дизайн и руководство процессом разработки игр id». А журналисты лениво повторяли за ним, называя Ромеро «изобретательным талантом, стоявшим за id» и «человеком, создавшим такие блокбастеры, как DOOM и Quake».

Такие эпитеты все чаще становились предметом обсуждений среди сотрудников id. Они знали, что журналисты описывают ситуацию односторонне, а Ромеро не торопится их *поправлять*. Вскоре в офисе id стало модно ругать Ромеро и Ion Storm. Американ опубликовал .plan-файл, в котором высмеивал заявления Ромеро о том, что он создал id. Адриан и Кевин ворчали о том, как бы им потопить судно Ромеро. Но никто не ввязался в эту войну так рьяно, как новый художник id и новый друг Кармака Пол Стид.

Пол был полной противоположностью компьютерного задрота — мощный, мускулистый, расписанный татуировками мужчина. Брошенный отцом Пол провел детство в скитаниях по восточному побережью США. Поначалу его привлекали компьютеры, но со временем он стал предпочитать другие интересы. «Либо ты всю ночь гоняешь мышку по столу, пытаешься написать программу, либо ты всю ночь гоняешься за девчонками, — говорил он. — В моем случае девочки победили». Он был одаренным парнем, но своенравным и вспыльчивым. Его выгнали из военной академии за драку, устроенную в классе. Он сбежал в мир компьютеров и стал работать художником в Origin. Когда ему поступило предложение от id, Пол решил, что это будет работа его мечты. Он не знал, что собирается на войну.

Пол знал о Ромеро совсем немного — только то, что этот отстраненный сооснователь компании то и дело

наносит неожиданные визиты в номер 666, будто все еще хочет дружить. Появления Ромеро бесили сотрудников id, особенно Кевина и Адриана. Их возмущало, что тот вел себя так, будто не говорил всех тех гадостей об id в прессе.

— И чего этот уебан постоянно сует сюда свой нос? — слышал Пол возмущения коллег.

Наконец он сам решил высказаться:

— Да ну нахуй этого Ромеро и его компанию! Давайте сами завалимся к нему в офис и посмотрим, что будет!

На следующий день Пол, Адриан и Кевин нанесли визит во временный офис Ion Storm, расположенный неподалеку от центра Далласа. Ромеро не ожидал их появления, но все равно решил показать им студию. Пол заметил, что один из художников Ромеро использовал для создания анимаций устаревшую программу. Он вернулся в id и обратился к руководству Ion Storm в публичном .plan-файле. Его комментарий развязал так называемые .plan'овые войны. И дня не проходило без того, чтобы сотрудники Ion Storm и id не попытались опустить компании друг друга. К делу подключился и сам Ромеро, в издевательской манере спросив у Пола, не напишет ли он положительный отзыв для задней стороны обложки Daikatana. Пол показал письмо от Ромеро Адриану и спросил, можно ли ему ответить. Адриан с удовольствием дал благословение. Ответ Пола гласил: «Чувак. Ты лучше на меня не выебывайся. Иначе я намотаю твои безобразные патлы на кулак и отвешу тебе такого поджопника, что ты улетишь в эпоху DOOM, где мечтал бы оказаться».

До поры Кармак держался от всего этого в стороне. Но чем больше офис наполнялся агрессивной желчью, тем

больше и он чувствовал в себе нарастающий пыл. Он решил провести, как выразился сам, «эксперимент по манипуляции настроением» и почувствовать, каково это — перестать церемониться. Чтобы дать залп по противнику, он выбрал подходящее место: журнал Time. В материале на две страницы, посвященном Ромеро, Кармак заявил, что его бывший напарник — вопреки собственным заявлениям — не ушел из компании, а был уволен. «После того как он разбогател и стал популярным, у него больше не было желания работать. Так что мы вручили ему приказ об увольнении». Он поиздевался над стремлениями Ромеро к славе и богатству, заявив, что «в мире еще бесчисленное число Ferrari, которые я хотел бы приобрести». А также сказал, что у Ромеро нет «ни единого шанса» выполнить обещание выпустить Daikatana к Рождеству.

Ромеро ответил в привычном духе: «id нас ограничивала, она была слишком мелкой и мелко мыслящей». «Смертельный бой» между id и Ion не затихал. Битва приобрела размах с приближением Electronic Entertainment Expo — крупнейшего ежегодного мероприятия игровой индустрии, где разработчики показывали демоверсии своих новейших и лучших игр. В id были уверены, что демонстрация Quake II не просто затмит John Romero's Daikatana, а втопчет ее в грязь.

С начала работы над Quake II в сентябре 1996 года игра приобретала очертания самого значительного и технологически впечатляющего проекта id. Идея игры пришла из посвященного событиям Второй мировой войны фильма 1961 года «Пушки острова Наварон». Герои этой картины должны были уничтожить две огромные вражеские пушки, находящиеся в горной крепости на удаленном острове. Это отличный лейтмотив, подумали

в id: он может придать игре не только военный дух, но и нарратив, понятную цель — ничего подобного в играх id доселе не было. В Quake II игрок в роли морпеха попадал на вражескую планету Строгос, где мутанты-строгги использовали человеческие органы для создания расы смертоносных киборгов.

Цель: уничтожить Строггов прежде, чем они уничтожат человечество. Для этого игроку нужно было уничтожить защищавшее инопланетян оружие: Большую Пушку.

Новые технологии должны были оживить этот мир. Хотя Кармак и не считал новый движок таким же прорывным, как движок первой Quake, тот все равно выглядел внушительно. Что самое замечательное, Quake II могла работать как с программным, так и аппаратным ускорением. Это означало, что обладатели новых карт 3Dfx могли бы увидеть выдающиеся спецэффекты: цветное освещение, четкие текстуры, более плавную, кинематографичную картинку.

Под предводительством Кевина Клауда, который всегда был самым дипломатичным и собранным из владельцев компании, отряд id разработал свою воинственную политику. «Смертельные бои» прекратились, и долгие часы на работе заполнила напряженная тишина. Шривпортских раздолбаев — Тома, Ромеро, Джея и Майка — сменили руководители, которые лучше отвечали консервативному видению Кармака. Среди них был новый



В МАТЕРИАЛЕ НА ДВЕ
СТРАНИЦЫ, ПОСВЯЩЕННОМ
РОМЕРО, КАРМАК
ЗАЯВИЛ, ЧТО ЕГО
БЫВШИЙ НАПАРНИК —
ВОПРЕКИ СОБСТВЕННЫМ
ЗАЯВЛЕНИЯМ — НЕ УШЕЛ
ИЗ КОМПАНИИ, А БЫЛ
УВОЛЕН.



генеральный директор Тодд Холленсхед — бывший налоговый консультант компании Arthur Andersen и новый ведущий дизайнер компании Тим Уиллитс.

Кармак стал необычайно болтлив. «Не думаю, что могу передать, как хорошо у нас идут дела, — написал он в .plan-файле, опубликованном 16 июня 1997 года, прямо перед выставкой Electronic Entertainment Expo, также известной как E3. — Со стороны мы, наверное, смотримся немного странно, но труды все за нас скажут сами. В последнее время у меня с лица не сходит улыбка, настолько все замечательно (хотя, возможно, это все от недосыпа...) Мы потрясающая команда. Мы укладываемся в график (да ладно!). Мы делаем отличный продукт. Будьте начеку!»

Выставка E3 1997 года в Атланте не просто была посвящена видеоиграм. Она сама была видеоигрой. Входя в главный зал, человек будто погружался в сердце огромного механизма: всюду мерцали лучи, громохал рок, катались скейтеры и прохаживались booth babes* — актрисы, модели и стриптизерши, разодетые в костюмы героинь видеоигр и возбуждающие жаждущих плотских утех геймеров. Главной видеоигровой дивой была Лара Крофт, протагонистка Tomb Raider. Пока посетители с полными сумками раздававшихся на халяву пластиковых игрушек выстраивались в очереди, чтобы поиграть в игры, мимо них проходили десятки Лар. Но даже они не могли затмить настоящую звезду вечера: длинноволосого парня, который прогуливался по залу, оставляя

* Booth babes — дословно «стендовые детки» — сленговое название откровенно одетых промоделей, которые должны привлечь аудиторию к стендам продвигаемых на выставке игр. — *Прим. пер.*

позади след из геймеров, падающих ниц при его появлении.

«Мы недостойны! Мы недостойны! Мы недостойны!» — повторяли геймеры Джону Ромеро или — как он в последнее время стал себя называть — Богу. Ромеро принял божественный псевдоним в остроумно описывающем себя самого .plan-файле, но в том была только доля шутки. Для прессы и фанатов Ромеро стал настоящим богом рока. Он был везде: Computer Gaming World, The Wall Street Journal, Fortune — везде на обложке, в цвете и царственном виде. На рекламе джойстиков Ромеро предстал в короне и ярко-красной мантии, чтобы удостоить рекламируемый продукт «королевской печатью качества». «Если вы хотите ломать черепа как большие ребята, Panther XL — это ваш выбор», — гласила цитата Ромеро. А еще он сидел на настоящем средневековом стуле, который за девять тысяч долларов купил для своего особняка.

Ромеро никогда не выглядел так роскошно. Он одевался в дизайнерские рубашки и увешивал себя украшениями. Он отрастил волосы до середины спины. Его грива стала настолько узнаваемой, что в одном интервью он поделился своим рецептом ухода за волосами из 10 шагов: «Чтобы высушить волосы, я всегда закидываю их вперед, себе на лицо, и смотрю на пол, пока медленно работаю расческой и феном. Расчесывание волос сверху вниз во время сушки поможет вам сделать волосы сильнее, и, высушив их полностью, вы будете уверены — они не спутаются».

Проходя мимо головокружительных стендов E3, Ромеро светился так же ярко, как и экраны с играми. Но он явился не для того, чтобы показать себя. Как знали

все присутствующие, он должен был впервые показать Daikatana. Со дня начала разработки в марте 1997 года Ромеро обещал, что игра выйдет к Рождеству. А значит, к тому моменту она должны была быть готова примерно наполовину. Ромеро посчитал, что это вполне выполнимо, благо у него была большая команда: шесть художников против всего двух в id. Несмотря на скепсис Кармака, геймеры с нетерпением ждали игру. Их возбуждение не было беспричинным. С учетом умения Майка Уилсона произвести впечатление, безграничной самоуверенности Ромеро и многомиллионных инвестиций Eidos, студия Ion Storm сняла рекламную кампанию Daikatana со всех тормозов. И из-за одного конкретного рекламного слогана многим показалось, что Ion Storm зашла уже слишком далеко.

Ранее в том же году, по предложению Майка Уилсона, Ромеро согласился запустить рекламу, воссоздававшую словесные перепалки «смертельных боев», язык которых Ромеро во многом создал сам. Но когда он увидел слова, напечатанные на плакате, в нем вдруг зашевелилось сомнение.

— Ты уверен? — спросил он Майка.

— Уверен, — ответил Майк. Не будь целкой.

Ромеро согласился. Реклама появилась в апрельских номерах всех крупных изданий, посвященных видеоиграм. На красном фоне черным цветом было выведено: «Джон Ромеро собирается сделать тебя своей сучкой». И чуть ниже: «Отсоси» — слово, которое Майк недавно зарегистрировал как товарный знак. Реклама вызвала желаемый эффект, но не только. Геймеры не просто были взбудоражены, они были вне себя от ярости. Да кем этот Ромеро себя возомнил? У него от популярности совсем крыша поехала? Но они все еще давали шанс Ромеро

доказать, что его игра и впрямь будет самой крутой вещью, что когда-либо видела планета Земля. За ее созданием стояло это id, «Хирург» Wolfenstein, DOOM и Quake. Геймеры были готовы ему поверить. Е3 должна была стать для него первой проверкой.

Демоверсия Daikatana заняла центральное место на стенде Eidos. Поблизости показывали долгожданный сиквел Tomb Raider. Демоверсия с уровнем в Норвегии была создана специально для Е3. Геймеры окружили экраны, на которых показывали игру. Вместо темных лабиринтов DOOM и Quake они увидели открытые пространства с норвежскими домиками, укутанными снежным одеялом, и древнегреческими храмами. Геймеры хвалили игру, но без особого восторга. Когда Ромеро добрался до стенда id, то понял почему.

Он протиснулся сквозь толпу, чтобы посмотреть на демо Quake II. В лицо Ромеро ударил желтый свет монитора, и его челюсть отвисла. *Цветное освещение!* Ромеро не мог поверить своим глазам. Уровень был просто какой-то военной базой с коридорами, но когда игрок спускал курок, желтый свет от выстрела создавал соответствующий желтый отблеск, проносившийся по стене. Это было не сразу заметно, но когда Ромеро увидел динамическое цветное освещение в действии, он словно вернулся в тот момент, когда впервые увидел Dangerous Dave in Copyright Infringement в офисе Softdisk.

— Ебануться... — едва слышно прошептал он. Кармак снова всех сделал.



ПРОХОДЯ МИМО
ГОЛОВОКРУЖИТЕЛЬНЫХ
СТЕНДОВ ЕЗ, РОМЕРО
СВЕТИЛСЯ ТАК ЖЕ ЯРКО, КАК
И ЭКРАНЫ С ИГРАМИ.



Ромеро подумал, что Quake II — лучшее, что он когда-либо видел на компьютере. Запрограммировав игру специально под аппаратное ускорение, Кармак создал настоящую красоту. Цветное освещение волшебным образом оживляло виртуальный мир. Ромеро знал: это было новое слово в игростроении. А еще игра Кармака, увы, была прямой соперницей Daikatana. Разница между двумя играми была подобна разнице между листком бумаги и цветным телевизором, подумал Ромеро. У Daikatana в ее нынешнем виде не было ни малейшего шанса выстоять в этой битве.

Соглашение с id по покупке движка подразумевало, что Ромеро мог перенести игру на новый движок. Но он и представить себе не мог, что технологический прорыв Кармака окажется настолько огромным. Теперь он знал: нужно свернуть все имеющиеся наработки Daikatana и переделать игру на движке Quake II. Но была одна проблема: в соглашении было указано, что Ромеро не сможет использовать новый движок, пока сделанная на нем игра от id не поступит в продажу. Это означало, что Ромеро получит движок Quake II не раньше Рождества. Ему придется закончить Daikatana на нынешнем движке, а затем потратить около месяца, по собственным оценкам, на перенос игры на движок Quake II.

Технические достижения Кармака вновь заставили Ромеро изменить свои планы.

Во второй половине шоу геймеров ждало еще одно крупное событие: «Красная аннигиляция», турнир по «смертельному бою», спонсированный id. Посреди зала красовался главный приз: вишнево-красный Ferrari 328 Кармака. «Первый Ferrari я купил после успеха Wolfenstein 3D, — заявил Кармак прессе. — DOOM и Quake принесли

мне еще три. Четыре Ferrari — многовато даже для меня. Но я не хочу продавать один из них или отправлять в гараж. Я отдам его геймерам, благодаря которым и получил. Того, кто станет королем нашего турнира по Quake, ждет достойная корона».

Более двух тысяч геймеров состязались в Сети, чтобы попасть в число шестнадцати претендентов, отправившихся на Е3. В финал пробившись меткий стрелок из Impulse 9 Том 'Entropy' Кизми и победитель памятного мероприятия «Судный день», организованного Microsoft, — Деннис 'Thresh' Фонг. Эти двое расположились на сцене перед машиной Кармака с номером IDTEK1. Под крики толпы их поединок транслировался на огромный экран позади сцены. Thresh мог увидеть в мониторе отражение красного Ferrari, когда, совершив очередное убийство, выиграл поединок с разгромным счетом 13:1.

Кармак поднялся на сцену и вручил Деннису ключи.

— Ну и как ты собираешься доставить эту машину домой? — спросил Кармак.

— Не знаю, — замялся Thresh. — Наверное, на корабле.

Кармак ушел, а через полчаса вернулся и протянул Деннису пять тысяч долларов на оплату перевозки.

Когда толпа рассосалась, Ромеро решил прогуляться в поисках бывших коллег. Соперничество еще не значило, что они не могут быть друзьями. Он обнаружил Кармака



КОГДА ТОЛПА
РАССОСАЛАСЬ, РОМЕРО
РЕШИЛ ПРОГУЛЯТЬСЯ
В ПОИСКАХ БЫВШИХ
КОЛЛЕГ. СОПЕРНИЧЕСТВО
ЕЩЕ НЕ ЗНАЧИЛО, ЧТО ОНИ
НЕ МОГУТ БЫТЬ ДРУЗЬЯМИ.



и еще пару ребят из id возле компьютеров. Они обсудили мероприятие, и кто-то предложил сыграть в «смертельный бой». Ромеро выносил противников одного за другим, пока очередь не дошла до Кармака.

Два Джона уселись за компьютеры и столкнулись лицом к лицу. Забавно, как игры спустя годы приобрели для них совсем иное значение. Они играли в Super Mario в Шривпорте, когда мир казался полным возможностей, а id была лишь смутной идеей*. Они играли в гоночную игру F-Zero в Висконсине, чтобы согреть себя мечтами о гоночных автомобилях, которые когда-то смогут себе позволить. Они сыграли самый первый «смертельный бой» в DOOM, который предвосхитил будущие успехи. И теперь они впервые сражались друг против друга в Quake — игре, которая их разделила. За долгие месяцы разработки они ни разу не играли друг с другом.

По сигналу они ринулись в бой, выпуская друг в друга ракеты. Не успела битва начаться, как «Хирург» Ромеро не оставил от «Джона-Движка» и мокрого места. Сражение было окончено. Следующее должно было пройти в куда более интересной обстановке: там, где судьба должна была свести Quake II и Daikatana. И эта будущая битва сулила неожиданные повороты.

* В оригинале *idea from the deep* созвучно с ранним вариантом названия id — *Ideas from the Deep*. — *Прим. пер.*

14



КРЕМНИЕВЫЙ АЛАМО

Брат Джейк стоял за стойкой бара Horny Toad в Меските и смешивал очередную Охуенно Большую Пушку. Одна часть румпельминца, одна часть мидори, немного блю кюрасао — он назвал свой фирменный коктейль в честь любимого оружия из DOOM. Это было меньшее, что он мог сделать в честь id, офис которой находился прямо напротив. Выпить этот ядовито-зеленый напиток означало поднять тост за Даллас, новую столицу видеоигровой лихорадки.

К середине 1997 года Даллас стал для геймеров тем же, чем в начале девяностых для музыкантов стал Сиэтл, с id в качестве аналога группы Nirvana. С того дня, когда два Джона приехали в город, привезя с собой автомат с игрой Рас-Ман, прошло пять лет, и размер местного сообщества разработчиков за это время утроился. Рост наблюдался и в соседнем Остине, где столько же народу собралось вокруг Origin, флагманской компании Ричарда Гэрриота. Журнал Time назвал техасских геймеров «новыми ковбоями». В Wired их нарекли «детьми DOOM». Газета The Boston Globe окрестила ренессанс видеоигр в штате «новым Голливудом».

Более точным названием было бы «Кремниевый Аламо», потому что добывали в этой лихорадке в основном шутеры от первого лица. DOOM, Quake, хит Скотта Миллера Duke Nukem 3D и прочие игры подобного толка доминировали в рейтингах и дали старт многомиллионной индустрии, где товары можно было производить, не выходя из дома.

Исполнилась мечта ребят из id, к которой они шли еще со времен работы в Softdisk: персональный компьютер стал полноценной платформой для игр. Выручка индустрии интерактивных развлечений в 1996 году составила 3,7 миллиарда долларов, и почти половину этой суммы — 1,7 миллиарда — обеспечили PC-игры. «Бум игр для компьютеров, — заключила газета USA Today, — помог индустрии всплыть со дна».

Вдохновившись славой и прибылью id и Ion Storm, в окрестностях Далласа стали появляться подобные компании. Rogue и Ritual, отпочковавшись от id и 3D Realms соответственно, специализировались на так называемых аддонах: дополнительных наборах уровней для Quake. Ensemble Studios укрепила свои позиции, приняв в свои ряды выходца из id Сэнди Петерсена, и создала Age of Empires, одну из самых популярных стратегий всех времен. Terminal Reality, основанная бывшими сотрудниками Apogee вместе с создателем выдающегося движка игры Microsoft Flight Simulator, посвятила себя разработке нескольких кросс-платформенных игр. Профессиональная Лига киберспортсменов пыталась превратить чемпионаты по «смертельному бою» в NFL от мира компьютерных игр.

Лицензивав свой движок, id многое сделала для роста сообщества. За право использовать движок Quake

компании вроде Ion Storm платили id около двухсот пятидесяти тысяч долларов плюс роялти. Однако не все конкуренты приносили id Software доход. Профильная пресса вскоре начала спекулировать на тему «убийц Quake», которые могли бы скинуть id с пьедестала. Duke Nukem 3D к тому моменту уже получила высокие оценки. Valve, основанная выходцами из Microsoft команда из Сиэтла, лицензировала движок Quake для своей игры Half-Life, которую очень тепло приняли на E3. Хвалебные обзоры получила и демоверсия игры Unreal, созданная Epic Games: компанией из Северной Каролины, которую за несколько лет до этого открыл публике Скотт Миллер. И конечно, была Daikatana. Все эти игры, как и Quake II самой id, должны были выйти где-то в следующем году, и конкуренция между компаниями Кремниевого Аламо обещала стать одной из лучших дуэлей за много лет — если, конечно, эти компании смогут решить свои внутренние проблемы.

Гонка началась. Кармак сидел за рулем своего Ferrari F40 и, сжигая покрышки, летел по трассе. Прямо за ним неслись Porsche 911. В техасском городе Эннис стояла ясная солнечная погода. Кармак решил арендовать гоночный трек, проложенный по проселочным дорогам, чтобы устроить автогонку для сотрудников id: это был отличный способ похвастаться мощностью машин, приобретенных благодаря играм. Это был не единственный трек, по которому они в последнее время катались, — однажды Кармак даже позвонил мэру Мескита и попросил ненадолго закрыть местный аэропорт, чтобы ребята из id могли вдоволь покататься по взлетно-посадочным полосам. Мэр рад был оказать Кармаку услугу: тот пожертвовал десятки тысяч долларов на обмундирование для

местной полиции. Просьбы Кармака стоило принимать во внимание: за его счет, среди прочего, были куплены бронежилеты, к которым некий геймер в участке пришил нашивки с логотипом DOOM.

Впрочем, парни соревновались не только на машинах. Quake II получила на E3 больше всего внимания, но обстановка внутри самой id все накалялась. Кармак больше не старался настраивать себя на агрессивный лад (он установил, что подобная мотивация не способствует его когнитивной деятельности), но остальные жаждали крови. Шутеры других компаний — даже тех, которым лицензировала движок сама id, — периодически подвергались осмеянию. Когда демоверсия Half-Life увидела свет, многие ребята настаивали, что игра провалится.

Компания стала серьезной и воинственной — как и сама Quake II. Кому-то могло показаться, что из id ушло все веселье и смех, причем в прямом смысле этого слова: Ромеро, Майк, Джей, Шон — никто из штатных шутников там уже не работал. Если раньше все соревновались с Ромеро, то теперь каждый конкурировал с остальными. Американ и остальные обвиняли в этом Кармака. Тот пассивно-агрессивно заперся в офисе, подливая масла в огонь.

Другим источником всеобщего недоверия стала система премирования, основанная на внутриккомандном соревновании. Примерно раз в квартал владельцы компании совместно оценивали вклад каждого сотрудника. Потом на основании этих оценок они вычисляли размеры премий. За один квартал можно было заработать 100 тысяч долларов, а за другой — 20. Владельцы признавали, что система субъективна и неидеальна, но придумать

другую не могли. Сотрудники понимали, что самый простой способ заработать побольше денег — это обмануть, обыграть, обхитрить всех остальных. Это был корпоративный «смертельный бой».

С уходом Ромеро конкуренция только ужесточилась. В начале разработки Quake Американ был всеобщим любимцем, но эти времена прошли. Он чувствовал, что Кармак к нему охладел — он перестал даже понимать, дружили ли они когда-то на самом деле. Кармак считал, что Американ сам виноват — он, безусловно, талантлив, но, как и Ромеро, сбился с пути. Как следствие, в фаворе у Кармака оказался давний враг Американа, Тим Уиллитс. Коллективные распри разгорелись с новой силой.

Кармаку все больше и больше хотелось взять с собой ноутбук и уехать как можно дальше, затеряться где-нибудь в отеле. Он считал, что проблемы в id начались оттого, что сотрудников стало слишком много; этого можно было бы избежать, будь компания меньше, а команда сплоченнее.

Он выложил в Интернет новый файл .plan: «Для любого проекта есть некий максимальный размер команды. Добавление каждого человека сверх него только замедлит процесс. Это происходит из-за потери эффективности: деления задач, излишней коммуникации, банальной энтропии. Еще проще, добавляя людей, потерять в качестве. Я стараюсь, чтобы количество программистов в id



КОМУ-ТО МОГЛО
ПОКАЗАТЬСЯ, ЧТО ИЗ
ID УШЛО ВСЕ ВЕСЕЛЬЕ
И СМЕХ, ПРИЧЕМ В ПРЯМОМ
СМЫСЛЕ ЭТОГО СЛОВА:
РОМЕРО, МАЙК, ДЖЕЙ,
ШОН — НИКТО ИЗ
ШТАТНЫХ ШУТНИКОВ ТАМ
УЖЕ НЕ РАБОТАЛ.



не росло выше определенного числа — очень небольшого».

С уходом Ромеро жизнь Кармака могла стремиться к такой же элегантности, как и его код: простой, эффективный и лаконичный. Точно так же он будет управлять компанией. Точно так же он будет делать игры. Он не поддастся внутреннему давлению и грандиозным идеям, которые отложат релиз до бесконечности. Он просто выпустит игру. 9 декабря 1997 года он именно это и сделал.

«Господи. Quake II — это самое впечатляющее, во что я только играл на компьютере... Вы недавно играли во что-нибудь лучше? Думаю, нет». Quake II получила множество хвалебных отзывов, и автором одного из самых восторженных из них был Ромеро. Он опубликовал рецензию в файле .plan 11 декабря, спустя два дня после выхода игры. Джон прошел ее за один присест, играя сорок восемь часов без перерыва. Было отчего прийти в восторг.

Теперь у него была лицензия на движок Quake II. Он мог перенести в Daikatana все фишки игры, включая цветное освещение. Теперь он не просто разрабатывал, как ему казалось, самый амбициозный шутер в истории — он мог сделать его на самом амбициозном движке в истории. Наконец-то идеальное сочетание, союз технологий и дизайна, недоступный Ромеро в id. И главное: никто — ни Кармак, ни кто бы то ни было еще — не встанет у него на пути.

По крайней мере, ему так казалось. Сотрудники все растущей Ion Storm, однако, недовольно ворчали. Ропот начался в апреле, когда появилась та реклама с «сучкой».

Не оправившись от удара, в июне 1997 года компания отправилась на E3 с демоверсией Daikatana — посредственной, как считали многие. Казалось, что Ромеро больше нравится играть в игры и заискивать перед прессой, чем управлять разработкой игры. И в результате она все дальше становилась от завершения.

Большей части компании, мягко говоря, не понравилась идея Ромеро перенести Daikatana на движок Quake II. Написав дизайн-документ из четырехсот страниц, Ромеро, кажется, совсем не представлял, сколько нужно работы, чтобы реализовать даже самые базовые компоненты игры его мечты. Ему хотелось шестьдесят четыре типа врагов! Четыре временные зоны! Игру вчетверо больше Quake! Релиз был запланирован на март 1998 года, и даже без смены движка разработчики вряд ли уложились бы в срок. И что им было делать?

Не только у них были опасения после E3. Eidos без восторга встретила новость о том, что главная игра Ion Storm не успеет выйти к Рождеству. Но боссы издательства решили выдать Ромеро кредит доверия. Он убедил их — и своих сотрудников тоже, — что игра задержится всего на несколько месяцев. «Кадры и рабочая сила» — так он сформулировал формулу успеха. В компании уже работали восемьдесят человек, и она все еще нанимала новых. *С таким-то количеством персонала вся работа, конечно, будет сделана. Смотрите, чего мы добились в id — а нас там было дай бог тринадцать человек!* У Eidos не было выбора — пришлось поверить Ромеро на слово. Он руководил разработкой, и люди из Eidos не имели права вмешиваться в процесс. Их завели, что игра появится на полках магазинов уже спустя

несколько месяцев, и они хотели выпустить ее, чего бы это ни стоило.

А стоило это очень дорого. И года не прошло, как тринадцать миллионов долларов, которых должно было хватить на все три игры, стали подходить к концу. Восемьдесят человек в штате — значит, нужно выплачивать восемьдесят зарплат каждый месяц и приобрести сто шестьдесят новейших компьютеров с мониторами диагональю двадцать один дюйм — каждому по два. На одно только обустройство офиса ушло почти два миллиона, а разработке конца-края не видно. Нужно было что-то делать. И у Майка Уилсона, гения маркетинга из Ion Storm, родился план.

Еще во время работы в id Майк мечтал о собственном издательстве. Он озвучил свою мечту Ромеро и другим владельцам Ion Storm, как только вступил в должность. Они решили открыть Ion Strike — отделение компании, которое занималось бы изданием игр, — сразу же после выполнения контрактных обязательств перед Eidos. Майк думал, что Ромеро заключил с Eidos сделку на три игры — и не мог поверить, когда оказалось, что Ромеро без его ведома включил в контракт возможность издания еще трех. То есть Ion Storm получала тринадцать миллионов на первые три игры, а потом презентовала идеи трех других, и Eidos решала, финансировать разработку или нет. Чем раньше они придут к Eidos, тем быстрее получают деньги на Ion Strike. Пришло время искать идеи.

Первым шагом стала покупка игры Dominion, которую создавала 7th Level, компания Тодда Портера. Деньги на разработку иссякали, и Тодд убедил других владельцев компании продать игру Ion Storm — те просто

заплатили бы за нее один миллион восемьсот тысяч долларов, а потом довели до релиза за шесть недель или около того. После этого Тодд смог бы закончить другую игру, *Doppelganger*, которую задумывал изначально. Сделка была заключена, но Ion Storm на ней не остановилась.

В сентябре 1997 года до Ромеро дошел слух о том, что геймдизайнер Уоррен Спектор ищет новое место работы. 41-летний Уоррен, заслуженный ветеран индустрии, родился в Нью-Йорке в семье стоматолога и учительницы чтения и вырос интеллигентным и эрудированным человеком. В конце семидесятых, будучи аспирантом факультета радио, кино и телевидения в Техасском университете, Уоррен стал частью растущего остинского сообщества геймеров и писателей-фантастов и в конце концов получил работу в Origin, компании Ричарда Гэрриота. Игры для него были не просто развлечением — они были ближе всего к искусственной реальности.

«В истории человечества еще не было ни одного вида искусства, который буквально помещал бы вас в другой мир, — говорил он. — Мы застряли здесь». Но хорошая игра могла подобраться к решению этой задачи — главное, выдержать баланс сюжета и технологий. «Это единственный вид искусства, с помощью которого обычные люди могут путешествовать в другие миры... Я никогда не смогу управлять бипланом времен Первой мировой



И ГОДА НЕ ПРОШЛО, КАК
ТРИНАДЦАТЬ МИЛЛИОНОВ
ДОЛЛАРОВ, КОТОРЫХ
ДОЛЖНО БЫЛО ХВАТИТЬ
НА ВСЕ ТРИ ИГРЫ, СТАЛИ
ПОДХОДИТЬ К КОНЦУ.



войны. Я никогда не побываю на космической станции. Я никогда не стану супершпионом. Но игры позволяют мне пережить все эти ощущения».

Пока id популяризировала шутеры от первого лица — по его мнению, бессмысленные, — Уоррен работал над более сложными сюжетными проектами — «иммерсивными симуляциями», как он их называл. В играх вроде *Ultima Underworld*, *Thief* и *System Shock* разум и скрытность игрока ценились куда выше, чем умение вовремя спустить курок. Ромеро подумал, что Спектор идеально им подходит. Уоррен согласился открыть новое отделение компании под названием Ion Austin и возглавить его. Он начал работу над игрой мечты — *своей* мечты: научной фантастике о борьбе с терроризмом, самой реалистичной и захватывающей иммерсивной симуляцией под названием *Deus Ex*. Когда пиарщики Ромеро предложили Уоррену переехать в пекло головного офиса, он тем не менее тут же обозначил границы.

— Я никогда не скажу никому «отсоси», — ответил он, — и не хочу делать никого своей сучкой. Мы будем самой благородной частью этой компании, готовьтесь к этому.

У Майка Уилсона и в мыслях не было, что что-то может пойти не так. В сентябре, прилетев в Англию на видеоигровую конференцию, он назначил топ-менеджменту Eidos встречу, где рассказал о концептах трех следующих игр Ion Storm.

— Вот они, — сказал он. — Вы их либо берете, либо нет.

Майку было не впервой шантажировать издателей — вспомнить, например, ту сделку по условно-бесплатному

выпуску Quake, которая оставила за бортом GTI и розничные продажи. Руководство Eidos, однако, даже не стало ничего обсуждать: кем Майк, черт возьми, себя возомнил? Ion Storm не могла доделать свои первые три игры, но уже пришла договариваться о следующих? Никакой сделки не вышло.

Тодд Портер рассказал остальным владельцам, что после встречи ему позвонил генеральный директор Eidos и пообещал придушить Майка. Тодд, который с самого начала протестовал против похода к Eidos, пожаловался Ромеро и Тому — безуспешно. Они были слишком заняты своими играми, чтобы сводить бюджеты, подумал он и решил свести их сам. Увиденное ему не понравилось: Майк и Боб Райт, исполнительный директор компании, тратили деньги как безумные, не заботясь о том, сходится ли дебет с кредитом.

Пока Тодд собирал на Майка и Боба компромат, сам Уилсон копал под Тодда. Открытый и веселый Майк стал для молодежи из Ion Storm кем-то вроде наставника, с которым они делились своими переживаниями. Том со своей командой Dominion и художники Джерри были для них одним только геморроем, жаловались ребята. Назревал конфликт поколений: если Ромеро набирал в команду молодых геймеров из сообщества DOOM, то подчиненные Тодда и Джерри были старше и степеннее. У Тодда в команде были доктора наук, у Ромеро немногие вообще окончили институт. Хуже того, люди Тодда даже не были знакомы с игрой, благодаря которой Ion Storm появилась на свет. Команда Ромеро поразилась, когда кто-то из подчиненных Тодда увидел запущенную DOOM на одном из компьютеров и не узнал ее.

Ежедневно выслушивая подобные жалобы, Майк решил, что пора что-то предпринять. В октябре он позвал Ромеро и Тома в бар и сказал им то, что боялись озвучить сами сотрудники: все ненавидели Тодда. Несмотря на его заверения, работа над *Dominion* заняла больше шести недель, а сама игра выглядела так себе. Тодд был в компании белой вороной; господи Иисусе, да он на работу в деловом костюме ходил. Ребята согласились его уволить.

На следующей неделе Ромеро отправился к Тодду, чтобы сообщить ему неприятные вести, но на полпути развернулся и отправился обратно.

— Чувак, я так не могу, — сказал он Майку. — Мы же ему даже шанса не дали. Мы увольняем его тупо потому, что все его ненавидят. Надо с ним поговорить, поставить его перед фактом и предложить свою помощь.

Майк был в шоке: Ромеро оставался все таким же **отбитым**. Но Майк даже представить себе не мог, к чему эта **отбитость** приведет впоследствии. В следующем месяце на ковер вызвали самого Майка: остальные владельцы, в особенности Тодд, хотели *уволить его самого*. Люди из Eidos ежедневно звонили и жаловались, что с Майком невозможно работать. К тому же обнаружилось, что Майк, никого не известив, потратил часть бюджета компании, чтобы купить себе BMW. Его затея открыть издательство тоже была не в тему. Ion Storm не будет издавать игры, сказал Ромеро, она будет их *делать*. Если Майк так хочет заниматься изданием, то ему придется уйти. И он ушел.

Убрав Майка с дороги, Ромеро наконец мог засучить рукава и привести свою команду к решению поставленной задачи. В феврале 1998 года он получил

долгожданный код Quake II. Вот он — движок, который ускорит разработку Daikatana до предела. Ромеро открыл файл, посмотрел на код и замер от ужаса. Господи боже мой, подумал он. Кармак, что ты наделал?

— У тебя есть аспирин? — спросил Кармак у друга, пока они входили в казино в Лас-Вегасе.

— У тебя болит голова?

— Нет, — ответил Кармак, — но скоро начнет.

Восьмого февраля 1998 года Кармак собрался подвергнуть свой мозг испытанию. Его новым увлечением стал блэкджек; он собирался считать карты. «Как человек, который обладает некоторыми познаниями в статистике и не верит в удачу, судьбу, карму и бога (богов), в казино я интересуюсь только одной игрой — блэкджеком — написал он в файле .plan. — Игра в блэкджек — это тест на дисциплинированность. Нужно немного умения, чтобы принимать верные решения и подсчитывать карты, но самое сложное — это заставлять себя все время действовать как робот, а не поддаваться никакому „шестому чувству“». Чтобы отточить перед поездкой свое умение играть, Кармак применил любимый метод обучения: прочитал несколько книг по теме и написал программу, которая симулировала

ТИМ УИЛЛИТС СОЗДАЛ
СЕКРЕТНУЮ КОМНАТУ,
ГДЕ У СТЕН СТОЯЛИ
ПОРТРЕТЫ СОТРУДНИКОВ
ID. К КАЖДОМУ БЫЛА
ПРИВЯЗАНА СВОЯ
АНИМАЦИЯ, КОТОРАЯ,
ПО МНЕНИЮ ТИМА,
ОТРАЖАЛА ХАРАКТЕР
ИЗОБРАЖЕННОГО. ПРИ
ПРИБЛИЖЕНИИ ИГРОКА
ПОРТРЕТ КАРМАКА УЕЗЖАЛ
ВГЛУБЬ ПОЛА.

раздачу карт в блэкджеке на основе статистических данных.

Его эксперимент удался и принес ему 20 000 долларов выигрыша, которые он потратил на благотворительность, отдав Free Software Foundation — организации, состоящей из таких же апологетов кодекса хакеров. «Не то чтобы я пытался заработать на жизнь [играя в блэкджек], — написал Кармак после поездки, — так что мне без разницы, выгонят меня из казино или нет». Совсем скоро Кармаку довелось выяснить, есть ли разница — во время следующей же поездки к нему подошли три человека в черных костюмах и сказали:

— Нам хотелось бы, чтобы вы покинули стол для блэкджека и стали играть во что-нибудь другое.

Остальные посетители казино удивленно наблюдали за происходящим.

— Почему они вам так сказали? — спросила одна женщина.

— Они думают, что я считаю карты, — ответил Кармак.

— Они думают, что вы их *запоминаете*?

— Ну да, — сказал Кармак, — типа того.

— Ух ты, а кем вы работаете?

— Программистом, — ответил Кармак, и его вывели за дверь.

Казино было не единственным местом, где Кармак искал покоя в феврале 1998 года. Его жажда затворничества однажды случайно привела его в маленький гостиничный номер во Флориде, где у него даже не спросили документов. Quake II получила восторженные отзывы и прекрасно продавалась, но напряженная атмосфера в офисе — все эти склоки, ругань, нытье, «смертельный

бой» дотла выгоревших ребят — все же доконала Кармака. Обстановка стала настолько удручающей, что проникла даже в игру. Тим Уиллитс создал секретную комнату, где у стен стояли портреты сотрудников id. К каждому была привязана своя анимация, которая, по мнению Тима, отражала характер изображенного. При приближении игрока портрет Кармака уезжал вглубь пола.

Теперь Кармак уехал по-настоящему и на неделю уединился в номере отдаленной гостиницы. Коробки из-под пиццы валялись на полу. Телефон не звонил. Дверь не открывалась. Кармак отвлекался от работы, только когда у него пересыхало в горле — тогда он выходил за диетической колой. По такому случаю он даже купил себе особый ноутбук Dolch с процессором Pentium II и полноразмерными PCI-слотами для видеокарты от Evans & Sutherland с поддержкой OpenGL. Он полагал, что приехал сюда исключительно ради исследований для Trinity — графического движка нового поколения, которым он планировал заниматься, пока остальная команда работала над дополнительными уровнями для Quake II. Однако, вернувшись на следующей неделе в Мескит, он ощутил непривычное желание порефлексировать. Он выложил в Интернет следующий файл .plan:

Имя: Джон Кармак

Описание: Программист

Проект: Quake 2

Последнее обновление: 02/1998 03:06:55 (центрально-американское время)

Ок, я опоздал с обновлением.

Поездка прошла хорошо. Неделю просидел в четырех стенах и выходил из гостиницы только за колой. Она

меня, похоже, немного испортила, потому что всякие мелкие отвлекающие факторы в офисе теперь раздражают куда больше. Наверное, я пока буду делать такие недельные исследовательские вылазки более-менее регулярно, пока у нас нет кранча. Где-то раз в три месяца.

Я пока не готов говорить о деталях Trinity, над которыми сейчас работаю. Я пытался начать движок Quake многими способами (дерево лучей, порталы и т. д.), пока не определился с архитектурой. Так что вполне возможно, что вещи, которыми я сейчас занимаюсь, в готовый проект не войдут, и я не хочу упоминать ничего такого, что кто-то может воспринять как обещание.

Хотя я уже в восторге от перспектив.

Многие занимаются разработкой игр только ради результата, и ради него они как бы терпят процесс. Уважаю эту точку зрения, но у меня немного другая мотивация.

Я сам очень горжусь теми отличными играми, которые выпускаю, но те вещи, которых мне удалось достичь в процессе разработки, запоминаются куда лучше. Я не помню ни одного из наших прошлых релизов, но помню все свои лучшие идеи вплоть до циклического заворачивания графического контроллера для бесконечного гладкого скроллинга в Commander Keen (даже вплоть до осознания преимуществ структур данных над параллельными массивами в ассемблере Apple II...) Знание строится на знании.

Я делю свою жизнь на периоды, которые потом разбиваю на категории в зависимости от того, сколько нового я за это время узнал.

Самым простым вещам я научился еще в школе на Apple II, но из-за нехватки ресурсов я не мог

учиться быстро и многого не умел. Сегодня быть программистом намного проще: покупаешь дешевый PC, диск с Linux, доступ в Интернет — и у тебя есть все инструменты и ресурсы, чтобы довести свое умение программировать до какого угодно уровня.

За первые шесть месяцев работы на PC в Softdisk я узнал невероятно много. Впервые в жизни со мной работали программисты, у которых было больше опыта, чем у меня (Ромеро и Лейн Роут), вокруг было много книг и материалов, и я мог все время программировать и ни на что не отвлекаться. Отличный был период.

Потом были два года, которые закончились выпуском DOOM и разными консольными делами, когда мои умения и знания стабильно выросли сразу в нескольких областях — графика, сети, Unix, написание компиляторов, кросс-платформенная разработка, RISC-архитектура и т. д.

Первый год разработки Quake был чудесен. Я попробовал столько новых вещей, а Майкл Абраш все их оценивал. Многие программисты графики с классическим образованием наверняка удивятся, как мало я знал о традиционной 3D-графике, пока писал DOOM — черт, да у меня даже были проблемы с правильной стыковкой полигонов стен (вот откуда взялись все эти глупости с полярными координатами). Quake заставил меня делать вещи по уму и искать новое.

Последние шесть месяцев разработки Quake — в основном боль и страдания в попытках закончить эту чертову игру. Оно того стоило, но я вспоминаю это время без особого удовольствия.

За разработку Quake 2 я научился не очень многому (GLQuake, QuakeWorld, излучение, OpenGL, программирование инструментов, Win32 и т. д.), но она

дала мне время проанализировать многие вещи и подготовиться к настоящему прорыву.

Я думаю, что грядущая разработка Trinity будет для меня такой же плодотворной, как и Quake. Я достигаю глубокого понимания некоторых вещей и исследую совершенно новые (не связанные с графикой) для меня области, которые должны хорошо сочетаться со всем остальным, что я делаю. После этого у нас еще и выйдет убойная игра :)

Кармак недолго пребывал в хорошем настроении. Со временем он, как и Ромеро в Ion Storm, начал понимать, что прошло то время, когда его команда была маленькой

и дружной. Теперь офис id был пронизан злобой и ненавистью. И без того напряженные взаимоотношения Тима, Американа и других дизайнеров уровней достигли точки кипения. Адриан и Кевин были на ножах с Полом Стидом. Они слишком сильно друг другу не нравились, чтобы вместе работать над уровнями, понял Кар-

— РОМЕРО — ЭТО ХАОС,
А КАРМАК — ПОРЯДОК, —
СКАЗАЛ ОН. — ВМЕСТЕ ОНИ
ОБРАЗУЮТ ИДЕАЛЬНОЕ
СОЧЕТАНИЕ. НО ЕСЛИ ИХ
РАЗДЕЛИТЬ, ЧТО ОСТАЕТСЯ?

мак. Решение: положить в основание следующей игры ту самую атмосферу ненависти. Quake III будет использовать большинство его наработок для движка Trinity, и при этом в игре останется только режим «смертельного боя», чтобы дизайнеры карт могли работать, не пересекаясь друг другом.

Идея Кармака была воспринята не слишком хорошо. Адриан заявил, что не хочет делать очередной шутер про

морпехов с дробовиками. Уже несколько лет id делает одну и ту же игру, думал он — пора заняться чем-нибудь другим. Американ его поддержал. Пол тоже согласился — он отстаивал идею создания сюжетной игры, свежей и ориентированной на персонажей, и набросал черновик дизайн-документа, где подробно описал сюжет. Кармак даже слушать не стал — он считал, что сюжет не важен. Даже Кевин, который никогда не спорил с командой, выказал свое разочарование, заявив, что Кармаку для этой игры придется искать другого менеджера проекта. id была компанией Кармака — теперь это было очевидно как никогда. А Quake III — игрой Кармака.

Дни Американа были сочтены. Его вызвали на собрание владельцев компании и уволили за недостаточное усердие. Кармак посчитал, что Американ, отработав свое, пошел по пути Ромеро. Когда Американ попросил объяснений, ему заявили, что увольняют, потому что он никому не нравится. Вот так всегда, подумал он. Во что компания превратилась после ухода Ромеро... Никакого баланса.

Не он один обнаружил в себе новообретенную симпатию к Ромеро. Даже Пол Сид, который никогда с ним не работал, начал думать, что увольнение Ромеро стало ужасной ошибкой.

— Ромеро — это хаос, а Кармак — порядок, — сказал он. — Вместе они образуют идеальное сочетание. Но если их разделить, что остается?

Изумрудно-зеленые двери лифта открылись на верхнем этаже Техасского бизнес-центра. Шел февраль 1998 года. Ромеро вышел наружу и обвел глазами свою шоколадную фабрику Вилли Вонки, которая наконец

приняла законченный вид. Здесь было все, о чем Ромеро только мог мечтать. Бильярдный стол. Игровая комната с винтажными аркадными автоматами. Настольный футбол. Арена для «смертельных боев» с мониторами диагональю двадцать один дюйм, стоящими на столах из цельного дуба. Двенадцать телевизоров, настроенных на показ MTV. Рабочие места из рифленой стали, расставленные в форме одного из уровней игры. Кухня, ломящаяся от сладостей и вредной еды. И окна: стены и потолок офиса площадью две тысячи квадратных метров целиком состояли из окон, за которыми плыли облака. Осматривая все это, Ромеро мог думать только об одном: охуеть, на такой высоте мы точно будем делать игры высшего класса.

Ромеро знал, что расходы его компании высоки как никогда, так что качество игр должно было держать планку. Обновление офиса стоило больше двух с половиной миллионов долларов. Dominion, работа над которой должна была закончиться за шесть недель, съела больше трех миллионов. Тринадцать миллионов, выданные Eidos, иссякли, и теперь они присылали деньги раз в месяц, покрывая траты Ion Storm. Оплачивая аренду офиса, работу почти сотни сотрудников и прочие расходы, компания Ромеро проедала порядка 1,2 миллиона долларов ежемесячно.

Была и другая, очень большая проблема: исходный код Quake II. Движок игры был совершенно не похож на то, что Ромеро ожидал увидеть. Все это время он вместе с другими программистами переписывал Daikatana так, чтобы ее можно было легко перенести на новые рельсы — те, которые, как он думал, будут лежать в основе обновленного движка. Но оказалось, что Кармак ушел

совсем в другую сторону, и новая архитектура кода застала Ромеро врасплох. Кармак сделал движок таким не для того, чтобы усложнить Ромеро жизнь — он интуитивно, в своем неповторимом стиле готовил новый технологический прорыв, и этот прорыв в очередной раз смял монументальные идеи Ромеро и выбросил их в мусорное ведро.

— На это уйдет какое-то время, — сказал Ромеро Eidos и своим сотрудникам. — Код просто жесть.

Закончить Daikatana в обещанные сроки, к марту 1998 года, было невозможно, но Ромеро думал, что команде нужно всего несколько месяцев. Остальные не были в этом столь уверены — они умоляли Ромеро забыть о соревновании с id и просто выпустить игру на движке первой Quake.

— Тебе не угнаться за Кармаком, — сказал Ромеро его ведущий программист, — так зачем пытаться?

Но Ромеро был непоколебим. Его амбиции становились только грандиознее.

Немного позже Ромеро рассказал игровой прессе, что Ion Storm собирается начать работу над Daikatana II. Другие владельцы Ion Storm, Тодд Портер и Джерри О'Флаэрти, придумали собственный план: открыть внутри компании отделение по выпуску комиксов и перевести туда художников Джерри, у которых был опыт их рисования. Идея была одобрена: нанять еще персонал, выпустить по комиксу на каждую игру компании и распространять их бесплатно, чтобы расширить аудиторию. Когда слухи об этом плане дошли до Eidos, они моментально его завернули.

— Вы должны делать игры, — сказали там. — С чего бы нам оплачивать еще и ваши комиксы?

Проблемой стал даже стеклянный потолок, под которым ребята трудились. Только вампиры ненавидят солнечный свет сильнее, чем геймеры: нет ничего хуже ярких, слепящих бликов на мониторе. Никто не мог работать. В офис тут же пригласили архитекторов, чтобы те оснастили рабочие места стильными крышами, но придирчивым геймерам все еще было слишком светло. Тогда они отправились в магазин стройматериалов, купили строительных степлеров и повесили каждое рабочее место в офисе толстым слоем черного войлока. Теперь они работали даже не в тени, а в полной темноте. Чтобы сесть за стол, нужно было раздвинуть войлочные покрывала — как будто фотограф оборудовал себе миниатюрную проявочную комнату. Забавное ироничное зрелище: вход в застекленный райский сад для геймеров, посетитель видел только черные ряды пещер.

К весне 1998 года настроения внутри компании стали столь же мрачными. Несмотря на непрекращающийся кранч — двенадцатичасовой рабочий день, один выходной в неделю — Daikatana и близко не была готова. Многие считали, что проект вышел из-под контроля. Один парень создал несколько уровней, но его работа отправилась в утиль. Некий художник создал иконку стрелы, которая была в тысячу раз больше, чем нужно. Разработчики Daikatana разбились на конфликтующие лагеря. Даже самые преданные фанаты Ромеро — Уилл Локонто, Свэрр Квернмо и еще с полдесятка других — становились все более скрытными, предпочитая не участвовать в шумных «смертельных боях» и держаться сами по себе. Остальные стали слетать с катушек. Один сотрудник просто сидел за столом и кричал. Ромеро его уволил.

Многих беспокоило, что Тодд Портер и Джерри О'Флаэрти становились все авторитарнее. Эта парочка, как считали ребята, загоняет компанию в гроб. Тодд все чаще появлялся на совещаниях, посвященных Daikatana, и предлагал внести в игру изменения — как казалось парням, абсолютно бессмысленные. Его Dominion, по их мнению, выглядела жалко и убого — и эта никчемная игра, к сожалению, должна была стать первым релизом Ion Storm. Вскоре ребята перешли к активным действиям.

Тринадцатого мая Сверр, Уилл и шестеро других ребят из команды Ромеро попросили Боба Райта, исполнительного директора Ion Storm, которого они считали союзником со времен его работы с Майком Уилсоном, присоединиться к ним за обедом. Они подготовили Ромеро ультиматум — либо он выгоняет Тодда и Джерри, либо вся команда увольняется. Боб уговорил их изложить свои жалобы на бумаге.

Слухи о встрече дошли до Тома Холла — Боб пообещал ребятам помочь с финансированием их собственной компании, если они уйдут или их уволят. Том позвонил Ромеро. Он выбрал неудачное время: Ромеро отсутствовал в офисе, потому что Бет, его жена, только что родила первенца, девочку по имени Лилия. Его личная жизнь, кажется, налаживалась: он уговорил бывшую жену Келли переехать с детьми в Техас, чтобы чаще видеться с сыновьями,



НЕСМОТЯ НА
НЕПРЕКРАЩАЮЩИЙСЯ
КРАНЧ —
ДВЕНАДЦАТИЧАСОВОЙ
РАБОЧИЙ ДЕНЬ, ОДИН
ВЫХОДНОЙ В НЕДЕЛЮ —
ДАКАТАНА И БЛИЗКО
НЕ БЫЛА ГОТОВА.



Стивенем и Майклом, и играть с ними в игры. День рождения дочери должен был стать радостным, но судьба распорядилась иначе.

— Чего, блядь?! — вскричал Ромеро, когда Том рассказал ему о вмешательстве Боба. — Этот уебок что-то мутит с моей командой? Ну все. Ему канты.

Боба уволили на следующей же неделе, но растущих проблем Ion Storm это не решило. В последние дни мая состоялась очередная выставка Е3, и презентация компании снова разочаровала. Другие шутеры, такие как недавно вышедший Unreal, грядущий Half-Life и новая игра id, Quake III, перетянули на себя все внимание. Dominion, первая игра Ion Storm, вышла на следующей неделе и провалилась. За два месяца до нее увидела свет другая фантастическая стратегия под названием StarCraft: она собрала лестные отзывы, и игра Тогда на ее фоне смотрелась устаревшей. Dominion не только не принесла денег, но и утвердила скептически настроенное сообщество во мнении, что дела на фабрике грез Ромеро идут так себе. И это сообщество — те самые люди, которые выросли на играх Ромеро, — стало огрызаться.

На тематических сайтах, таких как Evil Avatar, Shugashack, Blue's News и Daily Radar, игроки приняли смаковать провал Ion Storm. «Болтовни много, а игры нет» — писали одни. «Вот почему я не куплю Daikatana» — вторили им другие. Кто-то выложил в Интернет карикатуру, где длинноволосый Ромеро говорил: «Привет! Хочу сказать, что Daikatana будет отличной. Вы, ребята, знаете, я умею. Как DOOM! Помните DOOM? Это я сделал! А Quake? Это тоже я! Дизайн превыше всего!» На последнем фрейме оказывалось, что Ромеро все

это время пытался выпросить у продавца бесплатный хот-дог. «Хорошая попытка, Джон, — отвечал торговец. — Нет игры — нет сосиски».

В Интернет просочилась фотография, где Ромеро лежал в море с дыркой от пули в голове. Снова поползли слухи о его смерти. Геймеры шутили, что он покончил с собой после того, как проиграл Кармаку в Quake. Но когда одно игровое онлайн-издание выпустило (и позже отозвало) статью, где некие «источники внутри Ion Storm» подтвердили смерть Ромеро, геймеры словно с цепи сорвались. Все еще негодуя по поводу рекламы с «сучкой», они сочли эту публикацию рекламным трюком компании — даже несмотря на то, что утекшее фото принадлежало журналу Texas Monthly и было включено в готовящуюся к выходу статью про Ion Storm.

Самый большой скандал приключился тридцатого сентября, когда некто с никнеймом Bitch X опубликовал на сайте Gaming Insider сообщение, где рассекретил планы Eidos по покупке Ion Storm. Владелец компании уже несколько месяцев вели переговоры со своим издателем, пытаясь совместно нащупать план выхода из кризиса. Еще в мае Eidos предложила Ion сделку о покупке 19% активов компании за 12,5 миллиона долларов в обмен на прощение пятнадцатимиллионного долга; авторские отчисления Ion также понижались с 40 до 25%. Боб Райт даже судился с компанией, заявляя, что его уволили специально для того, чтобы не делиться с ним деньгами Eidos.

Прошло несколько месяцев, а сделка все еще была в процессе заключения. Никто и предположить не мог, откуда о ней узнал Bitch X. В последующие пару недель

он продолжал сливать информацию: теперь он писал об увольнении и письмах в компании. Парень, который заведовал сайтом Ion Storm, сказал владельцам: «Либо ушедшие сотрудники знают куда больше, чем оставшиеся, либо у нас тут утечка побольше „Титаника“».

Вины не признавал никто, и тогда Ромеро безуспешно попытался отслеживать электронную почту сотрудников, чтобы понять, кто из них может отправлять информацию подозрительным сайтам. Но урон уже был нанесен, и в компании росли недоверие и подозрительность. Ее сотрудники стали довольно громко роптать о финансовом будущем студии. С самого начала они рассчитывали на какие-то бонусы: или авторские отчисления, или премии, или долю в компании. И чем больше становилось слухов, тем сильнее накалялась обстановка. Однажды Ромеро сделал выговор своему ведущему программисту Ки Кимбреллу, одному из основателей DWANGO — дескать, тот слишком много играет и мало работает. Ироничность этой жалобы не осталась незамеченной.

— Что за хуйня, чувак? — сказал Ромеро. — Ты перестал работать. А нам надо игру доделывать. Это серьезно, знаешь ли!

Ки ответил Ромеро, что беспокоится о том, как у Ion Storm идут дела: он видел финансовую отчетность компании, и до него дошли слухи, что Eidos собирается ее закрыть. Ромеро вскипел.

— Слухи! Слухи! Слухи! Слухи! Слухи! Вранье! — сказал он. — Ты не шаришь в бизнесе, с хуя ли ты туда лезешь? Ты не в курсе, какая у нас сделка с Eidos. Ты вообще ничего не понимаешь и делаешь только хуже, потому что не работаешь. Из-за тебя другие тоже ничего не делают, все дела.

Ки не отступал, и Ромеро тут же его уволил.

Дела пошли под откос. Сотрудники повалили из компании, не собираясь возвращаться. Сделка с Eidos сорвалась прямо перед заключением: во многом из-за задержек и хаоса, творящегося в стеклянных стенах геймерского рая. После провала Dominion Тодд отбросил идею выпуска Doppelganger и занял пост генерального директора компании, чтобы удержать ее на плаву — Ромеро, по его мнению, был для этой должности слишком не способным к конфронтации. Тодд нанял аудиторов, чтобы внести ясность в кошмарную финансовую отчетность Ion Storm. Он знал, что его агрессивный стиль управления настраивает подчиненных против него, но все же считал, что обязан навести порядок в команде разработчиков Daikatana. Безрезультатно. Ромеро не соглашался вырезать из игры контент, а сотрудники, слушая все более громкие упреки Тодда, становились только озлобленнее. Они были в ярости, когда Тодд однажды запретил им смотреть, как горит здание по соседству, с криками: «Мы платим вам не за то, чтобы вы глазели на пожары!»

К осени, кажется, сама Ion Storm была готова запылать. Вечером 18 ноября Стиви Кейс и пара других надежных сотрудников пригласила Ромеро на ужин в ресторан P. F. Chang's. Стиви, будучи официально нанятой, оставалась лояльной к Ромеро; времена становились все тяжелее, но она всегда была готова утешить и поддержать его.

— До нас дошел слухок, — сказала она, — что вся команда Daikatana собирается завтра уволиться.

Ромеро остался непреклонен.

— Ну и пошли они тогда на хуй, — ответил он.

На следующий день Ромеро и Тома вызвали в переговорку, где их ждала вся команда Daikatana.

— Мы не можем продолжать работать в таких условиях, — сообщил Уилл Локонто. — Непохоже, что игра когда-нибудь будет готова, так что мы уходим и создадим собственную компанию.

Сквозь лабиринт столов Ромеро поплелся к себе в кабинет. Он вышел оттуда спустя много часов, когда за стеклянную башню давно закатилось солнце. Какая же херня это все, думал он. Зачем я нанимал всех этих людей? Мне не нужна была такая большая компания. Слишком много народу. Слишком много денег. Все должно было быть по-другому: только я, Том и еще несколько людей, объединенных общей целью. Точно так же, как в былые времена. Когда мы еще не были бизнесменами. Когда мы просто играли в игры.

15



ЧИСТО КАК В DOOM

RebDoomer был самым заурядным геймером. Он любил шутеры от первого лица, особенно DOOM и Quake. Парень часто засиживался допоздна, играя в «смертельные бои» по Интернету. Он делал любительские моды — космическую арену, в основе которой лежал хоккейный каток, и боксерский ринг для рукопашного боя — и обменивался ими с друзьями в Интернете. «Здарова, братва, как DOOMается?! — писал он тогда. — С вами REB, притаранил очередной офигительный wad для doom2! Сука, я очень долго его делал, поэтому, блин, буду благодарен за уважуху!»

Вне Интернета у него практически не было друзей. Школьная жизнь была не сахар: задиры не давали прохода и вечно над ним издевались. Чувствуя себя изгоем, он начал вести полные гнева дневники, в которых писал о желании отомстить. Однажды RebDoomer спустился в подвал своего дома, поставил рядом камеру, уселся в шезлонг, взял бутылку Jack Daniel's, а на колено положил обрез. Он смотрел в камеру и описывал план расстрела своей школы. «Будет пиздорез как в DOOM, —

говорил он. — Шмяк! Шмяк! Шмяк! Шмяк. Ха! Ебать, ружье чисто как в DOOM!»

Утром 20 апреля 1999 года Эрик 'RebDoomer' Харрис и его лучший друг, Дилан 'VoDkA' Клиболд, взяли в руки дробовики, рассовали по карманам бомбы и устроили резню в школе городка Литлтон, штат Колорадо — «Колумбайн». Погибших было 15 человек, в том числе сами парни. Трагедия, транслировавшаяся в эфире национального телевидения, повергла страну в шок. Родители, учителя, политики и дети пытались осмыслить акт совершенно бессмысленного насилия. Они искали виновного.

21 апреля 1999 года, в 17:15, Стив Хислип, редактор сайта игровых новостей Blue's News, опубликовал сообщение. «Нам пишут читатели, смотревшие телерепортажи о нападении, — у нападавших в руках были полиэтиленовые пакеты, в которых лежало что-то с отчетливо различимым логотипом DOOM [...] Пока что неизвестно, как связаны эти вещи и произошедшие события». После того как всплыла информация об относящихся к DOOM книгах, играх и фантазиях убийц, взаимосвязь установилась сама собой.

Спустя несколько недель после трагедии DOOM стала символом того, как жестокая медиапродукция подстрекает людей к насилию в реальной жизни. Центр Симона Визенталя*опубликовал заявление, в котором предположил, что Эрик Харрис перенастроил DOOM для «контрольного прогона» будущих убийств. Вскоре после этого начали публиковаться бездоказательные заявления, что

* Неправительственная организация, деятельность которой направлена на защиту прав человека, борьбу с терроризмом, антисемитизмом и изучение Холокоста. — *Прим. пер.*

Харрис разработал мод, основанный на схеме его родной школы «Колумбайн». Газета Washington Post описывала мир «смертельных боев» DOOM как «злое и опасное место». В Newsday утверждали, что игра в DOOM способна «оставить зияющую дыру в душе каждого ребенка». Дэвид Гроссман, бывший армейский рейнджер, из-за своих взглядов на игры как «симуляторы убийств» стал любимцем всех СМИ. Вклинился даже президент Клинтон, процитировав Гроссмана в радиообращении и добавив, что «DOOM... та самая игра, которой грезили убийцы, уничтожившие столько невинных душ в Литлтоне, превращает наших детей в активных соучастников симулированного насилия». И вот так в очередной раз жестокие игры и ассоциировавшаяся с ними поп-культура — черная одежда, хеви-метал, жестокие фильмы — оказались под ударом. Мэр Денвера попросил промоутеров отменить концерт Marilyn Manson, якобы любимого исполнителя Харриса и Клиболда. В школах запрещали длинные черные плащи. Из Диснейуорлда и Диснейленда убрали автоматы с жестокими играми. Но в стране не было никого, кто среагировал бы на это событие стремительнее человека, еще шесть лет назад устроившего первое обсуждение жестоких видеоигр: сенатора Джозефа Либермана.

В заявлении от 28 апреля он призвал устроить очередное расследование бича всей Америки. «Я надеюсь, — писал он, — что этот прецедент вынудит основных производителей медиапродукции объявить перемирие в виртуальной гонке вооружений; заставит прекратить выпуск чрезмерно жестоких видеоигр, кинофильмов и музыкальных альбомов, которые романтизируют и одобряют крайние проявления насилия, а также учат наших детей тому, что убийство — это круто. В частности

речь идет о DOOM [...] атрибутике которой подражали школьные стрелки — вплоть до выбора оружия и внешнего вида».

Ввиду отсутствия внятной оппозиции, СМИ и политики — большинство из которых никогда не играли в подобные игры — делали выводы самостоятельно. Эллен Гудман задала в своей журналистской колонке вопрос: «Неужели многие из нас считают нормальным „мальчишеским“ занятием игры в стрелялки, которые, как оказалось, используются военными для притупления чувств?» Она не знала — или не хотела знать — что они использовали игры не для этого, а для сплочения командного духа.

Редакторы телешоу «Доброе утро, Америка» нашли друга школьных стрелков и заставили его познакомить телезрителей с DOOM. «Игра Эрика Харриса может рассказать нам еще больше, — подчеркивал журналист. — Обратите внимание на созданные им потайные комнаты, в которые мы заходим». В репортаже сообщалось, что повешенные люди и лежащие вокруг них кровавые ошметки были результатом трудов Харриса, хотя на самом деле это была атрибутика фильмов категории В, имевшаяся в изначальной игре. «Мы будто бы попали в чей-то кошмар, — чеканил репортер. — А тебя никогда не посещала мысль: „Так, а не странно ли то, что этот парень обожает кровь, пальбу и насилие?“» На что друг отвечал: «Никогда». Он был обычным геймером.

Это были просто *игры*. Всем, кто когда-либо играл в DOOM и Quake, была очевидна мысль, загадочным образом ускользавшая от других: в играх все понарошку. На самом деле в видеоиграх никто не страдал. Однако людям всегда было свойственно связывать выдумки

с реальностью, особенно когда дело касалось жестокости: эту особенность подробно изучил Джерард Джонс в своей книге *Killing Monsters: Why Children Need Fantasy, Super Heroes, and Make-Believe Violence**. Джонс вспомнил важное исследование 1963 года, согласно которому дети, посмотревшие запись, где человек избивал надувного клоуна, впоследствии били клоуна в несколько раз сильнее, чем дети, которые этот ролик не видели. Вывод? Жестокая медиапродукция провоцирует реальное насилие. На самом деле все дети, разумеется, просто били надувных клоунов; они не бежали в местный цирк и не колотили местного комика с шариком в руке. Джонс не спешил винить во всем культурную продукцию — напротив, он призывал родителей осознать роль притворного насилия в человеческой психике: «Изучение запрещенного, невозможного или слишком опасного в безопасной или контролируемой среде [...] это важнейший инструмент принятия границ реальности. Играя с яростью, дети могут изрядно ослабить ее силу. Становясь злыми разрушителями в своем воображении, мы крайне эффективно компенсируем дикость, от которой нам пришлось отказаться, чтобы стать хорошими людьми».

Еще с начала 80-х исследователи отмечали положительное влияние видеоигр; *Journal of American Academic*



ВСЕМ, КТО КОГДА-ЛИБО
ИГРАЛ В DOOM И QUAKE,
БЫЛА ОЧЕВИДНА МЫСЛЬ,
ЗАГАДОЧНЫМ ОБРАЗОМ
УСКОЛЬЗАВШАЯ ОТ ДРУГИХ:
В ИГРАХ ВСЕ ПОНАРОШКУ.



* «Убивая чудовищ. Зачем детям нужны выдумки, супергерои и притворное насилие». — *Прим. пер.*

Child Psychiatry сделал в своем отчете вывод, что игры не только не способствуют накоплению агрессии — они ее выпускают. Английское научное исследование установило, что геймеры «способны лучше сосредоточиться на какой-либо задаче, чем остальные люди, а также наделены лучшей координацией. В общем и целом прослеживается схожесть с именитыми спортсменами. Заученные в компьютерных играх навыки переносятся в реальную жизнь». Финские исследователи использовали компьютерные игры для помощи детям с дислексией.

Несмотря на все попытки увязать жестокую медиапродукцию с агрессией, выводы оставались неубедительными. «Насилие в кино, музыкальных текстах и видеоиграх пугает всех нас, — заявил в 1999 году в своем обращении к Американской психологической ассоциации доктор Стюарт Фишофф, основатель лаборатории медиапсихологии в университете штата Калифорния в Лос-Анджелесе, — но то, что эти феномены совпадают по времени и, вместе с тем, пугают нас, не делает их взаимосвязанными [...] Повторюсь: нет ни одного научного исследования, которое даже отдаленно смогло бы предсказать [события вроде резни в] „Колумбайн“».

Убийцы все-таки не раз доказывали, что вдохновить их способно что угодно: The White Album*, «Таксист», «Над пропастью во ржи». Сколько насильственных действий было совершено после прочтения Библии? После резни в «Колумбайн», однако, немногим хватало духу защищать видеоигры. Джон Кейт, колумнист Rolling Stone и техно-сообщества Slashdot, написал несколько эссе, в которых в пух и прах разносил стереотипы СМИ

* Альбом группы The Beatles, вышедший в 1968 году. — Прим. пер.

о геймерах и гиках. «Это какая-то массовая истерия, — заявил он газете San Francisco Chronicle. — Обсуждать надо то, что подростки без проблем достают автоматы и бомбы, а не веб-сайты и видеоигры». Поддержка от других изданий была в лучшем случае двусмысленной.

«В США насилие никогда не было пустым звуком, — писало издание Time, — и существует множество конституционных причин, по которым невозможно в законодательном порядке запретить его отображение в медиапродукции. Впрочем, индустрия видеоигр создает лишь то, что хорошо продается. И пока мы покупаем себе и детям насилие, они продолжают его выпускать».

Политики, однако, не собирались ждать, пока люди сами со всем разберутся. Сэм Браунбэк, республиканец из Канзаса, выступил в Сенате со следующим заявлением: «В видеоигре Quake, выпущенной [...] id Software, той же самой компанией, которая разработала DOOM, одинокий стрелок убивает чудовищ. За каждое убийство ему начисляются очки. По мере прохождения оружие становится мощнее, а процесс все более кровавым — его дробовик сменяется пулеметом, а чуть позже он получает в свое распоряжение бензопилу*. Чем лучше игрок, тем страшнее его оружие. А наградой ему становится кровопролитие».

В июне 1999 года к делу подключился Белый дом. Во время пресс-конференции в Розовом саду президент Клинтон стоял с суровой миной и держал в руках рекламную полосу из игрового журнала, которая пиарила игру тем, что она «веселее стрельбы по соседским котам».

* Бензопила в видеоигре Quake отсутствует, это фирменный атрибут DOOM. Очков в Quake никаких нет, как и в DOOM. — *Прим. пер.*

«Нужно всерьез задуматься, — заявил он, — о влиянии рекламы так называемых „шутеров от первого лица“, вроде недавнего объявления о выходе игры, которая предлагала игрокам — цитирую — „пробудить своего внутреннего стрелка и хладнокровного убийцу“».

Вместе с тем он приказал начать федеральное расследование, которое должно было определить, виновны ли игровые и прочие развлекательные компании в рекламировании жестокой продукции детям. Заявления индустрии, что игры делались, в общем-то, взрослыми и для взрослых, не возымели должного эффекта. «Невозможно всерьез утверждать, что видеоигры создаются в первую очередь для взрослых», — заявил он. Три дня спустя сенаторы Либерман и Джон Маккейн предложили решение проблемы: «Акт об ответственности медиакомпаний XXI века» — огромный билль, предлагавший создание единой рейтинговой системы для кинофильмов, музыкальных произведений и видеоигр. В случае его принятия розничные продавцы получали бы штраф в 10 000 долларов, отпуская жестокую продукцию в руки несовершеннолетних. Игровая индустрия не противилась рейтингам: она добровольно создала Entertainment Software Rating Board. Однако, само собой, новости о вмешательстве правительства и дальнейшей стандартизации продукции ее не радовали. Послание Вашингтона было коротким и ясным: переосмыслите взгляды на жестокие видеоигры или пожалеете.

Номер 666, время — 1:34, с момента резни в «Колумбайн» прошло несколько дней. Кармак сидел за столом возле наглухо зашторенных окон. На экране мигал курсор. Он ждал ответной реакции. Он тщательно подбирал

выражения. Написание файлов .plan стало непосильным трудом, потому что Кармак знал, как сильно все цепляются к его словам. «Некоторые из вас, — наконец напечатал он, — слишком сильно поддались истерике из-за случившегося».

Кармак говорил о реакции игрового сообщества на заявление id о том, что первый «билд» их новой игры, Quake III Arena, будет выпущен под Macintosh, а не Windows. В игровом мире подобные заявления вызывали бесконечно бурную реакцию. Но пока Кармак обращал внимание на свой план, описывая плюсы и минусы новых систем Macintosh, он не мог абстрагироваться от *другого* противоречивого события. Дописав сообщение, он встал из-за стола и вышел в коридор за диетической колой и перекусом.

— Эй, — сказал он сидевшим в холле полицейским, — вы перекусить не хотите?

Копы больше всего отражали влияние «Колумбайна» на id. Их наняли почти сразу после первой волны гневных писем и звонков. Мисс Донна, ресепшионистка и мамочка id, поднимая трубку, то и дело слышала гневные крики очередного протестующего, который интересовался, *что же, черт возьми, натворила эта компания*. Вскоре у офиса начали снова журналисты, безрезультатно пытавшиеся выудить хоть что-нибудь из длинноволосых парней, выходивших из своих спорткаров и направлявшихся в сторону черного куба. После того как возле здания несколько часов кряду орал разъяренный мужчина, пара новобранцев id потребовала охраны при работе после полуночи. Кармак и остальные совладельцы согласились, хоть и сочли меру чрезмерной.

— Ой, — говорили они, — да у нас так всегда.

И действительно, нечто подобное произошло всего за восемь дней до стрельбы в школе «Колумбайн». 12 апреля 1999 года родители трех подростков, погибших в результате стрельбы в школе города Падука, штат Кентукки, в 1997 году, подали иск на 130 миллионов долларов против производителей развлекательной продукции. Среди них оказалась id Software, чьи жестокие творения, по заявлениям истцов, вдохновили 14-летнего убийцу, Майкла Карнила — фаната DOOM и Quake. Само собой, подобное случалось и раньше: протестные акции из-за Wolfenstein в 1992 году, слушания по поводу Mortal Kombat в 1993-ем,

КОПЫ БОЛЬШЕ ВСЕГО
ОТРАЖАЛИ ВЛИЯНИЕ
«КОЛУМБАЙНА» НА ID.
ИХ НАНЯЛИ ПОЧТИ
СРАЗУ ПОСЛЕ ПЕРВОЙ
ВОЛНЫ ГНЕВНЫХ ПИСЕМ
И ЗВОНКОВ.

последовавшие за ними запреты DOOM — не говоря уж о гневных реакциях после выпуска аркады Death Race в 70-х или истерии по поводу Dungeons and Dragons в 80-х.

Пока люди играли, их окружали злопыхатели, судебные иски и погони за сенсациями, но ничего мощнее двойного удара, нанесенного резней в Падуке и школе «Колумбайн»,

индустрия еще не знала. Из-за падукского иска юристы id посоветовали владельцам компании и их подчиненным сохранять молчание. Сотрудники послушались, однако Кармак был раздосадован невозможности озвучить миру свое мнение. В итоге буря в СМИ лишь крепла, а от создателей игр ничего не было слышно. Но Кармак прекрасно знал, что скажет.

«Последовательность двух событий вовсе не означает того, что происходит нечто более значимое, или наличия

какой-либо закономерности. Так легли карты, не более. Это происшествие, как и любое другое, можно разложить на математические составляющие. Если существует событие со случайным шансом воплощения, то спустя некоторое время оно воплотится несколько раз подряд». Кармак не переживал о внезапном выявлении какой-либо потайной связи между играми и убийствами; больные люди — это больные люди, вот и все.

Смысл игр id — *не в убийстве*, заявлял Кармак, это лишь новое воплощение детских игр.

— «Смертельный бой» — это салочки, — говорил он. — А DOOM — это игра в ковбоев и индейцев, но с лучшими спецэффектами. Мы делаем игры, которые, как мы считаем, будут веселыми. Смысл любимых нами Defender и Robotron сводился к беспорядочной беготне и стрельбе по целям. Насилие и хорошая графика просто-напросто делают интерактивные и соревновательные игры более инстинктивными. Они заставляют людей прыгать, потеть и действовать. Игра нормальная, если в процессе ты сидишь и говоришь: «Ну ладно, тут весело». Однако для нас хорошая игра — та, что захватывает и увлекает.

Рекламировались ли эти игры детям?

— Конечно, подросткам нравятся наши игры, — говорил Кармак. — Утверждать, что наши игры созданы исключительно для людей от восемнадцати и старше, попросту нелепо.

Однако, по его мнению, люди не понимали, что id не ориентировалась ни на какую аудиторию. Еще во время работы в Softdisk они делали игры не для аудитории, а для себя. Они создавали игры, в которые хотели играть сами и которые не делал больше никто; те самые игры,

что, по иронии судьбы, нравились и миллионам других людей. Вернувшись, Кармак сел за стол и продолжил работу над игрой, которая станет самым веселым шутером id: Quake III Arena. Однако после резни в «Колумбайн» захочется ли людям — да и позволит ли рынок — дать еще один шанс его с Ромеро играть?

Когда разговор зашел о DOOM, Джон Шунеман изо всех сил вцепился в свой шар для боулинга. После выхода на пенсию отчим Ромеро, которому было уже за 60, стал гораздо чаще ходить в кегельбан, где можно было спокойно расслабиться за игрой-другой. Но не сегодня.



РОМЕРО С НЕТЕРПЕНИЕМ
ЖДАЛ ДНЯ, КОГДА ОН
ВМЕСТЕ СО СВОИМИ
СЫНОВЬЯМИ, СТИВЕНОМ
И МАЙКЛОМ, СМОЖЕТ
ОКУНУТЬСЯ В СОЗДАННЫЕ
ИМ МИРЫ.



Его соседи, как и миллионы таких же американцев по всей стране, говорили о кошмарных событиях в школе «Колумбайн». *«Нынешнюю молодежь развращают жестокие игры вроде DOOM».* Когда Шунеман услышал эти слова, у него участилось сердцебиение. Он подошел к разговаривавшим.

— Мы в любой момент можем продолжить эту беседу на улице, — заявил он, бросая шар на дорожку. Ему надоело выслушивать помои, которые лились на игры Джонни.

И не ему одному. Сам Ромеро не мог поверить, что люди так кидались на DOOM: игру, которой было уже *шесть лет*. Это доказывало лишь то, какими бестолковыми стали политики. Все та же старая чушь от все тех же стариков. Ромеро устал от того, что его пытаются обвинить. Пацаны сами были двинутыми, думал он,

поэтому не обвиняйте во всем мою игру. Не обвиняйте игры. Обвиняйте долбоебов-родителей.

Разумеется, у Ромеро была своя четкая и жесткая позиция по поводу того, как родители могут изуродовать психику своих детей. Она базировалась на его собственном опыте. К тридцати одному году Ромеро, успевший завести троих детей, стал куда лучше понимать, откуда растут ноги у насилия в его играх и каким эффектом могут обладать жестокие видеоигры. Он был ебанутым пареньком, который делал ебанутые игры, чтобы примириться с ебанутыми физическими и эмоциональными травмами, полученными в детстве. Ему нравилось насилие в своих играх — в той же мере, как и в своих комиксах о Мелвине. То, что насилие в его играх не обходилось без последствий — как минимум в его случае, — даже не обсуждалось; он кричал, ругался и ломал клавиатуры, но никогда не путал выдумку и реальность. В жизни он даже не умел стрелять из пистолета.

Однако, по мнению Ромеро, насилие в видеоиграх теоретически могло оказать влияние на реальность — это подразумевало еще большую ответственность со стороны родителей. Поэтому он поддержал введение возрастных рейтингов, как и многие его соратники. В итоге отвечать за все должны были не разработчики игр и не политики. Именно родителям следует решать, когда их ребенок будет достаточно зрел для игр вроде DOOM. Ромеро с нетерпением ждал дня, когда он вместе со своими сыновьями, Стивеном и Майклом, сможет окунуться в созданные им миры. Ромеро решил, что они готовы, когда мальчикам было по восемь лет.

Впрочем, после «Колумбайн» Ромеро не озвучивал свое мнение. С ним, в отличие от id, никто не судился, но

в чем смысл разглагольствований? Поговоришь с журналистами, а они возьмут все твои реплики да перекрутят, как нужно репортажу, и в итоге останешься в дураках. В дурном пиаре Ромеро нуждался в последнюю очередь. Его более чем хватало и до происшествия в «Колумбайн».

Ромеро начали костерить и в хвост и в гриву — что профильная пресса, что геймеры, — когда парой месяцев ранее, в ноябре 1998 года, восемь участников разработки Daikatana, или, как их потом назвали, «ионная восьмерка», ушли из офиса Ion Storm, хлопнув изумрудными дверьми. Почти сразу после утраты костяка команды Ромеро узнал, что Ion Eight открыли новую компанию, Third Law. Она заключила с Gathering of Developers — независимым издательством, созданным Майком Уилсоном после ухода из Ion Storm, — контракт на создание шутера от первого лица по мотивам творчества рок-группы Kiss. Для Ромеро это был двойной удар: нож в спину от Майка и плевки в лицо от команды, которой он доверял. Будто бы повторялся бунт времен Softdisk, когда Ромеро с остальными парнями оставил с носом Эла Вековиуса. Только на этот раз облапошенным начальником оказался сам Ромеро.

Однако Джон был склонен к переменам настроения. И на этот раз у него был человек, помогавший прийти в себя: Стиви Кейс. В крошечной тьме Ion Storm Стиви стала для Ромеро маяком. У них было много общего: два отщепенца, они нашли приют в выдуманной реальности видеоигр. Как и Ромеро, Стиви решила радикально измениться. Вдохновившись творческой атмосферой в Ion Storm, скромница из мелкого городишка с короткой стрижкой институтской старосты сменила имидж.

Она перестала есть мясо, записалась в спортзал, скинула 23 килограмма и осветлила волосы. Свитшоты она заменяла на топики, а мешковатые джинсы на леопардовые леггинсы. На зарплату разработчицы видеоигр она сделала себе грудь. Буквально за год из типичной пацанки она стала образцовой моделью Playboy — журнал узнал о ней и заплатил за фотосессию. После ухода Ion Eight она стала ведущим дизайнером в студии Ромеро.

А еще Стиви стала его девушкой. Ромеро взялся за возвращение Ion Storm на прежний путь и разошелся со своей женой Бет — почти сразу после того, как она родила ему дочь Лилию. Ромеро вновь разочаровался в браке и утомился от жизни Богача и Игрового Бога. Он годами убеждал всех окружающих — фанатов, друзей, родных, — что ему по плечу абсолютно все, и, наконец, осознал, что не может сочетать жизнь хозяина империи и семьянина. Его бывшая жена, Келли, ясно дала это понять, когда, к огорчению Ромеро, вернулась в Калифорнию с его сыновьями. В конце концов Джон признал: он был женат на своих играх. Но Стиви, первая женщина, разделившая его профессиональную страсть, дала этому союзу шанс на тройничок.

После перемен в личной жизни Ромеро бросил все силы на создание новой команды. Он нанял пару старых друзей и принял помощь отряда Тома Холла. И хотя Daikatana нуждалась в полномасштабной ревизии, свет в конце тоннеля наконец-то показался. Переход на движок Quake II был завершен, сообщили разработчики в январе 1999 года. Продюсер, которого Ромеро нанял в целях организации процесса разработки, гордо заявил профильной прессе, что «во что бы то ни стало игра будет выпущена 15 февраля 1999 года».

Точнее, на это надеялась команда. Спустя пару дней на них выльют ведро самых зловонных помоев в истории компании: бесплатная городская газета Dallas Observer опубликует уничижительную статью, озаглавленную Stormy Weather*. Материал на семь тысяч слов в красках описывал, как «место, где дизайнер был хозяином положения» превратилось в «ядовитый рассадник примадонн и культов личности». Еще более шокирующим был тот факт, что статья основывалась на электронной переписке. Теперь внутренняя почта компании была представлена вниманию всего мира — как реального, так и виртуального.

В результате все причастные к компании стали чувствовать моральное опустошение. Внезапно все внутренние дела Ion Storm — от покупки BMW Майком Уилсоном до сделки Ромеро с Eidos на три дополнительные игры — стали достоянием общественности. Копии статьи разлетелись по Интернету, как некогда условно-бесплатная версия DOOM; люди упивались тем, как «Хирург Смертельного Боя», тот самый, что хотел сделать всех своими сучками, наконец получил по заслугам. Ромеро лихорадочно пытался найти источник утечки. Он блокировал доступ к сайтам игровых сплетен и даже, пускай и безуспешно, пытался засудить Observer, чтобы те сдали своих информаторов. Ему удалось выяснить лишь то, что его партнер, Тодд Портер, случайно опубликовал историю своих переписок в сети компании и что скопировать письма мог абсолютно любой сотрудник Ion Storm.

Когда парой месяцев позже произошла резня в «Колумбайн», Ромеро казалось, что ничего хуже быть уже

* Игра слов с учетом названия компании Ion Storm — «Штормовая погода». — *Прим. пер.*

не может. Компания стала посмешищем. Его игра вновь откладывалась, разработке не было видно конца и края, а обещанный выпуск в феврале 1999 года был отложен. Над детищем Ромеро нависла опасность технологического поражения, ведь id Software уже вплотную занималась движком Quake III. Когда в марте было выпущено демо Daikatana с режимом «смертельного боя», геймерам сразу показалось, что оно выглядит устаревшим. В итоге мечта о Большой Компании в реальности оказалась слишком амбициозной, слишком разнузданной, слишком недостижимой. Все то, за что Ромеро некогда корил Кармак — страсть к преувеличениям, недостаток сосредоточенности, опасность работы с большой командой, — очень громко ему аукнулось. С этим согласилась даже Eidos, издатель Ромеро. В его компанию было вбухано почти 30 миллионов долларов, и взамен на это Джон должен был раз и навсегда изменить свой рабочий подход. Как сказал президент Eidos, Роб Дайер: «Заткнись и доделай игру».

В мае 1999 года, на очередной выставке E3, id Software вновь оказалась в центре внимания — на этот раз по иному поводу. Выставка началась спустя месяц после резни в «Колумбайн» и падуцкого иска и стала пристанищем алчных до сенсаций журналистов, проводивших расследование видеоигрового насилия. Репортеры хотели пообщаться с представителями многих компаний, но первое место в списке каждого занимали создатели DOOM и Quake.

Никто не ожидал, что будет легко. Кажется, никто не хотел обсуждать случившееся. Даг Ловенштейн, президент Interactive Digital Software Association — группы,

созданной в ответ на нападки сенатора Либермана во время слушаний 1993 года о видеоигровом насилии, — попытался задать выставке тон своей речью. Он отметил, что лишь 7% из 5000 выпущенных игр были достаточно жестокими, чтобы получить рейтинг Mature*. Тем не менее, отметил он, игровая индустрия действительно повзрослела. Она уже не нацеливалась на детей. IDSA сообщила, что 54% геймеров были старше 18 лет, из которых 25% — старше 36; среди игроков на PC 70% были старше 18 лет, 40% которых — старше 36. Суммарно все геймеры США только за тот год потратили около 7 миллиардов долларов — для сравнения, на походы в кино американцы тратили меньше. «Всех, кто пришел сюда, чтобы смаковать насилие, — заявил Ловенштейн, — я попрошу учесть: вы упускаете, почему индустрия интерактивных развлечений становится самой быстроразвивающейся ветвью развлекательной индустрии».

Репортеры отреагировали на эту речь, ринувшись к стенду id за комментариями о событиях в школе «Колумбайн», но их ждала неудача. Любого журналиста, пытавшегося пробиться к парням из id, перехватывал ответственный пиарщик и отправлял страждущего к издателю, Activision, который вообще ничего не комментировал. Но на дно залегли не только они. Raven, старые друзья id из Висконсина, показывали свой жестокий шутер, Soldier of Fortune, только за закрытыми дверями; та же самая история повторялась и в случае другого ожидаемого всеми шутера, Kingpin**. Впрочем, противоречивые жизненные

* Т. е. только для лиц старше 17 лет. — *Прим. пер.*

** Буквально название игры переводится как «Главарь», однако в России широкую известность получил пиратский перевод с названием «Братан». — *Прим. пер.*

события были наименьшей заботой id. Им хватало головной боли с Quake III Arena — игрой, которую они собирались показать на этой E3.

Проблемы начались еще годом ранее, когда Кармак заявил, что игра будет ориентирована только на «смертельный бой». В свете успеха Half-Life — шутера, где во главу угла был поставлен сюжет, — идея игры, где все будут против всех, казалась ересью, если не бредом. Некоторых раздражало то, что следующая игра id будет, пожалуй, самой элитарной на свете: компания не просто подразумевала наличие у геймера мощного PC — она этого требовала, сделав игру, совместимую исключительно с графическими 3D-ускорителями.

Сомневались не только фанаты. После разлагающей офисной атмосферы, сопровождавшей всю разработку Quake II, за работу над Quake III id бралась с еще большей неохотой. Напряженные отношения с Ромеро сменились для Кармака перепалками с остальной командой. Вдохновленные Half-Life парни хотели создать более амбициозную игру. Но любую их идею Кармак душил в зародыше. Адриан понимал, что создавалось то же, что и раньше, просто более масштабно: очередное доказательство того, что спустя все эти годы работы в доме на озере в Шривпорте id стала компанией Кармака. Адриан был подавлен — он хотел сделать *хоть что-нибудь* новое. Сообщество, впрочем, тоже начало выражать свое недовольство: id снова и снова шлифовала одну и ту же игру без правок сюжета и дизайна. Но Адриану оставалось только смириться. Что ему — уволить Джона Кармака?

Работа над проектом началась, и команда продолжала плыть в разные стороны. Намерения Кармака создать игру, которая позволяла бы сотрудникам компании

работать, по сути, отдельно друг от друга, оказалась чрезмерно изолирующей. Пока он оттачивал ранние версии движка Quake III, создатели карт и художники оставались без капитана, который указывал бы курс. Они оказались один на один со своим инструментарием и просто лепили мирки, которые не были связаны между собой и не подчеркивали достоинства друг друга.

С каждым днем недовольство Кармака лишь росло. Он создал самый мощный графический движок в истории компании, возможностями которого не пользовался ни один сотрудник. Никто не напирал на технологии, на дизайн, на него самого. И хотя Кармак так и не признался, что скучал по дням безумных экспериментов Роме-ро, он понимал, что чего-то не хватает. Пропала магия старой команды id Software, которая могла мотивировать сама себя.

В феврале 1999 года ребята решили, что с них хватит. Кармака не заботили повседневные аспекты разработки, поэтому id нуждалась в продюсере. С этой целью Джон нанял Грэма Девайна. Грэм был чудом игровой индустрии. В 16 лет его исключили из школы в Англии, потому что он слишком много времени проводил за написанием игр для Atari. Позже он переехал в США и стал сооснователем Trilobyte — компании, создавшей одну из самых продающихся и технологически совершенных игр начала 90-х, 7th Guest. По ходу дела между Кармаком и Девайном завязалась профессиональная дружба: они часто переписывались, обсуждая новости программирования. Когда Quake III понадобилась помощь, Кармак вспомнил про Грэма, чья компания совсем недавно приказала долго жить. Грэм с радостью присоединился к процессу, но, приступив к рабочим обязанностям, сильно удивился.

Расспросив 14 участников команды про общее направление проекта, над которым они работали, Грэм получил 14 разных ответов. Накануне первого рабочего дня Грэм пошел выпить кофе в Starbucks в Меските — его пригласили трое новичков, чтобы объяснить, какой бесноватый зоопарк ему предстояло укротить. «Тебе скажут, что у тебя есть власть, — говорил один, — но ее не будет. Тебе скажут, что все хорошо, а потом отменяют твоё решение». Парни предупреждали Грэма обо всем; о хитростях и обманах, политике компании, людях, которым не стоило доверять. Девайн был непоколебим.

— Все будет хорошо, — уверял он парней. — Не переживайте. Все еще изменится.

Как бы не так. Грэм осознал, что эгоцентризм сотрудников id гораздо сильнее ожидаемого. И хотя всем казалось, что они работали без указанного направления, в то же время никому не хотелось подчиняться мнению других. Но ситуацию ухудшало и кое-что другое: отсутствие фундаментального компонента игры — ботов, персонажей, управляемых компьютером. Хороший бот аккуратно вписался бы в процесс, выступив в роли правдоподобного антагониста, а также взаимодействовал бы с игроком. В случае Quake III, заточенной только под «смертельные бои», боты были необходимы для режима одиночной игры. Но бесконечная сложность их создания заключалась в том, что они должны были вести себя, как люди.

Впервые Кармак принял решение делегировать задачу создания ботов другому программисту компании.



КАРМАКА НЕ ЗАБОТИЛИ
ПОВСЕДНЕВНЫЕ АСПЕКТЫ
РАЗРАБОТКИ, ПОЭТОМУ ID
НУЖДАЛАСЬ В ПРОДЮСЕРЕ.



Но тот не справился. Кармак в очередной раз ошибочно предположил, что все умели адаптироваться к меняющейся обстановке и мотивировать себя самостоятельно, как и он сам. Он ошибался. Когда Грэм попытался привести работу команды в порядок, выяснилось, что от ботов не было никакого проку. Они совсем не вели себя, как люди. Они вели себя, в общем-то, как боты. Команда начала паниковать. К марту 1999 года у них были для этого все поводы.

На Game Developers Conference в Сан-Хосе работники id впервые увидели Unreal Tournament: новую игру от Epic, создателей шутера Unreal, вышедшего в 1998 году. Незаметно эта студия стала серьезным соперником id. Тим Суини, ведущий программист Epic, был легендой. На компанию даже работали двое бывших сотрудников id: Джей Уилбур и Марк Рейн — «президент на испытательном сроке» времен Wolfenstein. Они решали в Epic деловые вопросы. Unreal стала внезапным хитом. Она, как и Half-Life, подарила жанру более кинематографичный сюжет, чем обычно. Но их новая игра полностью застала id врасплох. Unreal Tournament была мультиплеерной игрой в режиме «смертельный бой», совсем как Quake III.

Некоторые считали, что Epic украла у id идею. Многие негодовали из-за того, с какой открытостью Кармак расписывал в своих файлах .plan направление, в котором двигалась компания. Но Epic отрицали кражу, заявляя, что разработка началась задолго до того, как Кармак объявил об игре в сообщении о планах компании. Впрочем, внутренняя вражда и жажда соревнования никуда из id не делись. Учитывая неорганизованность разработки Quake III, а также повышенное внимание после «Колумбайна», об отсрочках не могло быть и речи.

Несмотря на положительные отзывы об игре на E3, id начала распадаться. Двое уважаемых молодых сотрудников — Брендон Джеймс, дизайнер уровней, и Брайан Хук, программист — разочаровались и ушли из компании. Адриан развелся с супругой, на которой женился во время пика успеха DOOM. Кевин, владелец, всегда выступавший за мирные решения, понимал: нужно что-то делать. Он попросил Кармака выселиться из своего кабинета и перебраться поближе к нему с Адрианом в целях улучшения коммуникации. Этот ход лишь напугал работников, которым оставалось только гадать, чем же начальство таким занимается за закрытыми дверями. На деле же там не происходило ничего. Совладельцы не разговаривали, вместо этого они работали в тишине. Кромешное молчание нарушалось только после ухода Кармака: Адриан и Кевин выкручивали колонки на всю катушку.

Ближе к финалу проекта Грэм прекратил заниматься продюсированием и стал программистом. Разработку ботов поручили известному создателю модов из Нидерландов, который сотворил их героическими усилиями. Последовательность уровней игры теперь казалась относительно логичной. В ноябре 1999 года разработка была почти завершена, и некоторые участники команды отправились в рекламное турне на автобусе. Веселье, впрочем, было недолгим: они узнали, что соперница id, Epic, вновь их обставила, решив выпустить Unreal Tournament в начале декабря, за неделю до поступления в продажу Quake III.

По-прежнему остро стоял вопрос: пойдут ли геймеры за Кармаком — или Epic — в бессюжетный мир, где есть лишь «смертельный бой»? Или останутся с Ромеро,

посрамленным дизайнером, надеявшимся доказать, что Daikatana и ее безумная амбициозность все равно выстрелят? Ромеро высказал свое мнение в деловом анонсе Quake III, опубликованном в Forbes. «Онлайн-игры все еще составляют небольшой сегмент рынка, — заявил он журналу. — Люди, играющие в Интернете, быстрее друг-их разыщут сайты, где можно скачать игру бесплатно». Журнал опубликовал и свое мнение о том, кто же победит в схватке двух Джонов. «Вполне возможно, — гласил конец статьи, — что куда менее грандиозная стратегия id будет более выигрышной».

— Аааааааааааа! — закричал Шон Грин, разбивая о пол свою клавиатуру.

В пещерах программистов Ion Storm была полночь, и за рабочими местами было так же темно, как за окном. Одетый в черную футболку старый друг Ромеро сгорбился, подобно обезьяне из пролога «Космической Одиссеи 2001 года», и бил клавиатуру о пол. Тощий сосед-программист выглянул из-за своего стола, посмотрел на припадок и как ни в чем не бывало вернулся к работе. Шон пригладил волосы и улыбнулся.

— Никогда не помешает расслабиться, — сказал он и отшвырнул клавиатуру в конец коридора.

Шон, как и остальные разработчики Daikatana, трудился в режиме кранча. Хотя парой лет ранее он уверял Кармака в том, что с убийственными графиками покончено, Ромеро заставил костяк команды работать даже на выходных; теперь персонал дрался за право поспать на диване в комнате отдыха. Брайан «Белка» Эйзерло не покидал офис уже 85 дней из прошедших 90. Кто-то залезал под столы, окруженные черными покрывалами, и спал,

подложив под голову коробку из-под пиццы, на полу в окружении рассыпавшихся конфет M&M's. Стиви Кейс лежала дома с почечной инфекцией.

— До выхода Daikatana никакой Tekken 3! — Ромеро даже приклеил предупреждение к самой популярной аркадной игре в офисе.

Сам Шон собирался взять первый и единственный перерыв впервые за много недель. Он отправлялся в заброшенный абортарий, чтобы расслабиться там со своей группой, Last Chapter, игравшей дэт-метал. Непрерывно пивавшийся на код и опрокидывавший за сутки пол-ящика газировки Mountain Dew Грин всегда искал новые способы выпустить пар и подзарядиться. Они с Ромеро долго шутили, что хотят поставить в офисе огромную фарфоровую куклу, державшую в руках бейсбольную битку. Шутка заключалась в том, что она хваталась за свою погибель.

Как и Ion Storm к осени 1999 года. Корабль Ромеро не просто отклонился от курса, он застрял среди скал в бушующем море, а команда постепенно спрыгивала — или спихивала друг друга — за борт. Пережившая уход Ion Eight, статью Dallas Observer и происшествие в школе «Колумбайн» компания получила еще один удар после очередной ЕЗ. Давление было запредельным, особенно учитывая то, что на этот раз игру обещали выпустить уже в декабре. Перед мероприятием к Ромеро подошел Тодд.



КОРАБЛЬ РОМЕРО НЕ
ПРОСТО ОТКЛОНИЛСЯ ОТ
КУРСА, ОН ЗАСТРЯЛ СРЕДИ
СКАЛ В БУШУЮЩЕМ МОРЕ,
А КОМАНДА ПОСТЕПЕННО
СПРЫГИВАЛА — ИЛИ
СПИХИВАЛА ДРУГ ДРУГА —
ЗА БОРТ.



— Слушай, — сказал он, — Eidos серьезно взволнованы, так что нам нужно какое-то подобие надзора; я должен понимать, что все идет ровно так, как и было запланировано.

Он закончит игру и отправит ее на Е3.

Ромеро и Стиви прибыли на майскую Е3 1999 года, глядя, как рок-н-рольная знать от мира игр. На Ромеро были черные кожаные штаны, черная сетчатая футболка и длинная серебряная цепь на шее. На Стиви были черные штаны, а ее выбеленные волосы падали на облегающую синюю футболку. Несмотря на плохие отзывы, их все еще осаждали привычные орды похотливых юнцов и жаждущих автограф фанатов DOOM. Впрочем, когда прибыл диск с демо Daikatana, им совсем не понравилось увиденное. Из-за багов игра еле-еле работала. Ромеро вернулся в Даллас и ворвался в кабинет Джона Кавано, представителя Eidos, которому поручили следить за компанией.

— Я ухожу, блядь! — заявил он Кавано. — Если Тодд останется, я съебываю! Я не могу с ним работать, он все портит.

Кавано сказал, что устроит Ромеро встречу с Чарльзом Корнуоллом, владельцем Eidos.

— От тебя требуется только одно, — заявил Кавано, — вовремя кивать.

В июне владельцы Ion Storm — Ромеро, Том Холл, Тодд Портер и Джерри О’Флаэрти — вылетели в Лос-Анджелес, предположительно для переговоров о выкупе большей части компании издателем Eidos и списания долга Ion Storm в 30 миллионов долларов. Но Тодд и Джерри быстро узнали правду.

— Меня это затрахало! — взорвался Ромеро. — Либо уходит Тодд, либо я.

Кавано сделал вид, что не верит своим ушам.

— Джон, ну это бред, — возразил он. — Ion Storm — это ты. Это даже не обсуждается.

Джерри понимал, во что все упирается: контроль. Ромеро хотел обладать полным контролем над своей игрой. Он безуспешно попытался предложить решение.

— Если проблема в том, что Тодд работает над твоим проектом, — сказал он, — может, дадим ему какой-нибудь другой? Это всех устроит?

— Слушайте, — сказал Ромеро, — мне уже не весело тут работать. По-моему, нам стоит забрать свои доли и разойтись.

Прежде чем Джерри успел предложить еще один вариант, Тодд, к его удивлению, согласился.

— Послушай, — ответил он тихо. — Ты прав, Джон. Меня это тоже не радует. Как, очевидно, и Джерри.

Тот неохотно уступил. Они разойдутся. Четверо владельцев вышли навстречу вспышкам фотографов. Но на этот раз ждали совсем не их.

Фотоаппараты были приготовлены для Хизер Грэм и Роба Лоу*, приехавших в Лос-Анджелес на фотосессию.

В конце концов, Тодд и Джерри были рады получить солидные деньги за выкуп идущей на дно компании. Ромеро и Том радовались новому началу. Может, игры и спасли бы компанию, однако, так или иначе, они все еще верили в свое изначальное видение: что дизайн и игры могут быть превыше всего. Проблема, как ска-

* Популярные актеры 90-х годов. Скорее всего, эта фотосессия была посвящена промокампании фильма «Остин Пауэрс. Шпион, который меня соблазнил», в котором снимались и Лоу, и Грэм. — *Прим. пер.*

зал Ромеро, в том, что дизайн не учитывает технологии, а дизайнер может не знать, как управлять процессом.

В октябре, после отчета об убытках в размере 44,8 миллиона долларов, Eidos объявила о выкупе 51% акций Ion Storm. Ромеро всю осень корпел над игрой. Любые просьбы об интервью отклонялись. Tekken 3 была отключена. И хотя монстры, уровни, звук и арт-дизайн были почти готовы, впереди оставалась внушительная задача: убраться оставшиеся баги — все 500 штук — до заявленной даты выхода, 17 декабря 1999 года. Eidos была уверена, что игра выйдет именно в этот день, и, несмотря на протесты Ромеро, закатила в ее честь вечеринку.

Вечеринка прошла, но законченной Daikatana на ней не было. Свет увидел ее 21 апреля 2000 года, когда Ромеро счел, что она все-таки готова. На следующий день он сел за свой компьютер и напечатал сообщение для всех интернет-читателей. «Боже мой, она наконец-то готова, — писал он. — А когда-то я думал, что полтора года разработки — это бесконечный срок... Обалдеть. Надеюсь, все объективно оценят игру и не будут критиковать ее, основываясь на завышенных ожиданиях — лишь на игровой ценности и вложенном нами труде; это невероятно увлекательный однопользовательский шутер». Ромеро попытался отмахнуться от неизбежных сравнений с игрой его бывшей компании. «Мы ни в коем случае, — писал он, — не разрабатывали Daikatana, чтобы уделоть Quake 3». Но финальный счет был вне его власти.

16



ВИРТУАЛЬНЫЕ МИРЫ

Вконце 2000 года Кармак отмечал не только выход игры, но и собственную свадьбу. Пару лет назад он получил электронное письмо от молодой бизнесвумен и фанатки Quake из Калифорнии по имени Анна Канг. Она хотела организовать женский турнир по Quake. Кармак сказал, что это неплохая идея — придет, наверное, человек двадцать пять. Пришло полторы тысячи. Джон уважал тех, кто мог доказать его неправоту. *Кем была эта Анна Канг?*

Это была волевая женщина, всю жизнь стремившаяся к уважению. Она выросла в Лос-Анджелесе, и ее, как и многих американок азиатского происхождения, грубо прозвали «бананом», подразумевая, что она белая внутри и желтая снаружи. Анна не позволяла оскорблениям пошатнуть ее убеждения: она считала, что «женщины не должны подчиняться мужчинам, брак с человеком другой расы не должен считаться грехом, капитализм в целом не является злом, а социализм не идеален». Одним из ее величайших образцов для подражания была писательница Айн Рэнд. Анна хотела быть такой же сильной личностью, как Гейл Винанд, персонаж книги Рэнд

«Источник». Она никогда не чувствовала себя такой свирепой, как за игрой в Quake.

После успешного проведения турнира ее переписка с Кармаком продолжилась. Он был интригующе бескорыстным, учитывая, как он делился своим кодом и своими знаниями. Она иногда дразнила его, называя Споком*, но в то же время верила, что у Джона была добрая и щедрая душа. На Кармака произвели не меньшее впечатление ее пространные рассуждения об Айн Рэнд, философии и играх. Ему нравилось, как она бросала ему вызов.

У них начались отношения на расстоянии. В конце концов Кармак с одобрения своих сотрудников предложил Анне работу в области развития бизнеса, чтобы у нее появилась причина переехать в Даллас. Она переехала, но ее пребывание в штате id не слишком затянулось — в отличие от ее отношений с Кармаком. Они поженились на Гавайях, пригласив на свадьбу нескольких родственников и друзей. Это был один из немногочисленных отпусков в жизни Кармака. И, как обычно, он захватил с собой ноутбук. Ведь нужно было работать.

По мнению Кармака, Quake III, как и другие его игры, была доисторическим ископаемым по сравнению с тем, к чему он сейчас был готов. Успехом начали пользоваться онлайн-игры. Самые амбициозные из них существовали в виде виртуальных миров, которые оставались круглосуточно доступными для посещения и исследования игроками онлайн. Игры в средневековом сеттинге типа EverQuest и Ultima Online (основанной на ранних

* Спок — персонаж научно-фантастического телесериала «Звездный путь». — *Прим. пер.*

хитах Ричарда Гэрриота) продавались миллионными тиражами, создав жанр под названием «массовые многопользовательские ролевые онлайн-игры» (MMORPG). В них одновременно могли играть тысячи игроков со всего мира. Люди жили в этих цифровых пространствах и проводили в них десятки часов в неделю за исследованиями, сражениями и прокачкой своих игровых персонажей. EverQuest получила прозвище Evercrack*. Некоторые даже принялись продавать самое желанное внутриигровое оружие и аксессуары за реальные деньги на аукционах вроде eBay.

Для Кармака это явление соответствовало идеологии, восходившей к популистским мечтам кодекса хакеров.

— Теперь у нас есть виртуальные ресурсы, — говорил он. — Любой из этих цифровых ресурсов позволяет нам свободно производить ценности из ничего и свободно воссоздавать их... в отличие от большинства фундаментальных физических объектов, цифровые блага можно реплицировать. Мир может стать благополучнее.

По возвращении в Даллас он решил рассказать о новом направлении остальной части команды.

— Мы должны сосредоточиться на создании обобщенной инфраструктуры, — сказал Джон, — и делать игру как один из элементов этой инфраструктуры, где может быть трехмерная веб-среда. Среда, о которой люди всегда думают и в которой нуждаются. Теперь нам это по плечу.

Вот она — кульминация его творчества, его инженерной мысли, мечта всех писателей-фантастов от Олдоса

* Можно перевести как «Горчеквест». Игру по степени вызываемой ею зависимости начали сравнивать с крэком — наркотическим веществом, предназначенным для курения. — *Прим. пер.*

Хаксли до Уильяма Гибсона. Голопалуба, киберпространство, Метавселенная, виртуальный мир — ее называли разными именами, но еще никогда не было технологии, которая позволила бы заглянуть в это место, даже в самое примитивное его воплощение. Кармак заявил, что время пришло.

Он оглядел конференц-зал в ожидании реакции, но в ответ получил лишь безразличные взгляды.

— Но мы же игровая компания, — сказал Адриан, — мы *игры* делаем.

Кармак вздохнул. Он знал, что при всей его власти и престиже он не сможет сделать все в одиночку. Ему нужен был экспериментатор, который использовал бы его технологию, чтобы нарисовать новый мир. Ему нужен был человек, который был бы настолько потрясен, что потерял бы дар речи. Кто-то, кто посвятил бы каждую клеточку своего тела воплощению видений Кармака в жизнь. Кто-то, кто понял бы, что это *самая охуенная тема, которую планета Земля когда-либо видела за всю свою историю!* Ему был нужен Ромеро. На этом встреча подошла к концу.

Вопрос, что id будет делать дальше, остался нерешенным. Никто не хотел делать Метавселенную, но у сотрудников компании росло желание заняться чем-то новым. Грэм Девайн предложил идею игры под названием Quest: многопользовательской ролевой игры, далекой от шутеров от первого лица. Адриан и Кевин были в восторге от возможности заняться игрой совершенно нового типа. И не только они. Поскольку сообщество обвиняло id в том, что та давно топчется на месте, это был шанс вырваться из порочного круга. Как сказал Грэм, «больше никаких ракетниц!» Все согласилось. Следующей игрой id будет Quest.

чтобы два года тратить на создание того, что уже было, почему бы не попытаться продвинуть созданный нами жанр дальше?

Чтобы выиграть время, компания решила сделать аддон для Quake III под названием Team Arena. Он стал бы ответной реакцией на успех Unreal Tournament и критику, что id сделала мало командных режимов в своей игре. Однако работа над набором миссий начала простаивать — люди все чаще задавались вопросом, в каком направлении компания пойдет дальше. Перспектива работы над Quest в сознании Кармака становилась все более гнетущей, и он вынашивал план, чтобы раз и навсегда сделать все по-своему.

Однажды вечером он вошел в кабинет Пола и заявил:
— Трент Резнор хочет сделать звук для DOOM.

— DOOM? — Сказал Пол. — Мы не делаем DOOM, мы делаем Quest.

— Ну, я решил, что хочу сделать DOOM. Ты со мной?

— Конечно, блядь! — ответил Пол. Тим тоже согласился.

На следующий день Кармак вошел в кабинет Кевина и Адриана и сказал:

— Я хочу делать DOOM. Пол хочет делать DOOM. Тим хочет делать DOOM. Если мы не будем делать DOOM, я уйду. — Затем он развернулся и вышел за дверь.

Кевин и Адриан не могли в это поверить. Но что они могли сделать, уволить Кармака? Что такое id без ее Вундеркинда? Может быть, рассуждали они, разделить компанию на две команды? Или, как думал Адриан, просто поднять белый флаг и сдаться? Кармак и раньше грозился уволиться. Может быть, время действительно пришло, чувствовал Адриан. Может быть, Кармак исчерпал себя.

Позже Адриан подошел к нему и спросил: что помешает ему просто уйти, если они начнут работать над новым проектом?

— Ничего, — ответил Кармак.

Решение было принято. На следующий день Кармак сел за компьютер и рассказал миру о своем плане.

«Ну че там Хаммер? Ну че там Хаммер? Ну че там Хаммер?» Снова этот вопрос. На этот раз, летом 2001 года, он исходил от короткостриженного подростка с озорным лицом, который держал в руках пачку меню мексиканского ресторана и клуба Temerararia, самопровозглашенного «лучшего мексиканского заведения» на озере Тавакони, штат Техас. Опять же, это был единственный мексиканский ресторан в этом крошечном регионе в пятидесяти километрах к востоку от Далласа. Ромеро и Стиви Кейс стали его завсегдатаями после того, как пару месяцев назад сбежали из города. Теперь они были местной достопримечательностью не столько из-за внешности рок-звезд, сколько из-за парка дорогих спортивных автомобилей. После ада с Daikatana это были приятные перемены.

Критики разгромили игру. Она провалилась и в коммерческом плане: в Соединенных Штатах была продана всего 41 тысяча копий. За исключением нескольких положительных отзывов, фанаты и СМИ разодрали Daikatana на части. Entertainment Weekly назвала ее «катастрофой масштабов „Водного мира“», отсылая к грандиозному провалу печально известного фильма с Кевином Костнером. В PC Gamer писали, что игра «может только знаменовать конец эпохи сообщества». Журнал Computer Gaming World был более лаконичен. «Да, — гласил заголовок, — это лажа».

Ромеро думал, что любому, кто по-настоящему поиграл в Daikatana, будет трудно не получить удовольствие. В реальности же большинству людей было трудно вообще в нее играть. Первый же уровень с роем комаров и мириадами жирных роболягушек крайне раздражал игроков. Многие дальше этих паразитов так и не прошли.



КРИТИКИ РАЗГРОМИЛИ
ИГРУ. ОНА ПРОВАЛИЛАСЬ
ИВКОММЕРЧЕСКОМ ПЛАНЕ:
В СОЕДИНЕННЫХ ШТАТАХ
БЫЛА ПРОДАНА ВСЕГО
41 ТЫСЯЧА КОПИЙ.



Ромеро первым сказал в интервью, что игра ему очень понравилась, несмотря на изматывающий процесс разработки. Он настаивал, что она окупилась за счет лицензирования и зарубежных продаж. Кроме того, Deus Ex, игра Уоррена Спектора, стала для Ion Storm большим успехом, и несколько изданий признали ее «Игрой

года». По мнению Ромеро, Deus Ex доказала, что его желание создать игровую империю с несколькими проектами было правильным, даже несмотря на продажи Daikatana.

Но энтузиазм Ромеро не мог предотвратить неизбежное. После Daikatana он принялся делать наброски для прототипа следующей игры. Вскоре ему пришлось помочь Тому Холлу завершить Anachronox, когда многие ушли из его команды в расстроенных чувствах. Научно-фантастическая ролевая игра Тома про бедствующего космического детектива, который должен расстроить планы таинственного инопланетного угнетателя, стала такой же эпической, как и Daikatana: сотни существ, арсенал настраиваемого оружия и многочисленные мини-игры. К началу 2001 года работа над игрой была близка к завершению.

Это было не единственное, что подходило к концу. Ходил слух, что Eidos собирается уволить некоторых сотрудников Ion Storm после завершения Anachronox. Любопытствуя, Ромеро заглянул в офис финансового директора, чтобы посмотреть, кто был в списке. Он взял в руки листок бумаги. В нем были указаны имена всех сотрудников далласского офиса, включая Тома и его самого. Команду Уоррена Спектора в Остине было решено оставить. Ромеро вернулся к своему столу, сел в кресло, за которым открывался вид на шоссе, и набрал номер Стиви.

— Ну что... — сказал он ей. — Все кончено.

Ромеро никогда не был склонен к размышлениям, но эти события и вправду задели его чувства. Он думал, что все пошло наперекосяк, что видение, замысел игры его мечты не оправдались так, как он на то надеялся. Это было даже... печально. Но печаль, как обычно, вскоре прошла. Он позвонил Тому. Казалось, время повернулось вспять. Ромеро словно вернулся в id и звонил Тому, чтобы завершить один жизненный этап и начать следующий.

Вскоре Ромеро, Том и Стиви уже вынашивали планы по созданию новой компании. Они набрасывали идеи для игр: может быть, игра о десятилетнем ребенке, похожая на Commander Keen, где нужно будет просто жить, делать работу по дому и проводить время с семьей? Или, может быть, шутер на Диком Западе или игра про Мадонну? Также они обсуждали создание игр специально для мобильных платформ — карманных компьютеров и сотовых телефонов, выручка которых, по прогнозам, к 2006 году составила бы 6 миллиардов долларов. И у Ромеро появилась идея для новой игры, основанной на

франшизе Quake. Он проделал большой путь до Мескита, чтобы обсудить ее с id.

id размещалась уже не в знаменитом «черном кубе». Годом ранее компания переехала в другой офис, чтобы у сотрудников было побольше пространства. Новое место, как заметил Ромеро, было еще проще, чем предыдущие: заурядное офисное здание напротив Hooters* и Olive Garden**. Хотя Ромеро иногда случайно встречал Кармака в городе, он пять лет не предлагал ему бизнес-планов или творческих идей для игр. В последний раз это была Quake. Когда Ромеро вошел, Кармак сидел за компьютером, оптимизируя свой движок для новой DOOM. Кабинет был больше и чище, но оставался минималистичным. Кармак сидел перед большим монитором, расположенным в углу. Через жалюзи он мог внимательно следить за своим Ferrari на заднем дворе.

— Привет, — сказал Ромеро.

— Привет, — ответил Кармак.

Ромеро рассказал ему о цели визита и вкратце озвучил идею:

— Как насчет того, что я лицензирую Quake для игры по франшизе, действие которой происходит в виртуальном мире?

Кармак кивнул.

— Конечно, почему бы и нет.

Он уже вынашивал идею собрать исходную команду — Ромеро, Тома, Адриана и себя, — чтобы сделать версию Commander Keen для Nintendo Game Boy, портативного игрового устройства. Они с Ромеро знали, что

* Hooters — торговая марка двух американских частных ресторанов сетей. — *Прим. пер.*

** Olive Garden — американская сеть кафе-столовых. — *Прим. пер.*

им вряд ли суждено снова оказаться в одной компании, но это не означало, что они должны работать отдельно.

Ромеро вышел и направился к новой цели, новой стадии отбитости, новой идее. Все началось с дома. Ромеро знал, что ему нужна такая компания, как ранняя id: что-то сокровенное, что-то совместное. А для этого ему нужна была подходящая обстановка, как дом на озере в Шривпорте. Стиви увидела в Интернете объявление о месте, которое, по ее мнению, могло бы подойти. Они запрыгнули в Hummer и поехали мимо id, мимо Рокуолла, по длинной проселочной дороге с диковинными пригородными видами: торговый пост, заброшенные школьные автобусы и ржавая летающая тарелка размером с автобус посреди поля. Когда они спросили местных про космический корабль, те пошутили, что он появился там несколько лет назад, и теперь кто-то пытался превратить ее в киоск с хот-догами.

Дом их поразил. К нему вела каменистая дорога, за которой был пруд с шестиметровым фонтаном, бревенчатая хижина, бассейн-лагуна, водопады, гидромассажная ванная и павлинья ферма. Это было прекрасное место, и они его купили. Ромеро переименовал павлинов в честь видеоигр — Pong, Pooyan и Phoenix, а дом превратил в настоящий детский рай: целые ящики игр, хрустальные чаши с разноцветными драже M&M's, музыка из видеоигр, орущая из динамиков. Это был тот самый дом, о котором он мечтал в детстве. Теперь он сделает то, чего не мог сделать его собственный отец, — сядет и поиграет с сыновьями, когда они приедут в город. Он даже мог играть со своим биологическим отцом, Альфонсо Антонио Ромеро, которому купил дом неподалеку после того, как тот столкнулся с трудностями.

На обратном пути из ресторана Ромеро и Стиви обсуждали последние штрихи для поместья: возможно, деревянный знак на гравийной дороге с одной доской, указывающей на «Хижину смерти», а другой — на «Дом с привидениями». Или еще лучше: каменная стрела, ведущая в лес со словами: «Для людей, которых мы не знаем и которым не доверяем». Они рассматривали вариант строительства каменной арки над подъездной дорожкой с надписью «Замок Wolfenstein».

Декор планировался грандиозный, а их новая компания, Monkeystone Games, должна была быть совсем простой. На этот раз это будет что-то маленькое, что-то личное, что-то веселое.

— Мы будем просто хорошими друзьями, — сказал Ромеро, возвращаясь домой. — Закадычными друзьями, делающими игры.

Для Кармака дни создания игр, казалось, были сочтены.

На следующий день после свары с Кевином и Адрианом он опубликовал новости. «Я не планировал объявлять это в ближайшее время, но все же, — писал он в .plan-файле. — Мы работаем над новой игрой DOOM, фокусируясь на однопользовательском игровом опыте и используя совершенно новые технологии почти в каждом аспекте. Это все, что мы готовы сказать об игре в скором времени, так что не просите об интервью. Мы объявим, когда что-то будет готово, а пока не будем никого вводить в заблуждение своими комментариями. [Решение] принято более гладко, чем ожидалось, но без жертв не обошлось. Кевин и Адриан уволили Пола Стида в отместку за мое сопротивление».

Вскоре после анонса DOOM III в Кремниевом Аламо стали ходить слухи, что она станет последней игрой

Кармака. В пользу этого были аргументы: между владельцами компании нарастало напряжение, и, что еще важнее, у Кармака появилось новое хобби — постройка космических ракет. Настоящих космических ракет.

Кармак заново открыл для себя ракетостроение во время разработки Quake III. Как-то раз журналист во время интервью спросил его о детстве, и Кармак рассказал несколько историй о ракетах, бомбах, исправительной колонии для трудных подростков и о том, как он теперь относится к себе маленькому: он считает, что был «аморальным мелким засранцем». После разговора Кармак лениво пробежался по Интернету, чтобы посмотреть, что стало с миром проектирования ракет. Он обнаружил, что теперь тот представлял собой конкурентный и сложный мир хакеров, инженеров и даже поваров, которые пытались строить гигантские мощные ракеты, способные летать в космическое пространство. Кармак был заинтригован.

Он заказал несколько моделей ракет и начал запускать их на окраине своего района, с каждым разом, неделя за неделей, выбирая все более мощную, пока он не приобрел более впечатляющее оборудование.

Он начал больше читать о сообществе любителей-ракетостроителей: людей, которые чувствовали, что NASA была не более чем транспортной компанией. Эти люди сражались за X-Prize в размере 10 миллионов долларов: чтобы его получить, нужно было запустить в космическое пространство корабль



ВСКОРЕ ПОСЛЕ АНОНСА
DOOM III В КРЕМНИЕВОМ
АЛАМО СТАЛИ ХОДИТЬ
СЛУХИ, ЧТО ОНА СТАНЕТ
ПОСЛЕДНЕЙ ИГРОЙ
КАРМАКА.



с тремя людьми на борту. Но что действительно привлекало Джона, так это инженерия.

Время было самое подходящее. Несмотря на возможности инноваций для DOOM III, Кармак чувствовал себя, как он сказал, «рядом с пиком доступных знаний в области графики». После того как он сделал прыжок в 3D с Quake, ничего инновационного больше не оставалось, только оптимизация. Это было похоже на те времена, когда он пришел в Softdisk и нашел Ромеро: кого-то, кто знал больше, чем он, и мог бы помочь узнать еще больше. Теперь Кармак увидел такую возможность в мире ракет. Ракеты не функционировали ни по правилам рынка, ни по букве закона. Здесь границы возможного устанавливала сама природа. Это была схватка не с компьютером, а с гравитацией.

Кармак потратил тысячи долларов на книги по ракетостроению и принялся за работу. Он разместил объявление на местном сайте любителей ракетостроения, приглашая всех, кто был заинтересован в строительстве пилотируемого ракетного корабля — или, как он назвал его, «вертикального драгстера».* Группа скромных инженеров назвала себя Armadillo Aerospace. Боб Норвуд предложил в качестве мастерской свой магазин Ferrari. Вскоре они встречались там каждую неделю.

Работая над DOOM III, Кармак начал проводить все больше и больше времени, погружаясь в мир ракет. Его дом наполнился запчастями. Багажник Ferrari был забит моторами. Он был похож на реальное воплощение старого персонажа игр id — Билли Блейза,

* Драгстер — гоночный автомобиль специальной конструкции, предназначенный для установления рекордов скорости при разгоне с места. — *Прим. пер.*

мальчика, который построил ракету на своем заднем дворе. Кармак, программист, который когда-то проводил по сто часов в неделю, сторбившись над компьютером, теперь почти половину времени проводил с машинным маслом и паяльниками. Он испытывал ракеты на заброшенных парковках, запуская их со спортивным сиденьем для человека его комплекции. Иногда он ждал встреч, где мог бы запустить большие корабли с несколькими сотнями других серьезных энтузиастов. Иногда он просто брал несколько маленьких моделей ракет, отправлялся в поле и запускал их ради удовольствия, как в детстве.

Серым ноябрьским днем 2001 года Кармак загрузил в свой автомобиль оранжевую ракету и направился на восток от Мескита, пока здания не уступили место открытым пастбищам с коровами. Он подъехал к Сэмюэл-Филд, выжженному участку земли, который использовался для запуска радиоуправляемых самолетов и любительских ракет. Возле голубых туалетных кабинок стояли несколько столиков для пикника. На ржавом шесте развевался американский флаг. Зеленый мусорный бак, заваленный обломками, был похож на бочку из DOOM.

— Есть люди, которые утверждают, что реальность можно имитировать, — сказал Кармак. — Но я думаю, что есть своя ценность в том, чтобы вот так выходить сюда и сражаться с ветром.

Кармак установил свой пусковой упор: красно-черную раму, лежащую на земле, и длинный стержень, устремившийся к облакам. Он разложил ракеты и оценил силу ветра. В одну из первых попыток сильный ветер поднял ракету и унес ее с глаз долой. С тех пор Кармак работал над решением: глобальной тепловой

позиционной системой, управляемой радиомодемом и ноутбуком. Это было что-то вроде взлома — творческого решения, которое он придумал, чтобы решить проблему. Пока что он полагался на старомодный радиомаяк, который издавал слабый сигнал бедствия, когда ракета касалась земли.

Кармак установил первую ракету, закрепил ее на металлическом шесте и настроил относительно силы ветра. Он прикрепил провода к основанию ржавыми маленькими зажимами. Отступив назад, он нажал на маленькую пластиковую кнопку, и вшшшшшшуууууууухххх — ракета взмыла в воздух, оставив за собой шлейф дыма. Подлетев примерно на сто метров, она круто спикировала вниз. Камера сгорания раскрылась, и прозрачная пластиковая трубка превратилась в вертолетную лопасть. Кармак неуклюже пробежал через поле, чтобы поднять ракету.

— Ладно, — сказал он, — теперь попробуем вот что.

Он развернул основание оранжевой ракеты. Он собрал ее сам: начал с главной трубы, сделал разъемы для крыльев, закрепил эпоксидный клей, покрасил корпус в оранжевый цвет. Он установил двигатель G-80 — в шестнадцать раз мощнее, чем у последней ракеты. Кармак открыл конус и вставил в него пурпурно-белый парашют и звуковой маяк, забив все это туда метровым дюбелем.

Кармак считал ракетные двигатели детской забавой. Его мощные ракеты, в свою очередь, требовали высококачественной перекиси водорода, которую было не так-то просто найти. Чтобы достать опасное вещество, инспектор должен был убедиться, что у ракетчика достаточно места для его размещения. Кроме того, он стоил

около тысячи двухсот долларов за бочонок. Вместо того чтобы хлопотать над этим, Кармак и его ракетчики начали гнать свое ракетное топливо, покупая 70% перекись водорода и перегоняя ее до 90%. Это было опасное варевое — ошибка могла выбить все стекла поблизости или привести к взрыву. Вскоре Кармак отказался от этой затеи.

— Давайте отойдем немного назад, — сказал он, когда оранжевая ракета была готова к взлету.

Кармак развернул провода, прикрепил их к основанию и нажал кнопку. На этот раз на старте раздался БУМ-ВУУУУШ-БУМ, вспышка света и дым. Но ракета полетела слишком низко. Она устремилась над деревьями к горизонту.

— Боже, — сказал он, — надеюсь, мы ее найдем.

Кармак побежал в сторону леса. По тропинке валялись сломанные пропеллеры, а с деревьев, как кишки роботов, свисали куски пластика.

Кармак замер, услышав пронзительный визг маяка. Ракета была в сохранности.

Холодный ветер усиливался, но Кармак не собирался возвращаться домой. Он только начал получать удовольствие.

Он много говорил. Улыбался.

Ему хотелось еще. Пришло вре-

мя опробовать новый двигатель, более привлекательный: в два раза мощнее, чем нужно кораблю такого размера. Он открутил старый двигатель, отбросил его в сторону и потянулся за новым. Поправил стержень, направив его прямо на облака.



— В ВЕК ИНФОРМАЦИИ
БАРЬЕРОВ БОЛЬШЕ
НЕТ, — ГОВОРИЛ ОН. —
ЛЮДИ САМИ СЕБЕ ИХ
УСТАНОВЛИВАЮТ.



Кармак презирал разговоры о таких высокопарных вещах, как наследие, но, когда его стали упрашивать, сформулировал одну мысль.

— В век информации барьеров больше нет, — говорил он. — Люди сами себе их устанавливают. Если вы хотите взяться за создание чего-то нового и грандиозного, вам не нужны для этого миллионы долларов. Достаточно пиццы и диетической колы в холодильнике, дешевого компьютера для работы и преданности делу, чтобы со всем справиться. Мы спали на полу. Мы переходили вброд реки.

Не предупредив, он нажал на кнопку запуска. Раздался громкий хлопок. В небо устремился густой черный след дыма. Над пасущимися коровами взмыла ракета.

ЭПИЛОГ

Спустя десять лет после первой встречи Двух Джонов их индустрия наконец повзрослела. Продажи видеоигр достигли рекордных 10,8 миллиарда долларов США, в очередной раз превзойдя кассовые сборы фильмов. Благодаря росту рынка мобильных устройств, со временем игры затмят по выручке и музыку.

Геймеры тоже выросли. Это больше не были прыщавые пацаны: средний возраст игрока составил двадцать восемь лет. Их разнообразие отражало новый диапазон игровых тем: от бейсбола до бриджа, от Древнего Рима до футуристической Японии, от Микки Мауса до Дэвида Боуи. По оценкам, 60% всех американцев — 145 миллионов человек, включая 62 миллиона женщин и президента США, который признался в ежедневном запуске пасьянса на компьютере, — когда-либо играли в видеоигры. В таких странах, как Япония, Германия и Южная Корея, игры уже считались национальными развлечениями.

Поскольку игры стали мейнстримом, угрозы шутерам от первого лица начали утихать. Сенатор Либерман высоко оценил усилия игровых компаний по информированию родителей о взрослом контенте. И хотя политики продолжали предпринимать попытки по законодательному регулированию жестоких игр, суды недвусмысленно дали понять, к чему все идет. Они отклонили

многомиллионные судебные иски, в которых утверждалось, что подростки-стрелки из «Колумбайн» и Падуки вдохновлялись DOOM.

— Это была трагедия, — вынес вердикт судья. — Но трагедии, подобные этой, просто не поддаются рациональному объяснению, и суды не должны делать вид, что это не так.

Это время стало концом эпохи, особенно для расширяющегося семейства Кремниевое Аламо. Даллас, некогда приютивший как минимум полдесятка игровых компаний, видел, как некоторые из его самых амбициозных стартапов — в том числе Ion Storm Померо и Gathering of Developers Майка Уилсона — закрыли свои двери. Казалось, золотой век, когда мятежные аутсайдеры могли самостоятельно управлять многомиллиардной индустрией, прошел. Но его дух остался. Даже крупнейшие компании теперь перенимали инновации id (такие, как игра в онлайн, публикация демоверсий и поощрение модификаций игры), называя их вирусным маркетингом. И с появлением новых платформ, таких как мобильные телефоны, возможно, новые великие геймеры из низов ждали своего часа. Мир всегда готов к великим играм.

Что касается id, то решение компании вернуться к прошлым хитам вызвало неоднозначные результаты. Разработанный id набор миссий для Quake III под названием Team Arena стал разочарованием как для продавцов, так и для критиков — многим он показался неудачной попыткой ответить на успех Unreal Tournament. Версию Commander Keen для Game Boy Advance, изданную, но не разработанную id, встретили не менее прохладно. Return to Castle Wolfenstein, однако, оказалась хитом и была

отлично принята как прессой, так и рынком, пусть она и мало напоминала свою предшественницу (если не считать тарелок с индейкой на столах).

Именно тогда Джон Кармак достиг статуса легенды. Его инновации в разработке графики были одной из причин, почему «видеоигры управляют эволюцией вычислительной техники», как выразился журнал MIT Technology Review. Филантропию Кармака — он продолжил бесплатно раздавать исходный код своих игр в Интернете — никто не смог превзойти. На ежегодной конференции разработчиков игр в Сан-Хосе двадцатидевятилетний Кармак стал третьим и самым молодым человеком, которого когда-либо включали в Зал славы Академии интерактивных искусств и наук — что-то вроде «Оскара» игровой индустрии. После видеозаписи с поздравлениями от Билла Гейтса (который шутил: «Я просто напомню, что могу писать код еще лучше, чем Джон»), Кармак вышел на сцену и сорвал стоячие овации со стороны коллег. Эти аплодисменты можно было сравнить только с теми, которых удостоился первый обладатель награды в истории индустрии — Сигэру Миямото из Nintendo, создатель той самой игры про Марио, которую Кармак воспроизвел для компьютера в ту судьбоносную ночь в Softdisk.

Многие геймеры задавались вопросом, завяжет ли Кармак с играми после DOOM III. Сам Кармак не был в этом уверен. После продаж лицензии на игру и движок ему казалось, что у него и так более чем достаточно денег, которые он, на самом деле, часто жертвовал благотворительным организациям. Кроме того, после стольких лет погружения в науку графики, он достиг в своем ремесле почти дзена. Он смотрел на полосы света на стене ванной

комнаты и думал: «О, это рассеянное зеркальное отражение верхнего света, отраженного от крана». Такая точка зрения не отдалила его от природы, наоборот — заставила еще сильнее ценить ее.

— Такие вещи я нахожу пленительными и чудесными, — сказал он. — Мне не нужно быть посреди Гранд-Каньона, чтобы оценить красоту мира. Я вижу это в отражении света в моей ванной.

Он еще глубже погрузился в новый источник знаний — свои ракеты. По субботам Кармак встречался с командой ракетчиков, включая вундеркинда по части Ferrari Боба Норвуда, чтобы трудиться над, по его выражению, «ракетами с вертикальной посадкой, работающими на перекиси водорода». Кармак смастерил корабль в стиле лунного посадочного модуля со спортивным сиденьем в середине для себя или своей жены Анны. Что дальше? Возможно, попытка выиграть X-Prize в 10 миллионов долларов, где от победителя требуется запустить трех человек на орбиту и вернуться два раза в течение четырнадцати дней. Те, кто знал Кармака, ожидали, что его попытка будет достойной.

Тем временем Джон Ромеро рад был сфокусироваться на доме и семье. Живя со Стиви Кейс в просторном доме в сельской местности Далласа, он, по его словам, решил вернуться к корням: дизайну и программированию. После нескольких непродолжительных попыток заключить традиционную сделку с издателем Ромеро, Стиви и Том Холл, несмотря на хорошие отзывы об Anachronox, решили отказаться от разработки амбициозных компьютерных игр в пользу неизведанной территории проектов для карманных компьютеров, мобильных телефонов и других портативных устройств. Как первый известный

разработчик, ринувшийся в новую область игр, Ромеро стал таким же фанатом мобильных игр, как некогда компьютерных.

Джон был верен своему изначальному видению небольшой команды, создающей маленькие игры с коротким циклом разработки. Стоя у руля Monkeystone, он выпустил свою первую игру *Hyperspace Delivery Boy* уже через несколько месяцев. Работая до поздней ночи с тремя другими разработчиками в загородном доме, Том и Ромеро продумали и запрограммировали всю игру — прямо как в старые времена. Игрок брал на себя роль Гая Каррингтона, межзвездного курьера, чья работа состояла в том, чтобы «доставлять самые важные посылки во Вселенной!» Некий рецензент назвал *Hyperspace Delivery Boy* одной из немногих игр для карманных PC, которые стоит купить. Что дальше? Возможно, новая версия *Commander Keen*, раз они приобрели у id лицензию. Том был счастлив, что его мальчик, Билли Блейз, к нему вернулся.

Для Ромеро веселье в Monkeystone было не просто новым началом, это была передышка от прошлого. Вскоре после своего тридцатичетырехлетия он последовал примеру Тома и остриг длинные волосы, которые отращивал с 1991 года, оставив короткую прическу, справиться с которой было так же легко, как и с его новой компанией. Никогда не позволяя вещам пропадать впустую, Ромеро завернул свою длинную черную гриву в пакет и пожертвовал ее *Locks of Love*, некоммерческому фонду, который поставлял шиньоны больным и нуждающимся детям. Его знаменитые волосы были не единственной вещью, чье время прошло. Теперь, когда он жил среди грузовиков и грунтовых проселочных дорог, для Ромеро больше

не представлял ценности когда-то дорогой ему автомобиль Ferrari, купленный благодаря DOOM.

Он любовно сфотографировал машину с разных ракурсов у себя во дворе и загрузил ее фотографии с описанием на eBay, популярный онлайн-аукцион, с заголовком «Брутальная роскошь». Его начальная цена в 65 тысяч долларов стоила того, объяснил он, учитывая, что в машине было модификаций более чем на 100 тысяч — от турбосистемы до собранного на заказ двигателя. «Звук, который издает эта машина, совершенно потрясающий и разрушительный, — писал он. — Когда ты выжимаешь педаль газа, твоя тачка ревет, как участница гонки Indy 500... а тебе останется только хохотать, настолько это офигенно». Ромеро обещал, что это «самый потрясающий Ferrari Testarossa, из всех, что вы когда-либо видели». Покупатель, который увез автомобиль, заплатив 82 500 долларов, был с этим согласен.

Еще один Ferrari свел Ромеро и Кармака вместе. Это произошло на турнире по Quake III в Меските. Два Джона посещали эти соревнования уже несколько лет, но игнорировали друг друга. Но на этот раз все было по-другому. Все матчи были сыграны. Счета подведены. Но друг нуждался в помощи. На стоянке у Кармака возникли проблемы с двигателем. Услышав рев мотора, он поднял голову и увидел фары ярко-желтого Hummer. Ромеро вышел из машины, держа наготове провода. Нужно было браться за дело.

ПОСЛЕСЛОВИЕ ОТ АВТОРА

Как и многие люди за тридцать, я вырос в той же зарождающейся геймерской культуре, как и Два Джона. Моим любимым подарком на день рождения был бумажный пакет, наполненный жетонами из Wizards — зала аркадных автоматов неподалеку. Wizards был тем самым местом: темное и без окон, словно казино, помещение, где вдоль стен стояли, мигали и пищали все новые автоматы с играми. Я оставил там значительную часть денег, заработанных за стрижку газонов. За мной был закреплен рекорд в Crazy Climber. После сложной ночи с бутылкой дешевого яблочного вина я триумфально заблевал автомат с игрой Omega Race. Я был ребенком, но чувствовал себя свободным.

С видеоиграми пришли новые проявления фантазии, контроля и бунтарства. Однажды мы с друзьями бросили дымовую шашку в ручей и увидели, как почти двухметровый язык пламени устремился в небеса. Никогда в жизни я не бегал так быстро. Мы играли в Dungeons & Dragons. Мы запускали в небеса ящериц в крошечных моделях ракет. Моя первая попытка хакинга произошла в Chuck E. Cheese — пиццерии, в салоне которой стояли аркадные автоматы от Atari, компании Нолана Бушнелла.

Это было в начале 1980-х, и в пиццерию только что завезли несколько первобытных компьютеров. Вставив жетон, мы могли ввести любое сообщение, которое компьютер затем произносил своим роботизированным голосом. Конечно, мы сразу же попытались напечатать ругательства, но машина была запрограммирована не воспроизводить их. Поэтому мы набирали «Управляющий — уйобак», нажимая на клавиши так, чтобы сообщение заиклилось.

Когда я впервые услышал о DOOM, мне было чуть за двадцать, и я работал на местной BBS. Однажды поздно вечером в Нью-Йорке после работы мой друг запустил игру, и я решил разок с ним сыграть. Несколько часов спустя мы, спотыкаясь, брели домой в темноте. *Вот это* была игра. Пару лет спустя, в 1996 году, мне удалось убедить редактора поручить мне статью о субкультуре Quake: свежак от id Software. Следующее, что я помню, — как спотыкался о провода в общежитии Канзасского университета, где два главных клана, Impulse 9 и Ruthless Bastards, собирались устроить марафон «смертельного боя». Эти люди жертвовали всем, чтобы жить, менять и создавать альтернативные реальности. Это была не просто игра, это был целый мир — относительно (и заманчиво) не описанный мир, полный персонажей и историй, мечтаний и соперничества. Этот мир привел меня к Двум Джонам.

Следующие шесть лет я посвятил изучению и запечатлению хроники жизни и индустрии геймеров. Меня одновременно удивляло и расстраивало, что этот многомиллиардный бизнес и культура оставались загадкой для стольких людей. Эта загадка порождала путаницу и неверные представления везде, куда бы меня

ни заносило. История Джона Кармака и Джона Ромеро была для меня классическим американским приключением, которое запечатлело рождение нового вида искусства и наступление эпохи двух зажигательных и одаренных молодых людей. Рассказывая об этом, я надеялся подарить игрокам уважение и понимание, которых они заслуживают. И я хотел, чтобы читатель хорошо провел время.

ПОСЛЕСЛОВИЕ ОТ ПЕРЕВОДЧИКОВ

Первое издание этой книги на английском языке вышло аж в 2003 году, и с тех пор утекло много воды. Учитывая темп жизни Кармака и Ромеро, за 15 лет их жизнь круто изменилась. Мы решили взять на себя ответственность и сделать эдакую сцену после титров от мира книг: дополнительный эпилог, где будет кратко рассказано о том, что случилось после событий книги.

Разработка DOOM 3* затянулась на четыре года — куда более долгий срок, чем у всех остальных игр Кармака. Даже Quake, трехмерный движок которой так его тяготил, привели в готовность куда быстрее. В 2003 году альфа-версия DOOM 3 по нелепой ошибке утекла в Сеть, а затем за два дня до релиза полная версия игры оказалась в Интернете, став на тот момент самой быстро распространяемой «пираткой» в истории. Однако это не мешало игре покорить сердца десятков тысяч геймеров и собрать отличную кассу. Релиз такой крупной игры

* До какого-то момента тройку писали римскими цифрами, но затем поменяли на арабские. Кушнер правильно пишет DOOM III, потому что тогда игра была в разработке, но о готовой игре правильно говорить DOOM 3. — *Прим. пер.*

послужил поводом для выпуска экранизации DOOM, которую публика приняла более чем прохладно.

Впрочем, DOOM 3 тоже пришлась по вкусу далеко не всем. Многие геймплейные решения игры подверглись критике: в частности, геймеров жутко раздражало, что в игре нельзя прикрепить к оружию фонарь и беспроblemно расстреливать врагов в полумраке опустевшей марсианской базы. Впоследствии Джон Кармак признал, что это было его решение, и он в нем раскаивается: ему не хотелось возиться с дополнительным динамическим источником света. В такие моменты очень хорошо понимаешь Джона Ромеро, который, хлопнув дверью офиса id, заявил, что отныне не будет оглядываться на технологии и поставит во главу угла дизайн. Он бы такого не допустил. Так или иначе, DOOM 3 получилась успешной, но ей оказалось далеко до славы родоначальницы серии; к тому же чуть позже, в 2004 году, Valve Software выпустила Half-Life 2, которая до сих пор остается одной из самых высоко оцененных игр в истории. На фоне ее графики даже DOOM 3 выглядела угловато и блекло.

Пока Кармак занимался постройкой космического корабля, в Raven работали над дополнением к DOOM 3 под названием Resurrection of Evil, а позже, вместе с id, студия разработала Quake 4*, которая вышла в 2005 году. В игру решили вернуть одиночную кампанию, а также предприняли попытки вывести ее многопользовательскую составляющую в высшую лигу киберспорта, но большинству игроков многопользовательский режим Quake 4 оказался не по душе.

* Quake 4 нарушила традицию предшественниц и избавилась от римских цифр в названии. — Прим. пер.

В 2005 году Кармак вместе со своей командой закончил работу над космическим кораблем, однако выиграть X Prize им не удалось. Джон решил отдохнуть от ракет и вернулся в программирование, работая над совершенно новым движком, предназначенным для будущих проектов id — RAGE и DOOM IV. Новый движок, как водится, получился прорывным и амбициозным, но, как Кармак выразился в своей трехчасовой речи на QuakeCon 2012, «это все еще не Голопалуба».

Вместе с женой Джон решил поэкспериментировать на поле мобильных игр, потому что Кармаку игры для телефонов тех времен казались примитивными; итогом стали мобильные RPG-версии знаменитых франшиз от id. DOOM RPG по сей день считается одной из лучших мобильных игр того времени. Также Джон принял активное участие в разработке многопользовательского шутера Enemy Territory: Quake Wars. Позже Кармак с друзьями решили предпринять еще одну попытку по постройке корабля. В 2008 году «ракетная» компания Кармака Armadillo Aerospace, созданная на его личные деньги, прошла первый этап конкурса и выиграла 350 тысяч долларов. Через год был пройден второй этап с призом в 500 тысяч. В 2013 году Armadillo Aerospace прекратила свою деятельность — кажется, Кармаку надоели космические корабли.

В июне 2009 года было объявлено, что ZeniMax Media (родительская компания Bethesda Softworks) приобрела id Software и будет заниматься изданием всех ее проектов. Ромеро сначала высказался, что произошедшее отвратительно, описав сделку словами: «Fallout 3 купила DOOM». Спустя некоторое время он сменил гнев на милость, порадовавшись за коллег, но отметив, что студия изменилась навсегда.

В 2013 году Джон Кармак объявил об уходе из id; став главным инженером Oculus VR, он хотел сосредоточиться на работе с виртуальной реальностью. Чуть позже начался судебный скандал. ZeniMax обвинила Кармака в краже наработок шлема виртуальной реальности и потребовала два миллиарда долларов компенсации. Кармак подал на ZeniMax ответный иск, обвинив в неуплате доли от продажи компании, и пошло-поехало. Спор с деньгами Кармака был урегулирован только в 2018 году, а разбирательства по делу Oculus идут до сих пор.

Жизнь Джона Ромеро в тот период была не менее насыщенной. Monkeystone Games так и не выпустила Commander Keen, но отметилась мобильной версией игры Red Faction для телефона Nokia N-Gage. Отношения Джона и Стиви в 2003 году зашли в тупик, и пара рассталась. Стиви Кейс ушла из Monkeystone Games, а следом за ней ушел и сам Джон. В 2004 году Ромеро опять женился — на этот раз его избранницей стала жительница Бухареста, Ралука Александра Плесса. Свадьба игралась на родине невесты.

Такой человек, как Джон Ромеро, не мог долго сидеть без дела: практически сразу же он получил место в компании Midway и начал трудиться над проектом Gauntlet: Seven Sorrows для консолей. Однако за пару месяцев до релиза Джон покинул компанию. Чуть позже в 2005 году он намекнул, что работает над амбициозной ММО в недавно основанной им студии Slipgate Ironworks. До 2009 года об игре не поступало новостей, пока студию не купила компания Gazillion Entertainment. Таинственный шутер так и не вышел, а в жизни Ромеро опять наступала черная полоса. Он снова развелся, ушел с очередной работы и опять принялся отращивать волосы.

Но за черной полосой всегда идет белая. Два знаменитых геймдизайнера, Джон Ромеро и Бренда Братуэйт, совместными усилиями основали небольшую студию Loot Drop, специализирующуюся на казуальных играх для мобильных телефонов и социальных сетей. Ветераны индустрии, Джон и Бренда привлекли к своей студии внимание престижных клиентов. Ромеро не мог не позвать поработать над проектами Тома Холла. Отношения между Джоном и Брендой становились все крепче, и в конце 2012 года они поженились. Бренда взяла фамилию мужа.

Разработанная в 2012 году по заказу Ubisoft игра для Facebook под названием Ghost Recon Commander не оправдала надежд и вскоре была закрыта, что стало причиной финансовой нестабильности компании четы Ромеро. Они попытались собрать денег на краудфандинговой площадке Kickstarter на олдскульную RPG, но проект провалился. В 2015 году Loot Drop прекратила свое существование.

Вместе с Адрианом Кармаком в 2017 году Ромеро анонсировал Blackroom — шутер, который, по словам Джона, «будет тем, чего игроки еще никогда не видели». За финансами на разработку игры свежесозданная студия Night Work Games аналогично отправилась на Kickstarter. По факту авторам было нечего показывать, так что кампанию приостановили до появления хоть какого-нибудь демонстрационного прототипа. Сбор средств так и не возобновился.

Студия Romero Games жива и поныне. В 2017 году была выпущена игра Gunman Taco Truck, в разработке которой даже принял участие десятилетний сын Бренды от прошлого брака. В 2019 году Ромеро анонсировал

и выпустил Sigil — пятый эпизод для The Ultimate DOOM. Скачать его можно бесплатно с сайта Ромеро. Не имея прав на собственность id, Джон все равно умудрился заработать на проекте, продавая красивое коллекционное издание. В целом этот набор уровней приняли тепло, однако, взявшись за разбор Sigil, DOOM-сообщества нашли в нем много недочетов и шероховатостей. Джон не бросил проект и выпустил несколько обновлений, которые были хорошо приняты. Самое забавное, что в актуальных переизданиях для консолей Sigil можно бесплатно скачать как официально поддерживаемую модификацию, чему Джон был очень рад. К слову, это не первый раз, когда ушедший из id Ромеро решил сделать что-нибудь для DOOM. За пару лет до этого он выпустил уровень Tech Gone Bad (E1M8), крайне положительно встреченный сообществом. За эту разработку портал Doomworld вручил Джону единственную в мире физическую копию награды Sasoward, которую ежегодно получают авторы лучших пользовательских уровней к игре.

Иногда Джон любит заходить на фанатские серверы классических частей DOOM, чтобы надрать задницы зазнавшимся юнцам. Разумеется, порой задницу надирают и ему самому, но это закономерный ход вещей. Джон постоянно катается по конференциям и выставкам — ему рады практически везде, и он с удовольствием готов часами рассказывать про создание хитов id. Ромеро даже заглянул в Санкт-Петербург на проведенный в августе 2019 года фанатский «Думкон», где поучаствовал в дуэлях по DOOM II. На самом деле Ромеро пригласили на проводившийся по соседству IT-фестиваль, но разве мог он упустить возможность поиграть со своими фанатами?

Сейчас Джон с женой и небольшой командой трудится над новой игрой — Empire of Sin, стратегией в сеттинге бандитского Чикаго 1920-х годов. Издавать игру будет компания Paradox Interactive. Релиз ожидается осенью 2020 года.

Что же касается самой id, то можно сказать, что она пережила два кризиса, причиной которых стал уход обоих Джонов. DOOM IV попала сначала в «производственный ад», а затем в настоящий: игру решили отменить и начать ее разработку с нуля. После этого в 2016 вышла игра под названием DOOM, получившая всеобщее признание. Затем id решила возродить старый добрый Quake в многопользовательском виде, но попытка явно не удалась: современным игрокам пришелся не по душе олдскул, приправленный современными механиками. Была разработана и выпущена Doom VFR — шутер для устройств виртуальной реальности. В 2019 году вышла RAGE 2, а в конце марта 2020 года состоялся релиз DOOM Eternal. Состав компании за годы претерпел сильные изменения: после недавнего ухода Тима Уиллитса единственным причастным к первой DOOM человеком, который до сих пор работает в id, остается Кевин Клауд.

Другие франшизы, созданные id, не лежат без дела. В 2009 году вышла новая часть Wolfenstein от Raven, не снискавшая особых похвал. В 2014 году стараниями компании MachineGames вышла Wolfenstein: The New Order, за которой последовали Wolfenstein: The Old Blood и полноценный сиквел Wolfenstein II: The New Colossus. Сейчас кипит работа над третьей частью. В 2019 году вышли Wolfenstein: Youngblood и Wolfenstein: Cyberpilot. Bethesda анонсировала даже новую часть Commander Keen для мобильных устройств; правда, ее трейлер собрал на

YouTube в семь раз больше «дизлайков», чем «лайков», а Том Холл, злобно иронизируя, сравнил игру с фильмом DOOM. К слову, совсем недавно вышла еще одна экранизация DOOM, но подавляющее число фанатов франшизы похоронили ее для себя, ничего не желая знать о фильме, который игнорирует кинотеатры и выходит сразу на дисках и стриминговых сервисах.

Возвращаясь к Двум Джонам, можно смело утверждать, что каждый пожал то, что посеял. Кармак продолжает развивать технологии, пускай теперь они не целиком связаны с играми. Он все так же с большой неохотой вспоминает прошлое, потому что ему интереснее создавать будущее. Ромеро по-прежнему рок-звезда, хоть и потерявшая свою яркость; он остается живым путеводным напоминанием людям из индустрии, что можно делать, а чего не стоит. Он все еще любит игры, разрабатывает их и будет разрабатывать. Игры — его жизнь. А жизнь продолжается.

Еще раз с наилучшими пожеланиями, BFG-дивизия издательства «Бомбора»: Михаил Бочаров, Алексей Матвеев, Павел Ручкин, Владимир Сечкарев

БЛАГОДАРНОСТИ ОТ АВТОРА

ВFT (Big Fucking Thanks, оно же «Охуенно большое спасибо») отправляется всем, у кого я брал интервью, проживая в Далласе, путешествуя по стране, создавая или общаясь по электронной почте из Бруклина. Ваши воспоминания вернули прошлое к жизни.

Хочу особенно поблагодарить Двух Джонов. Я понятия не имел, как парни отреагируют на мои вопросы, но они оставались вежливыми в течение всех наших поздних посиделок. Джон Кармак так же щедро делился мыслями и воспоминаниями, как и своим кодом. Он также взял меня с собой на запуск ракет и позволил мне лично испытать турборежим Ferrari. Спасибо за поездку, Джон. Ромеро всегда был готов копаться в своих обширных архивах, где было вообще все: игры, рисунки, комиксы, чеки из Burger King и т. д. и т. п. Они со Стиви даже позволили мне переночевать на их ранчо, за что я им весьма признателен.

Спасибо всем моим редакторам из журналов, которые верили (и участвовали) в истории на протяжении многих лет.

Я стою на коленях и кричу: «Я недостоин!» перед участниками моего непобедимого клана — перед моим

агентом, Мэри Энн Нейплс из Creative Culture, Inc., моими редакторами, Джонатаном Карпом и Тимоти Фарреллом, Джейком Гринбергом (помощником Джона), моим редактором по производству, Бенджамином Дрейером, и всеми сотрудниками издательства Random House.

Также спасибо моей семье и друзьям за помощь и вдохновение на этом пути.

ИСТОЧНИКИ

Автор цитирует или упоминает материалы из следующих источников.

ГЛАВА 1

William Dear, *Dungeon Master: The Disappearance of James Dallas Egbert III* (Boston: Houghton Mifflin, 1984).

Интервью с Гэри Гайгэксом

Player Handbook: Advanced Dungeons and Dragons (Renton, Wash.: TSR, 1995).

Martin Campbell-Kelly и William Aspray, *Computer: A History of the Information Machine* (New York: Basic Books, 1996).

Steven Levy, *Hackers: Heroes of the Computer Revolution* (New York: Bantam Doubleday Dell, 1984).

Games That People Play, Time от 18 января 1982 года.

Личный архив Джона Ромеро

Paul Freiberger и Michael Swaine, *Fire in the Valley: The Making of the Personal Computer* (New York: McGraw Hill, 2000).

Steven L. Kent, *The First Quarter* (Bothell, Wash.: BWD Press, 2000).

Paul Freiberger и Michael Swaine, *Fire in the Valley* (New York: McGraw-Hill, 2000).

Личная страница Сайласа Уорнера: <http://pwp.value.net/penomee/silas.html> (ссылка недоступна)

Machine of the Year: The Computer Moves In, Time, от 3 января 1982 года.

ГЛАВА 2

Личный архив Инги Кармак

Leonard Herman, *Phoenix: The Fall & Rise of Videogames* (New Jersey: Rolenta Press, 1994).

Steven Levy, *Hackers: Heroes of the Computer Revolution* (New York: Bantam Doubleday Dell, 1984).

Paul Freiberger и Michael Swaine, *Fire in the Valley: The Making of the Personal Computer* (New York: McGraw Hill, 2000).

The WELL, www.thewell.com; Howard Rheingold, *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier* (New York: HarperCollins, 1993).

Сериал *Star Trek: The Next Generation*, эпизод *Encounter at Farpoint* от 28 сентября 1987 года.

Игра *Wraith* (Nite Owl Productions, 1990).

ГЛАВА 3

John Andrew Prime, Shreveport's Civil War Defenses, <http://www.shreve.net/~japrime/lagenweb/defenses.htm> (ссылка недоступна).

Paul Freiberger и Michael Swaine, *Fire in the Valley: The Making of the Personal Computer* (New York: McGraw Hill, 2000).

Defender: Kent, *First Quarter*.

David Sheff, *Game Over: Press Start to Continue* (Wilton, Conn.: GamePress, 1999).

ГЛАВА 4

Личный архив Джона Ромеро

Try It, You'll Like It, Forbes, от 28 ноября 1988 года.

Leonard Herman, *Phoenix: The Fall & Rise of Videogames* (New Jersey: Rolenta Press, 1994).

Текст с экрана Previews! в игре *Commander Keen: Marooned on Mars*, Apogee Software Productions, 1990.

Личный архив Скотта Миллера

Commander Keen: Invasion of the Vorticons, PC Magazine, декабрь 1991 года.

ГЛАВА 5

Gerard Jones, *Killing Monsters Why Children Need Fantasy, Super Heroes, and Make-Believe Violence* (New York: Basic Books, 2002).

Steven L. Kent, *The First Quarter* (Bothell, Wash.: BWD Press, 2000).

Randall Packer и Ken Jordan, *Multimedia: From Wagner to Virtual Reality* (New York: W. W. Norton, 2001).

Aldous Huxley, *Brave New World* (New York: Harper and Row, 1946).

Morton Heilig, *El Cin del Futuro*, Espacios (Mexico), номера 23 и 24 за январь и июнь 1955 года.

Myron Krueger, *Responsive Environments*, American Federation of Information Processing Systems 46, июнь 13–16, 1977.

Scott Fisher, *Virtual Interface Environments: The Art of Human-Computer Interface Design*, под редакцией Brenda Laurel (Reading, Mass.: Addison-Wesley, 1989).

ГЛАВА 6

Сборник id anthology (id Software, 1996).

Личный архив Тома Холла

Paul Freiberger и Michael Swaine, *Fire in the Valley: The Making of the Personal Computer* (New York: McGraw Hill, 2000).

ГЛАВА 7

Eric Berne, *Games People Play: The Psychology of Human Relationships* (New York: Grove Press, 1964).

Личный архив Джона Ромеро

Wolfenstein 3D, Video Games and Computer Entertainment, сентябрь 1992 года.

The Third Reich in the Third Dimension, Computer Gaming World, 1992.

Reality Rocket Enables You to Really Get into Video Game, Courier-Journal (Louisville, KY), от 19 сентября 1992 года.

Раздел часто задаваемых вопросов на сайте Wolfenstein 3D, <ftp://ftp.gamers.org/pub/games/wolf3d/docs/Wolfenstein-3D.faq>. (ссылка недоступна)

Toronto Star от 21 ноября 1992 года.

PC Computing, декабрь 1992 года.

BBS Callers Digest, август 1992 года.

ГЛАВА 8

Личный архив Скотта Миллера

John Mendoza, *The Official Doom Survivor's Strategies and Secrets* (Alameda, Calif.: SYBEX, 1994).

They're Going to Hell for This One, Computer Gaming World, июнь 1993 года.

ГЛАВА 9

Данные компании PCData, 2000.

Surrealistic Puzzle Paradise, Wired, январь 1994 года.

Nightly Business Report от 2 ноября 1992 года.

Форум comp.sys.ibm.pc.games.action

ГЛАВА 10

Steven L. Kent, *The First Quarter* (Bothell, Wash.: BWD Press, 2000).

David Sheff, *Game Over: Press Start to Continue* (Wilton, Conn.: GamePress, 1999).

J. C. Herz, *Joystick Nation: How Video Games Ate Our Quarters, Won Our Hearts, and Rewired Our Minds* (New York: Little, Brown, 1995).

Gerard Jones, *Killing Monsters: Why Children Need Fantasy, Super Heroes, and Make-Believe Violence* (New York: Basic Books, 2002).

Eric Berne, *Games People Play: The Psychology of Human Relationships* (New York: Grove Press, 1964).

Video Games: Help or Hazard to Children's Health? UPI от 16 ноября 1982 года.

Video Games — Fun or Serious Threat? U.S. News & World Report от 22 февраля 1982 года.

Video Games Assailed in Asia, Facts on File World News Digest, от 31 декабря 1982 года.

Video Game Fever — Peril or Payoff for the Computer Generation, Children's Health, сентябрь 1983 года.

Rac-Man Perils, MacNeil/Lehrer Report от 29 декабря 1982 года.

Invasion of the Video Creatures, Newsweek, от 16 ноября 1981 года.

Personality Differences Between High and Low Electronic Video Game Users, Journal of Psychology 114, 1983.

Слушания комитета по делам несовершеннолетних, 103 конгресс, серийный номер J-103-37, 9 декабря 1993 года.

Paul Freiburger и Michael Swaine, *Fire in the Valley: The Making of the Personal Computer* (New York: McGraw Hill, 2000).

A DOOM Boom, Dallas Morning News от 17 мая 1994 года.

DOOM Bursts onto College Computer Networks, Houston Chronicle от 15 декабря 1993 года.

Lovers of Guts and Gore Should Meet This DOOM, Courier-Journal (Louisville, Ky.), от 7 мая 1994 года.

3D Applications Can Add New Dimension to Business World, PC Week, от 31 января 1994 года.

The Best in Arcade Game Software, Compute, январь 1994 года.

Раздел Games, The Guardian (London) от 13 января 1994 года.

DOOM Awaits Fun-Seeking PC Owners, Arizona Republic от 6 марта 1994 года.

A Visit to the id Office, Electronic Games, январь 1995 года.

DOOM's Day Afternoon: id's Hell on Earth, Computer Player, октябрь 1994 года.

Former Student Repays School with Computer Equipment, Kansas City Star от 21 апреля 1994 года.

Microsoft Gets Serious About Fun in Windows, Business Wire от 26 апреля 1994 года.

Hit Game Sequel Spells 'Doom' Again, San Francisco Chronicle, от 8 октября 1994 года.

Profits from the Underground, Forbes, от 9 мая 1994 года.

Wallowing in Doom 2, New York Times от 15 мая 1994 года.

DOOM Brings a New Dimension to 3-D Games, USA Today от 25 мая 1994 года.

It's Doomsday in Hollywood, Daily Variety от 5 июля 1994 года.

A DOOM Boom; Software Firm Creates a Monster Hit via the Information Superhighway, Dallas Morning News от 17 мая 1994 года.

Good, Strong Guidelines Needed; Gory Game Gives Cause for Concern, South China Morning Post от 22 марта 1994 года.

Duke Nukem Banned in Brazil, Reuters, от 21 декабря 1999 года.

Virtual Addiction, Austin American-Statesman от 2 апреля 1994 года.

Players Get Virtual Kicks in DOOM Tournament, Austin American-Statesman, от 8 мая 1994 года.

ГЛАВА 11

Johan Huizinga, *Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture* (Boston: Beacon, 1955).

Marshall McLuhan, *Understand Media: The Extensions of Man* (New York: McGraw-Hill, 1964).

DOOM's Day Afternoon: id's Hell on Earth, Computer Player, октябрь 1994 года.

DOOM and Links 3.6 Pro Give Hours of Fun, Chicago Sun-Times от 17 октября 1994 года.

Выпуск New York Times от 3 сентября 1994 года.

Doomonomics, Economist от 25 мая 1996 года.

Power Finance or Boot Strap? Red Herring, декабрь 1994 года.

DOOM Goes to War, Wired, апрель 1997 года.

Раздел Top Software, Entertainment Weekly от 9 июня 1995 года.

ГЛАВА 12

Microsoft Shows Games at Halloween Bash, UPI International от 30 октября 1995 года.

Данные компании PC Data, 2000.

GT Masters Software Universe with New-Fangled Sales Smarts, Crain's New York от 1 июля 1996 года.

The Egos at Id, Wired, август 1996 года.

ГЛАВА 13

Статья самого Кушнера под названием *Blood Sport*, Spin, июнь 1997 года.

Quake: Bloody Amazing, USA Today от 27 июня 1996 года.

10 on the Richter Scale: id Software Quake Action Game Software Review, Computer Gaming World, октябрь 1996 года.

Multimedia: The Best and Worst of 1996, Entertainment Weekly от 27 декабря 1996 года.

Spin, июнь 1997 года.

Группа новостей openet.quake

Cyber Elite: Inside the Top Fifty Time Digital Cyber Elite, Time Digital, от 5 октября 1998 года.

Game Designers Take Penthouse; Programmers of DOOM Create Culture Clash at Texas Commerce Tower, Dallas Business Journal от 25 июля 1997 года.

TimeDigital от 5 октября 1998 года.

Cool Companies, Fortune от 7 июля 1997 года.

Connected: There Is Another Way to Achieve the Sort of Financial Security That Brings the Freedom to Throw TVs out of Hotel Windows and Drive Rolls-Royces into Swimming Pools, Daily Telegraph от 29 апреля 1997 года.

Braindrain at id: Mood Dark and Gloomy, Wired News, от 18 января 1997 года.

Merchant of DOOM Is Reborn as the Ion Man, The Times от 16 апреля 1997 года.

Beyond DOOM and Quake: Everything That Game Designer John Romero Touches Turns to Gore. And to Gold, Time от 23 июня 1997 года.

Dear Romero! PlanetQuake от 9 июня 1999 года.

Intergraph, id Software, Rendition, and ClanRing to Sponsor QUAKE Tournament, Business Wire от 7 марта 1997 года.

ГЛАВА 14

Greetings from America's Secret Capitols, Time от 13 июля 1998 года.

Legions of DOOM, Wired, март 1998 года.

Why the New Hollywood Is in Texas, Boston Globe, от 23 ноября, 1997 года.

Gamemakers Feeding Growing Appetite for Fun, USA Today, от 19 июня 1997 года.

Knee Deep in a Dream: The Story of Daikatana, GameSpot, май 2000 года.

John Romero — Artiste, Penny Arcade, от 25 ноября 1998 года.

John Romero Killed at Age 30, AdrenalineVault, от 28 августа 1998 года.

Stormy Weather, Dallas Observer, с 14 по 28 января 1999 года.

ГЛАВА 15

Модификации и сообщения Эрика Харриса

The Columbine Tapes, Time от 20 декабря 1999 года.

DOOM in the School, Blue's News, от 21 апреля 1999 года.

DOOM Level a Dry Run, Rabbi Suggests, Denver Post от 4 мая 1999 года.

Social Outcasts Built Fantasy World of Violence, Washington Post News Service от 22 апреля 1999 года.

Sow Cultural Violence and Reap Death, Newsday, от 22 апреля 1999 года.

Who's to Blame? 60 Minutes от 25 апреля 1999 года.

Cited in Clinton Sees Violent Influence in Three Video Games, Los Angeles Times от 25 апреля 1999 года.

The Trouble with Looking for Signs of Trouble, New York Times от 25 апреля 1999 года.

Dress Rehearsal for Death, Daily Record от 23 апреля 1999 года.

Disneyland Disarms Some Video Games, Los Angeles Times от 14 мая 1999 года.

Заявление сенатора Джозефа Либермана во время саммита в Белом доме на тему насилия в медиа 28 августа 1999 года.

Violence Engendered by the War, Baltimore Sun от 23 мая 1999 года.

Harris and Klebold, Good Morning America от 24 мая 1999 года.

Gerard Jones, *Killing Monsters: Why Children Need Fantasy, Super Heroes, and Make-Believe Violence* (New York: Basic Books, 2002).

Personality, Psychopathology, and Development Issues in Male Adolescent Video Game Use, Journal of American Academic Child Psychiatry 24, 1988.

Cyber-Games Make Children Brighter, Sunday Times, от 22 июля 2001 года.

Computer Game Helps Dyslexics, BBC News Online от 20 августа 2001 года.

Stuart Fischhoff, *Psychology's Quixotic Quest for the Media-Violence Connection*, American Psychological Association Convention, Boston, 1999.

Video Games, Net Unfairly Blamed for Kids' Violence, San Francisco Chronicle от 5 мая 1999 года.

A Room Full of DOOM, Time от 24 мая 1999 года.

The Violent World of Video Games, Insight on the News от 28 июня 1999 года.

Do Kids Buy Into Violence? Clinton Orders Inquiry into Marketing Practices, Gannett News Service от 2 июня 1999 года.

A Game Boy in the Crosshairs, New York Times, от 23 мая 1999 года.

Журнал PC Games за февраль 1999 года.

Stormy Weather, Dallas Observer, с 14 по 28 января 1999 года.

Отчеты Interactive Digital Software Association.

Don't Shoot While I'm Talking, Forbes от 18 октября 1999 года.

Статьи самого Кушнера: *Hearts of Darkness* и *How Do Game Developers Hack It?*

ГЛАВА 16

Interview with Anna Kang, Domain of Games от 9 ноября 2000 года.

Отчеты NPD Group за 2002 год.

Sworded Affair, Entertainment Weekly от 13 июня 2000 года.

Daikatana Review, PC Gamer от 9 августа 2000 года.

Yep It Stinks, Computer Gaming World, ноябрь 2000 года.

Отчеты Datamonitor за 2002 год.

Interview with John Carmack, Slashdot от 15 октября 1999 года.

ЭПИЛОГ

Отчеты NPD Group за 2002 год.

Отчеты Interactive Digital Software Association.

Parents of Students Killed in Kentucky Lose Lawsuit, Associated Press от 7 апреля 2000 года.

Technology Review, март 2002 года.

Hyperspace Delivery Boy, Pocketgamer от 8 января 2002 года.

БЛАГОДАРНОСТИ ОТ ИЗДАТЕЛЬСТВА

Издательство благодарит за помощь и содействие:

*Оксану Бочарову
Глеба Давыдова
Александру «Альфину» Голубеву
Игоря Ерышева
Катерину Краснопольскую
Александра Куликова
Александра Никитенко
Андрея Постникова
Святослава Торика*

ЛУЧШИЕ КНИГИ О БИЗНЕСЕ С ЛОГОТИПОМ ВАШЕЙ КОМПАНИИ? ЛЕГКО!

Удивить своих клиентов, бизнес-партнеров, сделать памятный подарок сотрудникам и рассказать о своей компании читателям бизнес-литературы? Приглашаем стать партнерами выпуска актуальных и популярных книг. О вашей компании узнает наиболее активная аудитория.

ПАРТНЕРСКИЕ ОПЦИИ:

- Специальный тираж уже существующих книг с логотипом вашей компании.
- Размещение логотипа на супер-обложке для малых тиражей (от 30 штук).
- Поддержка выхода новинки, которая ранее не была доступна читателям (50 книг в подарок).

ПАРТНЕРСКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ:

- Рекламная полоса о вашей компании внутри книги.
- Вступительное слово в книге от первых лиц компании-партнера.
- Обращение первых лиц на суперобложке.
- Отзывы на обороте обложки вложение информационных материалов о вашей компании (закладки, листовки, мини-буклеты).



У вас есть возможность обсудить свои пожелания с менеджерами корпоративных продаж. Как?

Звоните:

+7 495 411 68 59, доб. 2261

Заходите на сайт:
eksmo.ru/b2b

