

David Kushner

MASTERS OF DOOM:

How Two Guys Created an Empire
and Transformed Pop Culture

Random House Trade Paperbacks
New York

Дэвид Кушнер

ВЛАСТЕЛИНЫ DOOM

Как двое парней создали
игровую индустрию
и воспитали целое
поколение геймеров

Перевод с английского Ольги Терентьевой

Москва
«Манн, Иванов и Фербер»
2015

УДК УДК 004.7:304

ББК 60

К96

Научный редактор Владимир Шульпин

*Издано с разрешения Random House, an imprint of Random House,
a division of Random House LLC и литературного агентства Nova Littera SIA*

На русском языке публикуется впервые

Книга рекомендована к изданию Анатолием Ализаром

Кушнер, Дэвид

К96 Властелины Doom. Как двое парней создали игровую индустрию и воспитали целое поколение геймеров / Дэвид Кушнер ; пер. с англ. О. Терентьевой ; [науч. ред. В. Шульпин]. — М. : Манн, Иванов и Фербер, 2015. — 336 с.

ISBN 978-5-00057-372-3

История двух геймеров, программиста и дизайнера, понравится даже тем, кто ничего не смыслит в компьютерных играх, потому что она не только биографическая. Это бизнес-притча о компании, изменившей целую индустрию. Она вызовет восторг у каждого геймера и не оставит равнодушным того, кто интересуется индустрией развлечений.

УДК 004.7:304

ББК 60

Все права защищены.

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

Правовую поддержку издательства обеспечивает юридическая фирма «Вегас-Лекс»

VEGAS LEX

ISBN 978-5-00057-372-3

© David Kushner, 2003

© Перевод на русский язык, издание на русском языке, оформление. ООО «Манн, Иванов и Фербер», 2015

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ. Два Джона	7
ГЛАВА 1. Рок-звезда	11
ГЛАВА 2. Компьютерный гений	29
ГЛАВА 3. Dangerous Dave с нарушением авторских прав	43
ГЛАВА 4. Деньги на пиццу	69
ГЛАВА 5. Гораздо веселее, чем сама жизнь	95
ГЛАВА 6. Зеленые и злые	109
ГЛАВА 7. Spear of Destiny	129
ГЛАВА 8. Вызываем духов	151
ГЛАВА 9. Самая крутая игра	169
ГЛАВА 10. Поколение DOOM	185
ГЛАВА 11. Quakes	209
ГЛАВА 12. Судный день	229
ГЛАВА 13. Смертельный бой	253
ГЛАВА 14. Кремниевое Аламо	273
ГЛАВА 15. Прямиком из DOOM	289
ГЛАВА 16. Виртуальные живые миры	307
ЭПИЛОГ	317
ПОСЛЕСЛОВИЕ	323

Введение

ДВА ДЖОНА

Существовало две игры. Одна проигрывалась в жизни. Другая проживалась в игре. Естественно, однажды эти миры столкнулись, равно как и Два Джона.

Это случилось в апреле 2000 года в деловом районе Далласа [1]. Поводом послужили 100 тыс. долларов, стоявшие на кону, — главный приз в чемпионате по компьютерной игре Quake III Arena, который проводила Cyberathlete Professional League, организация, надеявшаяся когда-нибудь стать своего рода Национальной футбольной лигой в киберпространстве. Все было устроено по принципу ВУОС*. В подвале отеля Hyatt сотни компьютеров объединили в сеть: участникам предстояло провести за ними семьдесят два часа без перерыва. На огромном экране, на который выводилось то, что отображалось на мониторах игроков, проносились ракеты. Пыхающие сигарами космические десантники, грозные широкоплечие воины, забрызганные кровью клоуны-маньяки — все они гонялись друг за другом с ракетными установками и плазменными пушками с одной простой целью: убить как можно больше персонажей.

Участники соревнования были матерыми геймерами, проделавшими огромный путь. Больше тысячи человек приехали на машинах из далекой Флориды и даже Финляндии, привезя с собой собственные монитор, клавиатуру и мышку. Они бились до тех пор, пока не начинали падать в обморок или сползать под стол, чтобы поспать, подложив под голову коробку из-под пиццы. Одна парочка гордо заявила с новорожденным младенцем, одетым в самодельную пижаму с надписью Quake. Двое парней выбрили на голове логотип Quake в виде когтя; их подружки кружили по конференц-залу с бритвами наготове, предлагая всем желающим сделать культовую прическу.

* ВУОС (досл. «Принеси свой компьютер») — концепция, известная на Западе более десяти лет и заключающаяся в том, что сотрудники компаний работают на собственных, а не корпоративных компьютерах. *Прим. пер.*

Подобные страсти было отнюдь не редкостью для Далласа — столицы ультражестких игр типа Quake или DOOM. Игры, в которых, как в пейнтболе, играешь от первого лица, положили начало новому жанру, известному как first person shooter*. Они входят в число самых успешно продаваемых франшиз в этой индустрии, оцениваемой в 10,8 миллиона долларов, и заставляют американцев тратить больше денег на видеоигры, нежели на билеты в кино [2]. В свое время они способствовали развитию вычислительной техники, расширив границы 3D-графики и задав стандарт онлайн-игр и сообществ. Вместе с тем из-за них так сильно накалилась социально-политическая обстановка, что их даже запретили в ряде стран, а в США признали, что именно они спровоцировали череду убийств, совершенных в 1999 году двумя фанатами в Колумбийском университете.

В результате сформировалось уникальное неформальное сообщество, высокотехнологичная Мекка, где совершенно безумных одаренных молодых геймеров награждали крупными призами. Самыми одаренными и безумными среди них оказались соавторы DOOM и Quake Джон Кармак и Джон Ромеро, или, как их все называли, Два Джона.

Для нового поколения Кармак и Ромеро стали олицетворением «американской мечты»: оба — профессионалы, сделавшие себя сами и превратившие личное увлечение в большой бизнес, новую форму искусства, культурный феномен. История их успеха сделала их самыми необычными антигероями как по мнению Fortune 500, так и по мнению компьютерных хакеров; их называли Ленноном и Маккартни видеоигр (хотя более лестным для них было бы, вероятно, сравнение с Metallica). Оба Джона оставили свои неблагополучные семьи, чтобы создать одни из самых значимых компьютерных игр в истории. Но так вышло, что они же стали причиной, по которой их пути разошлись. И вот теперь, спустя годы, прошедшие после разрыва, Кармаку и Ромеро предстояло вместе выйти к своим фанатам.

Они согласились рассказать о своих последних проектах: детище Кармака Quake Arena III, разработанном в компании id Software, которую они основали сообща, и долгожданной эпической игре Daikatana авторства

* First Person Shooter (FPS, шутер от первого лица) — жанр видеоигр, в котором игровой процесс основывается на сражениях с использованием огнестрельного и метательного оружия с видом от первого лица: игрок воспринимает происходящее глазами главного героя. *Прим. пер.*

Ромеро, появившейся на свет в его новом стартапе Ion Storm. Эти игры объединяли полярные различия, в свое время сплотившие Двух Джонов в столь динамичный дуэт, а ныне превратившие их в, казалось, абсолютно непримиримых соперников. Их отношения стали предметом изучения человеческой алхимии.

29-летний Кармак, программист-филантроп, вел монашеский образ жизни и в свободное время собирал мощные ракеты (по мнению Билла Гейтса, он входил в шорт-лист гениев); его игра, равно как и вся жизнь, сводилась в своем устройстве к элегантно продуманности компьютерного кода. 32-летний Ромеро — дерзкий дизайнер, чей имидж плохого парня превратил его в рок-звезду индустрии, — мог поставить на кон все, включая собственную репутацию, чтобы реализовать самые смелые проекты. Как сказал Кармак после их разрыва: «Ромеро нужна целая империя, я же всего лишь хочу писать хорошие программы» [3].

Двух Джонов ждали с минуты на минуту; геймеры на время отвлеклись от сражений, разворачивавшихся на экранах, и сосредоточились на происходящем в реальной жизни между двумя бывшими партнерами. Кармак и Ромеро один за другим въехали на парковку, оба на Ferrari. Светловолосый Кармак в квадратных очках и футболке, на которой красовался глазастый комок шерсти на ножках, проскользнул мимо толпы. Ромеро профлапировал со своей подружкой, заядлым геймером и моделью Playboy Стиви Кейс; на нем были узкие черные джинсы и футболка в тон, а его нечесаная грива доходила до пояса. Поприветствовав друг друга сдержанным кивком головы, Два Джона прошли к своим местам.

Пришло время начинать игру...

Глава 1

РОК - ЗВЕЗДА

Одиннадцатилетний Джон Ромеро оседлал свой грязный велосипед и отправился на поиски приключений. Тощий мальчишка в очках с толстыми линзами катил мимо аккуратных домиков Роклина в пиццерию Roundtable Pizza. Он знал, что ему нельзя туда идти этим летним днем 1979 года, но ничего не мог с собой поделаться.

Именно там можно было поиграть в игры. А если точнее, в Asteroids, или, как говорил Ромеро, «самую крутую гейм-планету, когда-либо существовавшую на земле». Он испытывал ни с чем не сравнимое чувство, ударяя по кнопкам в попытке увернуться от летящих в его треугольный корабль камней и слушая музыку, столь же тревожную, как и в фильме «Челюсти»: *дам, дам, дам, дам, дам, дам*; Ромеро мог сымитировать эти звуки, подобно тому как некоторые дети изображают знаменитостей. Ощущаемая им радость стоила любых рисков: столкновения с метеоритами, риска того, что у него отберут заработанные доставкой газет деньги, гнева отчима. Неважно, какие трудности выпадали на долю мальчугана, он всегда находил убежище в виртуальном мире игр.

Но сейчас его голова была занята другим, он знал, что его ждет небывалая порка. Отчим, Джон Шанемэн, — бывший сержант-инструктор по строевой подготовке — велел Ромеро держаться подальше от игровых автоматов, поскольку игровые автоматы означали игры, игры приводили к невыполнению возложенных на тебя обязанностей. А это, в свою очередь, становилось причиной неудач в школе и жизни.

Как постоянно твердил отчим, матери и так было непросто поднимать на ноги Ромеро и его младшего брата Ральфа, так как ее первый муж бросил их пять лет назад. Самому отчиму тоже хватало забот на секретной государственной службе: он расшифровывал черные ящики разбившихся самолетов-шпионов по всему миру. «Послушай-ка, сынок, — сказал он всего несколько дней назад, — считай, я тебя предупредил».

И Ромеро внял предупреждению — точнее, сделал вид. Обычно он играл в небольшой городской пиццерии Timothy's, но на этот раз отправился с друзьями в менее популярное место, Roundtable Pizza. На экране напротив максимально набранного количества очков высвечивались инициалы АДР, Альфонсо Джон Ромеро, и так было на всех компьютерах города. За ним числилось не только максимальное количество очков, но и вся десятка лучших достижений. «Смотрите и учитесь», — сказал Ромеро друзьям, бросив в автомат монетку и начав игру.

Но длилась она недолго. Уже заканчивая раунд, мальчишка вдруг ощутил тяжелую ладонь, опустившуюся на его плечо. «Какого черта, приятель?» — произнес он, думая, что это кто-то из ребят мешает ему выиграть. В следующую секунду его ткнули лицом прямо в автомат.

Отчим поволок Ромеро на глазах у друзей в свой пикап, забросив грязный велосипед в кузов. Парнишка плохо его спрятал, и отчим заметил его по дороге домой. «На этот раз ты попал, малыш», — произнес он. Он завел Ромеро в дом, где в кухне уже ждали мама и пришедшая в гости бабушка. «Джонни снова был в галерее игровых автоматов, — заявил он и посмотрел на пасынка. — Ты знаешь, что это значит? Это ведь все равно что сказать своей маме: “Да пошла ты!”».

Он избил мальчика так, что у того распухла губа и появился фингал под глазом. Ромеро две недели не мог выйти из дома. Но когда вышел, тут же снова улизнул в галерею.

Ромеро родился, по словам его мамы Джинни, жизнерадостным ребенком, весом в четыре с половиной фунта*, 28 октября 1967 года (за шесть недель до положенного срока). Его родители, поженившись всего за несколько месяцев до этого, долгое время жили довольно бедно. Добродушная и неунывающая Джинни встретила Альфонсо Антонио Ромеро, когда они еще были подростками и обитали в Таксоне, штат Аризона. Альфонсо, мексиканский американец в первом поколении, работал механиком на авиабазе: ремонтировал кондиционеры и системы отопления. После свадьбы Альфонсо и Джинни с 300 долларами в кармане отправились на своем Chrysler 1948 года в Колорадо в надежде, что их смешанный союз расцветет в более благоприятных условиях.

* 4,5 фунта = 2,1 кг. *Прим. пер.*

И хотя ситуация действительно улучшилась, после рождения Ромеро пара вернулась в Таксон, где Альфонсо нашел место на медных приисках. Работа была сложной, результат плачевным. Альфонсо частенько возвращался домой пьяным, если вообще возвращался. Вскоре родился второй ребенок, Ральф. Для Джона Ромеро настали хорошие времена: пикники с барбекю, веселая возня. Однажды в десять часов вечера отец на нетвердых ногах вошел к нему в комнату. «Собирайся, — пробормотал он, — мы идем в поход». Они отправились в пустыню кактусов сагуаро, где спали под звездами.

Как-то раз отец поехал в магазин за продуктами. И пропал на целых два года. За это время мать Ромеро повторно вышла замуж. Джон Шанемэн был на 14 лет ее старше и старался всячески поддерживать пасынка. Однажды он заметил, как мальчик, сидя за кухонным столом, делает наброски спортивных машин Lamborghini. Рисунки были настолько точными, что отчим решил, будто мальчишка все срисовал. Чтобы проверить, так ли это на самом деле, он положил на стол игрушечную машинку Hot Wheels и стал наблюдать за работой Ромеро. Вышло идеально. Шанемэн спросил у Джонни, чем он хочет заниматься, когда вырастет. Мальчик ответил: «Хочу быть богатым холостяком».

Какое-то время их отношения были замечательными. Уважая любовь пасынка к аркадным играм, отчим частенько возил его на местные соревнования — и Ромеро их все выигрывал. Мальчишка так ловко управлялся с Рас-Ман, что мог легко провести своего персонажа по лабиринту хоть с закрытыми глазами. Вскоре, однако, отчим заметил, что хобби Ромеро стало превращаться в одержимость.

Все началось летом 1979 года, когда брат Ромеро, Ральф, влетев в дом вместе с другом, заявил, что они только что съездили на велосипедах в Сьерра-колледж и сделали для себя очень важное открытие. «Там есть видеоигры, — взволнованно восклицали они, — бесплатные!» Им дали поиграть в них на странных больших *компьютерах* какие-то славные ребята из студенческой братии.

Ромеро вскочил на велосипед и помчался вместе с ребятами в компьютерную лабораторию колледжа. Попасть туда не составляло труда. В то время подобные визиты были обычным делом. Завсегдатаи компьютерного подполья не делили посетителей по возрасту: раз помешан на компьютерах, неважно, сколько тебе лет. А так как ключи от лабораторий часто

находились у студентов, ни один профессор не мог прогнать неугодную детвору. Ромеро никогда не видел ничего похожего на то, что обнаружил в колледже. Из кондиционеров струился холодный воздух, студенты толкались возле мониторов. Все играли в игрушку, которая сводилась к паре строк на экране: «Вы стоите в конце улицы возле кирпичного здания. Вокруг вас лес. Из стены здания в канаву стекает струйка воды. Вдалеке мерцает башня белого цвета».

Это была Colossal Cave Adventure, самая крутая игрушка того времени. И Ромеро точно знал почему: она напоминала компьютерную версию Dungeons and Dragons, D&D, как все ее называли, настольную ролевою игру, предлагавшую участникам приключения в мире, похожем на Средиземье из «Властелина колец». Многие взрослые легкомысленно проигнорировали ее, сочтя уделом чокнутых компьютерщиков, нашедших для себя вариант побега от реальности. Однако понять, что именно движет таким мальчишкой, как Ромеро, означало понять саму игру.

Dungeons and Dragons, созданная в 1972 году двумя друзьями двадцати с небольшим лет, Гэри Гайгексом и Дэйвом Арнесоном, представляла собой известный в подпольных и, в частности, университетских кругах феномен, слухи о котором распространялись из уст в уста и в ходе дискуссий. Она перешла в разряд городских легенд, когда однажды студент по имени Джеймс Даллас Эгберт III пропал без вести в тоннелях под Мичиганским государственным университетом, уже не в первый раз разыгрывая сюжет игры [1]; именно это происшествие легло в основу фильма *Mazes and Monsters** с Томом Хэнксом в главной роли. D&D со временем превратилась в целую индустрию, приносящую ежегодную прибыль в 25 миллионов долларов от продажи книг, игр, сводов правил и футболок с символикой [2].

В этой игре главным был призыв. «В Dungeons and Dragons, — объяснял Гайгекс, — среднестатистический человек слышит зов славы, становится героем и претерпевает изменения. В реальном же мире дети зачастую бесильны; они обязаны со всеми считаться, не могут управлять собственной жизнью; в D&D же они становятся невероятно могущественными и имеют возможность повлиять на что угодно». В D&D не было победителя в традиционном смысле этого слова. Игра скорее напоминала интерактивную

* В русском прокате фильм известен как «Зловещая игра». *Прим. пер.*

художественную книжку. В ней участвовали как минимум два-три игрока и Мастер Игры, человек, сочинявший приключения. Все, что требовалось, это свод правил D&D [3], специальный многогранный кубик, карандаш и бумага. Для начала игроки выбирали и создавали себе персонажей, которыми будут играть, — от полуросликов, гномов и эльфов до людей.

Собираясь вокруг стола, участники слушали, как Мастер Игры открывает свод правил — книгу, включавшую в себя описания монстров, магического мира и персонажей, — и предлагает какую-нибудь историю. Скажем, вы идете вдоль реки, в тумане виднеется замок, издали доносится рык чудовища. *Что же нам делать?* Если участники предпочтут идти на крик, Мастер Игры укажет, с каким орком или химерой они столкнутся. Он бросает кубик и определяет исход встречи; неважно, насколько дикими были фантазии, судьба персонажей решалась произвольным броском кубиков. Неудивительно, что программисты так полюбили эту игру, а одна из их первых разработок, Colossal Cave Adventure, появилась именно под влиянием D&D.

Суть Colossal Cave заключалась в том, чтобы, преодолевая всевозможные препятствия, отыскать сокровища внутри магической пещеры. Печатая на клавиатуре направление, например «север» или «юг», или же отдавая команду, скажем «наноси удар» или «атакуй», Ромеро исследовал мир, похожий на настоящий роман, где он чувствовал себя протагонистом. Определившись, как ему действовать, он углублялся дальше в лес, пока стены лаборатории не начинали казаться ему деревьями, а воздух, гоняемый кондиционером, — рекой. Это был иной мир. И Ромеро, имея весьма живое воображение, ощущал его как реальность. Но что гораздо важнее, эту альтернативную реальность *создавал* он сам.

Начиная с 1970-х годов индустрия электронных игр находилась под сильным влиянием аркадных платформ, таких как Asteroids, и домашних консолей, например Atari 2600. Создание программного обеспечения для них требовало дорогостоящих средств разработки и корпоративной поддержки. Компьютерные же игры были делом совсем иным. Они шли уже с собственными редакторами и порталами. Те люди, которые имели ключи, вовсе не были авторитарными монстрами, их называли *приятелями*. И Ромеро (хоть он был, конечно, еще слишком юн) казалось, что он тоже достиг этого статуса. Он вполне мог быть Волшебником этой страны Оз.

Каждую субботу в 7:30 утра Ромеро ездил на велосипеде в университет, где студенты, пораженные его сообразительностью, показывали ему, как программировать компьютеры Hewlett-Packard на мейнфрейм* величиной с холодильник. Созданные еще в 1950-е годы, эти первые гиганты компьютерной индустрии программировались с помощью перфокарт, которые вставлялись внутрь. На рынке царила IBM, производившая и сами компьютеры, и машины для перфорации карточек; ее продажи в 1960-е составляли свыше 7 миллиардов долларов [4]. К 1970-м мейнфреймы и их более миниатюрные собратья, мини-компьютеры, наводнили правительственные офисы и университеты. Но их еще не было в частных домах.

Именно по этой причине многообещающие компьютерные гении типа Ромеро болтались по университетским компьютерным лабораториям, где у них был доступ к машинам. Поздно ночью, когда все профессора уже были дома, студенты собирались здесь, чтобы играть, исследовать и взламывать коды. Компьютер воспринимался как революционный инструмент, шанс расширить свои права и возможности, а также осуществить давние фантазии. Программисты пропускали занятия, забывали о свиданиях, пренебрегали личной гигиеной. А получив необходимые знания, создавали игры.

Первая появилась в 1958 году в самом неожиданном месте: в правительственной лаборатории ядерных исследований США. Глава департамента аппаратного оборудования Брукхейвенской национальной лаборатории, Вилли Хигинботэм, планировал PR-кампанию, нацеленную на группу недовольных местных фермеров; ему требовалось что-то, что бы переломило их точку зрения. Поэтому с помощью коллег он разработал рудиментарную игру, симулирующую игру в теннис, используя компьютер и маленький круглый экран осциллографа. Эта игра, которую он назвал «Теннис для двоих», привела в восторг множество людей и состояла из белой точки, символизировавшей скачущий туда-сюда мячик, и маленькой белой линии, обозначающей ракетку. Позже созданное для нее устройство было разобрано.

* Мейнфрейм (от англ. mainframe) — большой универсальный высокопроизводительный отказоустойчивый сервер со значительными ресурсами ввода-вывода, солидным объемом оперативной и внешней памяти. *Прим. пер.*

Спустя три года, в 1961-м, Стив (Слаг) Рассел с группой студентов Массачусетского технологического института разработал на первом мини-компьютере PDP-1 игру Spacewar: двое геймеров обстреливали ракетоносители друг друга, маневрируя в области черной дыры [5]. Через десять лет программист и спелеолог-любитель из Бостона, Уилл Кроутер, создал спелеологическую игрушку с текстовым интерфейсом [6]. Когда хакер из Стэнфорда по имени Дон Вудс увидел ее, он связался с Кроутером и спросил, можно ли ее немного модифицировать, включив больше персонажей из мира фэнтези. Результатом стала Colossal Cave Adventure. Все это только способствовало развитию приключенческих компьютерных игр, так как студенты и хакеры в лабораториях по всей стране стали активно играть в игрушки, а также модифицировать собственные — зачастую беря за основу Dungeons and Dragons или Star Trek.

Ромеро рос в 1980-е и был представителем четвертого поколения хакеров: к первому относились студенты, просиживающие за мини-компьютерами в 1950-е и 1960-е годы в Массачусетском технологическом институте; второе представляли собой те, кто работал в 1970-е в Кремниевой долине и Стэнфордском университете; третье — начинающие игровые компании, творившие в 1980-е. Чтобы стать своим в этом деле, Ромеро следовало всего лишь выучить язык «служителей культа» [7] — разработчиков игры, а именно язык программирования HP-BASIC. Парень оказался смышленным и настойчивым учеником, способным достать кого угодно своими непростыми вопросами.

Надо сказать, родители абсолютно не разделяли новой страсти сына. На семейном совете обсуждались его отметки, которые с пятерок и четверок скатились до троек и двоек. Он умный, но очень невнимательный, решили они, и слишком поглощен компьютером и играми. Несмотря на то что наступила золотая эра видеоигр — аркады приносили до 5 миллиардов долларов ежегодно [8], и даже на домашних системах можно было заработать миллиард, — отчим Ромеро не считал создание видеоигр стоящим занятием. «Ты никогда не сколотишь на них капитал, — частенько повторял он. — Тебе лучше заняться чем-то, что действительно нужно людям, например бизнес-приложениями».

Споры с отчимом становились все серьезнее, а воображение Ромеро — все необузданнее. Он начал выплескивать свои эмоции в иллюстрациях.

Парень годами воспитывался на комиксах и фильмах ужасов категории В. Комиксы, скабресный юмор журнала MAD, героические приключения Spider Man и «Фантастической четверки». К одиннадцати годам он выпускал собственный журнал. В одном из номеров хозяин позвал своего пса по кличке Чуи* [9] поиграть в мяч. Мощным броском мужчина швырнул мяч в собаку и попал ей в глаз, из-за чего ее голову разорвало пополам и из нее вытекли зеленые мозги. «Конец», — нацарапал Ромеро внизу страницы, а затем добавил эпитафию: «Бедный старина Чуи».

Однажды в школе Ромеро сдал в качестве домашнего задания по рисованию комикс под названием «Чудаковатый» [10], в одном из разделов которого привел снабженные иллюстрациями «Десять различных способов пытки». Среди прочего там были и такие советы: «Усейте все тело жертвы иголками, и через несколько дней... оно покроется жуткой коростой» или «Подожгите ступни жертвы, пока она привязана к стулу». Другой выпускаемый Ромеро журнал назывался «Как свести с ума приходящую няню»; его парень иллюстрировал наглядными советами типа: «Возьмите очень острый кинжал и сделайте вид, что вас исполосовали» или «Вставьте электрические провода себе в уши и представьте, что вы — радио». Учитель вернул комикс с пометкой: «Вопиюще жестоко. Не думаю, что это хорошо». Ромеро получил четверку с плюсом за художественные способности, но решил придержать свои самые смелые фантазии для будущих игр.

В течение тех несколько недель, что он ездил в Сьерра-колледж, Ромеро разработал свою первую игру: текстовые приключения. Из-за того что мейнфреймы не могли хранить данные, все программирование приходилось вести на восковых перфокартах; каждая такая карта представляла собой строчку кода — а для игры требовались тысячи подобных карт. Ежедневно после школы Ромеро брал стопку карт, привязывал их сзади к велосипеду и катил домой. Приезжая в лабораторию в следующий раз, он должен был снова вставлять их в компьютер, чтобы запустить игру. Однажды по дороге домой из университета Ромеро наскочил на ухаб на дороге — двести карточек взмыли в воздух и разлетелись по мокрой земле. Именно тогда Ромеро понял, что настало время двигаться дальше.

* Чуи (от англ. Chewey), он же Чубакка, — персонаж киносаги «Звездные войны». *Прим. пер.*

Вскоре он нашел себе новое пристрастие — компьютеры Apple II [11]. С тех пор как Apple был представлен широкой общественности на встрече Homebrew Computer Club, сборище разношерстных технарей из Калифорнии, эта платформа стала фаворитом гиков независимого толка. Будучи первым доступным домашним компьютером, Apple идеально подходил для игр и их создания. В этом была немалая заслуга основателей компании, Стива Джобса и Стива Возняка, или, как их называли, Двух Стивов [12].

Первым местом работы Джобса, бросившего учебу в колледже и увлекшегося буддизмом и философией, стала появившаяся в середине 1970-х годов компания Atari, специализирующаяся на видеоиграх. Atari была легендарной, потому что ее основатель Нолан Бушнелл создал настоящий аркадный хит 1972 года, Pong — нечто похожее на игру в теннис (игрокам следовало отбивать «мячик» белыми лопатками, расположенными с обеих сторон экрана). Джобс разделял дерзкие взгляды босса, взломавшего Spacewar [13], чтобы разработать свою первую аркадную игру Computer Space. Но у Джобса были более амбициозные планы, которые он задумал осуществить вместе с другом детства Возняком, также известным как Воз, математическим гением, проводившим часы напролет за видеоиграми.

Воз снискал славу гения программирования, а также неугомонного шутника [14]; о нем знали во всей округе залива Сан-Франциско, потому что у него был собственный телефонный номер, по которому можно было позвонить и послушать шутки*. Что же касается компьютеров, то Воз нашел идеальный вариант объединения своего чувства юмора и математических способностей, создав игру, в которой на экране появлялась надпись «Вот дерьмо!», когда игрок проигрывал раунд. Джобс нанял Вожа для работы над дизайном Breakout, новой игры для Atari. Алхимия, возникшая в результате синергии предпринимательского таланта Джобса и программистской изобретательности Возняка, породила компанию Apple, их совместное детище. Созданный в 1976 году, первый компьютер Apple, по сути, представлял собой прототип Homebrew и продавался по дьявольской цене в 666 долларов 66 центов. Apple II, появившийся уже

* От англ. dial-a-joke — особый телефонный сервис в США, когда звонящий мог послушать записанные заранее на автоответчик шутки. *Прим. пер.*

на следующий год, был рассчитан на массовый рынок [15] и комплектовался интегрированной клавиатурой, встроенным языком BASIC и, что гораздо важнее, цветной графикой. В нем отсутствовал жесткий диск, но зато он оснащался двумя игровыми пультами, поскольку проектировался специально для игр.

Ромеро впервые увидел стильные бежевые компьютеры Apple II в Сьерра-колледже. И если максимум, что могла графика мейнфрейма, это передать белые точки и линии, то монитор Apple II просто взрывался цветом и отличался высоким разрешением. Ромеро провел остаток дня, носясь по лаборатории в попытке узнать как можно больше об этой магической железяке. Теперь, приходя в университет, парень играл во все более разнообразные игрушки на Apple II.

Многие из них были лишь жалкими копиями таких аркадных хитов, как Asteroids и Space Invaders, другие отличались существенной инновацией. Например, Ultima. Ричард Гэрриот, он же Лорд Бритиш, сын астронавта из Техаса, говорящий на среднеанглийском языке, создал нашедшую широкий отклик у публики графическую ролевую серию игр Ultima. Так же как и в Dungeons and Dragons, игроки выбирали, кем им быть — волшебником или эльфом, — сражались с драконами и создавали своих персонажей. Графика была примитивной, пейзажи выглядели цветными квадратиками; зеленый обозначал дерево, коричневый — гору. Геймеры не могли четко видеть, как их герой атаковал монстров, поэтому ждали, пока компьютер известит текстовым сообщением об исходе сражения. Но игроки не замечали примитивности структуры; гораздо больше их интересовало то, что стояло *за ней*: сюжетная линия и их сопричастность к происходящему.

Ultima также показала в выгодном свете скрытую предпринимательскую жилку новой породы хакеров. Гэрриот пришел к славе в начале 1980-х годов благодаря инициативности. Подобно многим другим программистам Apple II, он лично относил свои игры, записанные на мягких дискетах и упакованные в прозрачный пластиковый пакет, в местные компьютерные магазины. Кен и Роберта Уильямс, семейная пара из Северной Калифорнии, тоже стояли у истоков дистрибуции таким методом, превратив созданные в домашних условиях графические ролевые игры в компанию, приносящую 10 миллионов долларов годового дохода [16]. Она называлась

Sierra On-Line и была настоящим раем для дигерати*. Сайлас Уорнер [17], ростом шесть футов девять дюймов и весом 320 фунтов, был настоящей легендой, основателем студии Muse Software и автором одной из любимых игрушек Ромеро, полной зловещего саспенса**, — Castle Wolfenstein, в которой игроки ходили по плоским лабиринтам, сражаясь с нацистами и даже с Гитлером.

Поскольку Ромеро массу времени тратил на игры, его отчим решил, что для семьи будет лучше иметь компьютер дома, так как это позволит не спускать с отпрыска глаз. В тот день, когда устройство привезли, жена сказала Шанемэну: «Обещай, что не будешь сердиться». В гостиной стояла пустая коробка от Apple II. «Джонни уже все собрал», — добавила она осторожно. До слуха Шанемэна донесся раздражающий писк. Разъяренный, он пронесся по коридору и рывком открыл дверь в комнату пасынка, ожидая увидеть груды пластика и проводов. Вместо этого он увидел Ромеро, печатающего за работающим компьютером. Отчим с минуту постоял в раздумье, а затем подошел к мальчику и попросил показать пару игр.

На Рождество 1982 года Ромеро просил два подарка: «Руководство по аркадной графике Apple» и «Сборочный конвейер», где объяснялся язык ассемблера, более быстрый, но вместе с тем и более сложный. Эти книги стали настольными после того, как отчим перевез семью в Алконбери (маленький городок в Центральной Англии), где ему предложили работу в Королевских ВВС. Там Ромеро занялся разработкой игр, применяя углубленные знания языка ассемблера. Он рисовал собственные обложки и создавал уникальный художественный стиль. Продавая эти работы в школе, Ромеро быстро прославился своими талантами.

Отчим Ромеро насторожился, когда однажды офицер, работавший над секретным симулятором воздушного боя с советскими самолетами, поинтересовался, хочет ли его пасынок заработать. На следующий же день

* Дигерати (слово образовано от слов digital и literati) — элита компьютерной индустрии и онлайн-сообществ, объединяющая известных ученых в области вычислительной техники, авторов техноизданий и блогеров. *Прим. пер.*

** Саспенс — состояние ожидания, беспокойства; употребляется по отношению к кинематографу, видеоиграм, режисуре — к литературе. Этим словом обозначается художественный эффект, подразумевающий особое тревожное состояние зрителя при просмотре фильма и т. д. *Прим. ред.*

Джонни привели в серверную, заполненную гигантскими компьютерами. Черная занавеска отгораживала секретные карты, документы и компьютеры. Задача заключалась в портировании программы с мейнфрейма на мини-компьютер. На мониторе мальчик увидел авиасимулятор с примитивной графикой. «Без проблем, — согласился он. — Я дока в играх».

Ромеро был готов играть по-крупному. Компьютер теперь считался культурной иконой. В 1982 году журнал Time даже поместил его изображение на обложку вместо обычного «человека года», назвав «машиной года» [18]. Игры для компьютера становились все более привлекательными, в то время как те, что разрабатывались для консолей, подсоединяющихся к телевизорам, резко теряли популярность. Из-за перенасыщенности рынка играми и аппаратным обеспечением Atari только в 1983 году понесла убытков на 536 миллионов долларов [19]. А в это время домашние ПК набирали обороты. Компьютеры VIC-20 и 64 компании Commodore смогли превзойти Apple; доход от их продаж составил миллиард долларов [20]. И все они нуждались в играх.

У подростка, работающего с Apple II, было только два способа прославиться в зарождающейся индустрии. Ромеро понял, что крупные издатели, например Sierra или Electronic Arts, для него недоступны. Гораздо проще попасть в журналы, издаваемые любителями компьютерных игр: в целях экономии средств они печатали коды игр прямо на страницах журнала. Чтобы сыграть, читатель должен был старательно перенести этот код к себе на компьютер.

Находясь в Англии, Ромеро каждую свободную минутку проводил перед Apple II, работая над играми, которые он планировал публиковать. Ухудшившиеся из-за этого отметки в школе вызвали недовольство отчима и возродили былые ссоры, что, в свою очередь, подвигло Ромеро на создание нового комикса под названием Melvin [21]. Сюжет был неизменно один и тот же: мальчишка делает что-то назло отцу, лысому мужчине в солнечных очках (копия отчима Ромеро), а потом расхлебывает ужасные последствия, созданные буйным воображением юного дизайнера. В одном таком комиксе Мелвин обещает вымыть посуду, а сам заигрывается в своей комнате на компьютере. Узнав об этом, отец дожидается, пока мальчик заснет, а потом врывается к нему и с криком «Ах ты, маленький ублюдок!» превращает его лицо в кровавое месиво.

Ромеро был не единственным, кто находил отдохновение в создании жестоких комиксов. Дети в школе постоянно подбрасывали ему идеи о том, как расправиться с Мелвином. Ромеро зарисовывал их, доводя каждую деталь до предельной в своей омерзительности натуралистичности. Его талант вызывал неподдельное восхищение.

Внимание, уделяемое его персоне, сильно изменило Джонни. Он стал слушать хеви-метал: Judas Priest, Metallica, Mötley Crüe, крутил романы с полудюжиной девчонок. Одна из них, которая нравилась ему больше остальных, вскоре стала его подружкой: легкая в общении, всеобщая любимица, умница-дочка одного уважаемого чиновника. Благодаря ей он начал покупать рубашки с воротничками на пуговицах и аккуратные джинсы, перешел на контактные линзы. Отец, а затем и отчим годами лупили Ромеро, и вот настал час, когда он смог наконец расправить плечи.

К шестнадцати годам желание Ромеро добиться успеха благодаря играм лишь окрепло. В течение восьми месяцев он получал сплошные отказы, и вот 5 марта 1984 года от журнала InCider, издаваемого Apple, пришла такая хорошая новость [22]: один редактор, вернувшись разбитым после поездки на Марди-Гра*, написал о решении издания напечатать код Ромеро для созданной им игры под названием Scout Search. Это была игра-лабиринт с низким разрешением, в которой игроку (представленному точкой) следовало собрать всех своих скаутов (такие же точки), прежде чем на него нападет медведь гризли (еще одна точка). Конечно, игра не тянула на шедевр, но была веселой и захватывающей. Ромеро обещали заплатить 100 долларов. Существовала также вероятность, что журнал заинтересуют другие игры, которые Ромеро прислал ранее. «Вернусь к ним чуть позже, — пообещал редактор. — Как только пройдет похмелье».

Ромеро вложил всю свою энергию в разработку игр, для которых он не только написал программы, но и продумал визуальный ряд. Он мог спрограммировать игру за полчаса и даже завел себе правило, касающееся названий игрушек: все они состояли из двух слов, связанных по принципу аллитерации: Alien Attack или Cavern Crusader. С каждым днем парень становился все более дерзким. «Когда я выиграю конкурс [на лучшего программиста] этого месяца, — писал он одному журналу, — (а я выиграю,

* Марди-Гра (от фр. Mardi Gras) — весенний фестиваль в Новом Орлеане. *Прим. пер.*

так как моя программа — просто фантастика!) могу ли я получить вместо приза в 500 долларов просто 500 долларов? То же самое касается приза в итоговом конкурсе года в 1000 долларов (их я тоже получу!)» [23]. Он подписал это письмо так же, как и всегда: «Джон Ромеро, Первоклассный Программист». И действительно выиграл.

Вдохновленный успехом, Ромеро решил восстановить отношения со своим биологическим отцом, жившим в штате Юта. Он написал ему письмо на самодельном бланке своей компании Capitol Ideas Software; ему страшно хотелось показать отцу, как многого он добился, рассказать обо всех своих победах в конкурсах и публикациях. «Я изучаю компьютеры уже четыре с половиной года, — писал он. — Мои навыки программирования пережили очередную революцию» [24]. На этот раз он подписался: «Джон Ромеро, Первоклассный Программист, Победитель Конкурсов, Будущий Богатей». Он нащупал свой путь, он это *чувствовал*. Но, чтобы действительно многого добиться и стать Будущим Богатеем, ему нужно было покинуть Англию и вернуться в Америку.

Мечта Ромеро сбылась в 1986 году, когда он вместе с семьей вернулся в Калифорнию. Он записался на курсы в Сьерра-колледже, посещать которые начал как раз перед окончанием последнего года обучения в школе. Его много публиковали, почти все, что он выдавал на-гора, печаталось в компьютерных журналах. Его игры выносили на обложки. А однажды, отрабатывая смену в Burger King, он встретил свою любовь.

Оказавшись на пороге забегаловки, Келли Митчел тут же привлекла к себе внимание Ромеро, стоявшего за кассой. Молодые люди начали встречаться. Келли происходила из состоятельной семьи мормонов. Особенно круто было то, что она жила в классном доме на вершине холма. Ромеро встречался и с другими девушками, но ни одна из них не была такой веселой и гармоничной, как Келли. Ну и что с того, что она не увлекалась играми?! Для 19-летнего Ромеро это стало шансом обрести настоящую семью, которой у него никогда толком не было. Он сделал предложение, и в 1987 году молодые люди поженились.

Ромеро решил, что настало время всерьез взяться за работу своей мечты. Он опубликовал десять игр и практически оканчивал учебу. Чтобы содержать молодую семью, ему требовался заработок. Возможность

представилась 15 сентября 1987 года, на встрече Applefest в Сан-Франциско, организованной Apple для своих фанатов. Ромеро прочел о ней в одном из журналов и знал, что там будут крупные издатели игр Origin и Sierra, а также редакторы журналов, в которых он печатался с изрядным постоянством: Uptime, Nibble и InCider. Он вошел в конференц-зал, когда хакеры и геймеры подключали мониторы, технику для вывода данных на печать и готовили диски. На столике лежала кipa журналов Nibble с одной из игрешек Ромеро на обложке. На стенде Uptime, компьютерного издания, выходившего на дискете, на мониторах была другая из игр Ромеро. «О да, — подумал он, — мои дела тут пойдут в гору».

Возле стенда Uptime Ромеро встретился с Джейм Уилбером, редактором, который уже какое-то время покупал его работы. Джей, здоровяк двадцати семи лет, работавший когда-то барменом в T.G.I. Friday's, выглядел пухлым ребенком с недетской растительностью на лице. Ромеро очень нравился Джей: крайне самоуверенный, но очень толковый программист, знающий магическую формулу отличной игры: легко освоить, но сложно достичь мастерства. Джей предложил ему работу. С присущим ему сомнением Ромеро ответил, что поразмыслит над этим.

Потешив свое самолюбие на стенде Uptime, Ромеро отправился к стенду Origin, на баннере которого было написано: «Ultima V: дата релиза — 31 октября!» «О боже, — вырвалось у Ромеро, — новая версия Ultima». Он уселся за компьютер и вставил свой диск. «Эй, что вы делаете? — воскликнула сотрудница отдела маркетинга журнала Origin. — Вы только что вытащили диск с игрой из нашего компьютера! Так нельзя!»

Ромеро нажал на несколько клавиш. «Вы только взгляните», — ответил он. На экране появился лабиринт. Он создал его при помощи очень сложной программы, улучшающей разрешение, делая изображение в два раза ярче и четче. Такая графика, с так называемым двойным режимом разрешения, считались шедевром программирования, и тут вдруг какой-то тощий недоросль демонстрирует игру, которая выглядит даже лучше версии Ultima на экране. Следующим ее вопросом было: «Вам не нужна работа?»

Два месяца спустя, в ноябре 1987 года, Ромеро ехал через всю страну в офис Origin в Нью-Хэмпшире. У него чесались руки приступить к работе, но в кармане не было ни цента, и ему пришлось выписать фальшивый

чек на въезде в штат. Рядом сидела его беременная жена Келли: их первенец должен был появиться на свет в феврале. Келли не пришла в восторг от перспективы жить там, где снег, но в свойственной ему обаятельной манере Ромеро сумел убедить ее, что их ждут прекрасные времена. Мечты о том, чтобы стать Первокласным Программистом и настоящим Богатеем, начинали воплощаться в реальность, уверял он ее.

Но увы, Ромеро явно погорячился. Несмотря на незамедлительный успех в Origin, он ввязался в рискованное предприятие, последовав за своим боссом, решившим основать новую компанию. Но ей не удалось перерасти в настоящий бизнес. И вскоре Ромеро, которому исполнился двадцать один год, оказался безработным, с женой, новорожденным сыном Майклом и вторым ребенком на подходе. Переутомление стало сказываться на Келли. Чрезмерные ожидания Ромеро, казалось, не оправдались, и она вернулась в Калифорнию, где могла спокойно растить второго ребенка при поддержке родителей. Однажды Ромеро позвонил ей и признался, что лишился всего: работы, квартиры. Ночевать приходилось у друга на диване.

Но он не собирался сдаваться так легко. У него была мечта, а кроме того, семья, и он ее любил. Он хотел стать отцом, которого у него самого никогда не было, который бы не просто одобрял игры, придуманные его ребенком, но и *играл* в них. Ромеро позвонил Джею Уилберу насчет работы в Uptime. Тот ответил, что собирается уходить из компании, чтобы работать бок о бок со своим конкурентом Softdisk в Шривпорте. Возможно, предположил Джей, Ромеро тоже сможет получить там местечко. Долго его уговаривать не пришлось. Ромеро переехал в Шривпорт. Там стояла отличная погода. Там были игры. И там же, как он надеялся, жили самые крутые геймеры.

Глава 2

КОМПЬЮТЕРНЫЙ ГЕНИЙ

Джон Кармак поздно научился говорить. Его родители уже стали волноваться, как вдруг однажды, в 1971 году, малыш, которому исполнился год и три месяца, притопал в гостиную, держа в ручке губку, и выдал целое предложение: «Папа, вот твоя люфа». Казалось, он просто не хотел размениваться на пустые слова, пока у него не созреет действительно важное сообщение. «Инга, — воскликнул Стэн, отец мальчика, — по-моему, у нас тут растет вундеркинд».

Семейство Кармаков было самоучками. Дедушка Джона по отцовской линии, его полный тезка, работал электриком, окончив всего два класса школы; читать и писать его научила жена, домохозяйка, имевшая восемь классов образования. Они растили сына Стэна в самой бедной части Кентукки; Стэн оказался весьма прилежным учеником и заслужил стипендию для учебы в университете, где был лучшим по инженерному делу, математике, выучился на журналиста и стал первым человеком в семье, получившим высшее образование. Его жена была дочерью химика и физиотерапевта. Она унаследовала от родителей интерес к наукам, добившись успехов в ядерной медицине и получив докторскую степень по микробиологии. Инга и Стэн, начавшие встречаться еще в студенчестве, передали любовь к учебе своему первенцу.

Рожденный 20 августа 1970 года, Джон Д. Кармак II — или Джонди, как его прозвали, — с младенчества знал, как тяжело приходилось его родителям. Когда отец стал ночным диктором новостей в одной из трех крупных телевизионных компаний в Канзас-Сити, семья переехала в зажиточный пригород, где и родился младший брат Джона Питер. Там Кармак пошел в католическую начальную школу под названием Нотр-Дам, дававшую лучшее образование в городе. Тощий, низкорослый, с непослушными светлыми вихрами, в очках с толстыми линзами, которые он начал носить еще до года, Кармак явно выделялся среди сверстников. Второклассник Кармак, которому было всего семь лет, выполнял практически идеально каждый стандартизированный

тест — уровень его знаний соответствовал уровню девятиклассника [1]. У него была уникальная манера речи: в конце каждого предложения он издавал звук, похожий на гудение компьютера, обрабатывающего данные: «Двенадцать двенадцать будет сто сорок четыре... м-м-м».

Дома он так же, как и его родители, читал запоем, отдавая предпочтение фэнтези, например «Властелину колец» Толкиена. Он читал огромное количество комиксов, смотрел научно-фантастические фильмы и, что ему особенно нравилось, играл в Dungeons and Dragons. Кармака, которому было бы гораздо интереснее создать D&D, чем играть в нее, сразу же пленила роль Мастера Игры. У него, как оказалось, было отличное воображение, а также свой неповторимый стиль. И если большинство Мастеров Игры полагались на варианты сюжета, детально описанные в своде правил, то Джон предпочитал придумывать собственные. Придя из школы, он обычно исчезал в своей комнате, прихватив стопку миллиметровки, и рисовал собственный мир. Учился он тогда в третьем классе.

Несмотря на трудолюбие, Кармак не всегда справлялся со школьными заданиями. Как-то учитель попросил его написать о пяти основных проблемах в жизни, и мальчик составил список самых больших ожиданий, которые возлагали на него родители, — дважды [2]. У них с мамой, сторонницей строгой дисциплины в семье, возникли разногласия. В другом сочинении он описал, как однажды, из-за того что он отказался выполнять дополнительное задание, мама заперла его коллекцию комиксов в кладовке; не сумев подобрать отмычки и попасть внутрь, Кармак развинтил петли и просто снял дверь [3].

Мальчик стал безобразничать в школе — он ненавидел правила и догмы. Религия, полагал он, была вещью совершенно иррациональной. Он начал устраивать допросы одноклассникам, ставя под сомнение их убеждения, из-за чего хотя бы один ребенок обязательно убегал в слезах. А затем Кармак обнаружил более продуктивный способ тренировать свои аналитические способности — в школе появился Apple II. Джонди никогда раньше не работал за компьютером, но так ловко с ним управлялся, словно тот был естественным продолжением его собственного тела. Во-первых, машина понимала математический язык; во-вторых, выполняла все команды мальчика; а обнаружив игры, Кармак понял, что в компьютере таятся целые миры.

До этого он как зачарованный играл на аркадных автоматах, показывая, правда, не самые высокие результаты, но ему нравились та скорость реакции и маневренность, которые требовались в *Invaders*, *Asteroids* и *Battlezone*. Последняя игрушка была по-своему уникальна: проходить ее можно было от первого лица. Вместо того чтобы смотреть на происходящее сверху вниз или со стороны, Кармак мог находиться внутри действия, глядя на все из своего танка. И, несмотря на примитивную графику, состоящую из квадратиков зеленого цвета, создавалась иллюзия, что она трехмерна. Игрушка оказалась такой захватывающей, что на нее обратило внимание правительство США, потребовав сделать кастомизированную версию для военных учений [4]. Вскоре Кармаку пришла в голову идея кастомизировать собственные игры. А с компьютером это становилось возможным.

В пятом классе мама отвезла Джонди в местную радиорубку, где он прошел курс на компьютере TRS-80. Вернувшись в школу с книгой по программированию, он усердно принялся изучать все то, что касалось этой дисциплины. Он десятки раз перечитывал в энциклопедии статью о компьютерах. Ссылаясь на отличные отметки, он написал письмо своему учителю, сообщив, что «логичнее было бы перевести его в шестой класс», где он смог бы узнать больше [5]. На следующий год Кармак уже занимался по программе «талантливых и одаренных», которую предлагала частная школа *Shawnee Mission East*, одной из первых открывшая у себя компьютерную лабораторию.

На занятиях и после них Джон знакомился с другими детьми, разделявшими его увлеченность *Apple II*. Они самостоятельно изучали язык программирования *BASIC*, играли, а вскоре научились и взламывать игры. Однажды Кармак подправил код своего персонажа из *Ultima*, обеспечив ему более выигрышные характеристики. Он наслаждался своим умением создавать все, что ему нужно, как по мановению волшебной палочки. Будучи программистом, он был независим. Если написанный им код становился логическим продолжением уже имевшейся программы, он прекрасно работал. В этом был свой смысл.

И только поведение родителей не поддавалось никакому разумению. Когда Кармаку было двенадцать, они развелись. Разногласия по поводу того, как воспитывать детей, оказались слишком непримиримыми. Инга знала, что Джонди это нанесло настоящую травму. Ему только-только

удалось найти свое место в школе, как его оттуда забрали и разлучили с братом. Ребята годами жили на два дома, переезжая от одного родителя к другому и меняя школы. Кармака бесило, что отец так далеко. Но что еще хуже, живя с матерью, ему приходилось самому заботиться о себе.

Несмотря на растущий интерес Кармака к компьютерам, Инга не видела смысла тратить время на *игры*. По ее мнению, если уж мальчишка интересуется компьютерами, то не дело просиживать штаны, играя в *Ultima*; вместо этого он должен прилежно учиться, получать хорошие отметки, а затем поступить в Массачусетский технологический институт — таков, по ее мнению, был рецепт получения работы в IBM. Она любила сына и желала ему, как ей казалось, самого лучшего. Но единственное, чего хотел сам Кармак, это собственный компьютер, на котором он мог бы творить новые миры. Мальчишка становился все более своевольным и неуправляемым. Инга даже водила его к психологам, чтобы понять, почему это происходит с ее некогда покладистым сыном.

Кармак вздохнул с облегчением, когда мать решила переехать в Сиэтл, последовав за очередным возлюбленным. Отец забрал сыновей-подростков в свою семью, к новой жене и двум детям. И хотя Стэн по-прежнему жил довольно скромно на зарплату диктора новостей, внезапное увеличение семьи уже не позволяло ему поддерживать прежний образ жизни. Он рискнул переехать в соседний Рейтаун, где обитали в основном рабочие и где он нашел старую ферму на двух акрах земли в черте города. По ночам Кармак думал о том, что живет в чужом доме, в чужой семье, ходит в школу, где нет ни программ для одаренных детей, ни компьютеров. Он еще никогда не чувствовал себя так одиноко, но в один прекрасный день понял, что все не так уж плохо.

Книга «Хакеры. Герои компьютерной революции» стала для него настоящим откровением. Кармак и раньше слышал о хакерах: в 1982-м в одном диснеевском фильме под названием *Трон* рассказывали историю дизайнера видеоигр в исполнении Джеффа Бриджеса, которому удалось попасть в игру; а в блокбастере 1983 года под названием *WarGames* Мэтью Бродерик сыграл молодого геймера, взломавшего правительственную компьютерную систему и почти устроившего Армагеддон [6]. История же в книге о хакерах была совсем иной — настоящей. Написанная Стивеном Леви в 1984 году, она повествовала о неизвестной стороне жизни и культуре «вундеркиндов, изменивших

наш мир». Книга охватывала историю компьютерных гениев на протяжении двадцати пяти безумных лет: от экспериментаторов в Массачусетском технологическом институте в 1950-е и 1960-е годы до эпохи Homebrew в Кремниевой долине в 1970-е и первых геймерских стартапов 1980-х.

Эти люди мало соответствовали стереотипным представлениям о компьютерных гениях — нелюдимах, или гиках. Спектр их увлечений был много шире: Билл Гейтс, бросивший Гарвард и написавший первый программный код BASIC для первого персонального компьютера Altair, а также построивший самую могущественную компанию в мире по выпуску программного обеспечения; разработчики игр, например Слаг Рассел, Кен и Роберта Уильямс, Ричард «Ультима» Гэрриот; Два Стива, Джобс и Возняк, превратившие свою страсть к играм в Apple II. Все они были хакерами.

«Хотя некоторые специалисты используют термин *хакер* с издевкой, — писал Леви в предисловии, — считая этих людей либо изгоями общества, заикленными на компьютерах, либо “профессиональными” программистами, пишущими грязные “нестандартные” компьютерные коды, я с ними не согласен. За уродливой маской хакеров скрываются искатели приключений, мечтатели, любители пощекотать себе нервы, художники... а также те, кто четко понимает, почему компьютер можно считать по-настоящему революционным изобретением» [7].

Хакерская этика была своеобразным манифестом. Однажды ночью, закончив читать книгу, Кармак подумал: «Я просто обязан стать частью этого мира!» Он был вундеркиндом, но жил на краю географии, ходил в самую обычную школу, где не было ни компьютеров, ни понятия о культуре хакерства. Вскоре он нашел единомышленников, которых тоже не устраивало такое положение дел.

Его приятели из Рейтауна отличались от тех, кого он оставил в Канзас-Сити, — они были гораздо нетерпеливее и неугомоннее. Кармак попал в группу единомышленников, разделявшую его страсть к играм и компьютерам. Вместе они исследовали новый, таинственный, неведомый мир онлайн-сообществ BBS*. И хотя международная сеть компьютеров, известная как интернет, существовала с 1970-х годов, в основном она все же

* BBS (англ. Bulletin Board System — электронная доска объявлений) — способ общения пользователей компьютеров через коммутируемые телефонные сети, широко используемый до повсеместного распространения кабельных компьютерных сетей. *Прим. пер*

оставалась прерогативой правительственных специалистов по безопасности и университетских исследователей. На контрасте с этим BBS представляли собой компьютерные клубы для простых пользователей — таких ребят, как Кармак.

Своим появлением BBS обязаны двум хакерам, Уорду Кристенсену и Рэнди Сьюсу, которые в 1978 году написали программу, позволяющую передавать по телефонной линии данные с одного мини-компьютера на другой [8]. В результате люди могли «звонить» друг другу на компьютер и обмениваться информацией. В 1980-е эти системы очень быстро распространялись, став, по сути, первыми онлайн-сообществами, где можно было продавать программное обеспечение и общаться посредством печатных сообщений в форумах. Создать BBS мог любой, кто имел достаточно мощную компьютерную сеть, подключенную к телефонной линии и модему. BBS распространялись по всему миру: их можно было найти в студенческих общежитиях, многоквартирных домах, компьютерных лабораториях. Такие системы, как The Whole Earth Lectronic Link, она же WELL [9], из Сан-Франциско, или Software Creations из Массачусетса, обусловили появление хакеров и геймеров.

Но Кармак пользовался BBS не только чтобы играть. Это позволяло ему знакомиться с самыми захватывающими, а местами и незаконными сторонами хакерской культуры. Он узнал, как несанкционированно (и, естественно, бесплатно) подключаться к междугородной телефонной сети. Следующим открытием стали МПМ*, основанные на текстовых ролевых играх со множеством участников, которые могли выбирать себе персонажей из D&D, переживая все приключения в реальном времени. Еще он узнал о бомбах.

Кармака бомбы интересовали с химической точки зрения — это был отличный способ поиграть в ученого, а кроме того, возможность что-нибудь взорвать. Задолго до этого он, бывало, смешивал с друзьями разные химикаты, руководствуясь рецептами из интернета. Ребята отрезали спичечные головки и смешивали их с нитратом аммония, делали дымовые шашки из нитрата калия и простого сахара. Используя химикаты, принесенные

* МПМ (от англ. MUD, Multi User Dungeon, Dimension или Domain) — многопользовательский мир, текстовая многопользовательская компьютерная игра с элементами ролевой игры. *Прим. пер.*

с уроков химии, они делали термитные бомбы, смешивая измельченный алюминий и железную руду, дававшие при горении очень высокую температуру. После занятий они частенько взрывали бетонные блоки под мостом. А однажды решили применить взрывчатку в более практичных целях: достать себе компьютеры.

Как-то поздней ночью Кармак с друзьями проник в соседнюю школу, где, насколько им было известно, стояли компьютеры Apple II. Джонди где-то прочел о том, как использовать термитную пасту, чтобы выдавить стекло, но для этого ему требовалось найти что-нибудь вязкое типа вазелина. Он приготовил смесь, нанес ее на стекло и сделал отверстие. Пробравшись внутрь, он стал открывать окно, чтобы через него смогли пролезть и остальные, но случайно задел аварийную сигнализацию. Полиция не заставила себя долго ждать.

14-летнего Кармака отправили на психиатрическую экспертизу для определения меры наказания. Собеседование прошло неважно. Позже парня ознакомили с заключением: «Это просто ходячий мозг на ножках... Никакой эмпатии по отношению к другим людям». В какой-то момент психиатр спросил Кармака:

— Если бы тебя не поймали, как думаешь, ты бы сделал что-нибудь подобное снова?

— Если бы меня не поймали, — ответил Кармак честно, — вероятно, я бы предпринял еще одну попытку.

Позже другой психиатр заметил:

— Знаешь, не очень-то умно с твоей стороны заявлять кому бы то ни было, что ты готов пойти на преступление еще раз.

— Черт возьми! Я ведь сказал «если бы меня не поймали!»! — взорвался Кармак. Его приговорили к году заключения в городском центре для несовершеннолетних правонарушителей. Большинство детей находились там из-за наркотиков. Кармак — из-за Apple II.

Несмотря на то что, живя с матерью, Кармак все делал по указке, эта муштра не шла ни в какое сравнение с тем, с чем ему пришлось столкнуться в центре для малолетних преступников. Все происходило по строго установленному распорядку: прием пищи, водные процедуры, отдых, сон. Выполнив какое-нибудь задание, он получал балл за примерное поведение.

Каждое утро его вместе с остальными подростками сажали в автобус и отвозили в школу на занятия. Тот же водитель забирал их после уроков и привозил обратно.

Кармак заматерел, стал циничным и непробиваемым. Родители согласились купить ему Apple II (они не знали, что Кармак уже незаконно приобрел компьютер у одного из подростков, с которыми находился в центре для несовершеннолетних преступников). Как выяснилось, больше всего парню нравилось программировать графику, изобретать что-нибудь в бинарном коде, а потом оживлять это на экране. Он видел результат своих трудов, вызывавший у него мгновенную радость, чего нельзя было сказать о других программах.

Кармак много читал о 3D-графике и на скорую руку собрал каркасную версию логотипа MTV, сделал ее скринсейвером. Он знал наверняка, что лучший способ изучения мира графики — создание игры. Юный гений не стал дожидаться прихода музыки, решив, что будет гораздо проще позаимствовать чужие идеи. Его первая игра, Shadowforge, во многом напоминала Ultima, хотя и содержала несколько инновационных программных фишек. Так, например, персонажи могли отбивать атаку и нападать на соперников с разных сторон, а не только справа и слева, как это было ранее. Игра принесла ему первые самостоятельно заработанные деньги — 1000 долларов от издательской компании Nite Owl Productions, большую часть доходов которой составляла продажа батареек для фотоаппаратов. Джон потратил гонорар на покупку Apple II GS — следующей модели в линейке Apple.

Кармак начал заниматься спортом, тренируя свое тело, чтобы оно соответствовало его развитому уму. Он стал поднимать штангу, увлекся дзюдо и армрестлингом. Однажды какой-то хулиган попытался напасть на соседа Джона, а в результате сам стал жертвой юного дзюдоиста. Иногда Кармаку приходилось поступаться собственным интеллектом. Как-то он оказался в паре с одним отморозком в проекте по геологии. Тот заявил, что не желает ничего делать, пусть Кармак отдувается за двоих. Джон сделал проект. За свою работу ребята получили двойку. «Да как ты мог! — недоумевал напарник. — Ты же самый умный парень в округе». Кармак же намеренно провалил проект, принеся в жертву отметку, лишь бы не дать этому тупице одержать над собой верх.

Самоуверенность Кармака начала беспокоить его домашних. Заметив, что сын стал особенно агрессивен по отношению к мачехе — известной любовью к вегетарианству и верой в мистику, шедшей вразрез со взглядами юного прагматика, — отец снял отдельную квартиру, куда Кармак и его младший брат Питер переехали до окончания школы. В первый же день на новом месте Джон подключил свой Apple II, повесил на стену рекламу нового жесткого диска и отправился на работу. Пришло время создавать игры.

В 1987 году Джон определился с финальной версией игры. Идея восходила к первой серии нового телепроекта Star Trek: The Next Generation, где капитан посещал голографическую палубу Holodeck — футуристический девайс, способный имитировать любую окружающую среду для отдыха и развлечения [10]. Открывалась дверь, а за ней находился тропический рай. Кармак был заинтригован. Это был *тот самый* виртуальный мир. Оставалось только найти технологию, которая бы позволила осуществить задуманное.

Кармак оказался как никогда близок к разработке собственных игр. Он окончил школу и планировал получить деньги из трастового фонда, которые отец откладывал ему до достижения восемнадцатилетия. Но, как выяснилось, мать перевела все средства на свой счет в Сиэтле. Она не могла допустить, чтобы сын растратил сбережения на такое нелепое занятие, как компьютерные игры. Ее философия нисколько не изменилась: чтобы заниматься компьютерами, нужно поступить в колледж, предпочтительно Массачусетский технологический институт, получить степень, а потом искать работу в какой-нибудь перспективной компании, например в IBM.

Узнав об этом, Кармак написал ей довольно резкое письмо: «Да что ты никак не поймешь [sic], что не тебе меня учить, что и как делать?» [11] Однако сомнений не было: мать не даст ему доступа к чековой книжке, не говоря уже о контроле над финансами. Если Кармаку нужны деньги, пусть поступает в колледж и сам оплачивает курсы. Будет получать отметки, которые она сочтет приличными, — она возместит ему расходы.

Переступив через гордость, осенью 1988 года 18-летний Кармак все же поступил в Канзасский университет, где записался на все имеющиеся компьютерные курсы. Это было жуткое для него время. Он не мог найти общего языка с однокурсниками, не ходил с ними пить пиво и не состоял

ни в одной студенческой общественной организации. Гораздо плачевнее дело обстояло с самими занятиями, где приходилось заучивать информацию из учебников. Кармак не видел в этом ни смысла, ни возможности творчески проявить себя. Тесты были не просто скучными — было жалко даже тратить на них время. «Почему бы вам не дать нам проект для самостоятельной работы? — вопрошал Джон на обороте экзаменационного листа. — Я бы продемонстрировал вам на деле все то, чему вы нас учите!» Окончив два семестра, он бросил учебу.

К большому неудовольствию матери, Кармак устроился на полставки в небольшую пиццерию и занялся разработкой своей второй игры Wraith [12]. Работа продвигалась мучительно, ведь Кармаку приходилось постоянно сохранять данные на дискете, так как у его Apple II GS не было жесткого диска. Он придумал историю, которая обычно приводится в мануале.

WRAITH «СМЕРТЬ ДЬЯВОЛУ»

Долгое время на острове Аратии царили мир и гармония. Ваши обязанности зрителя храма Метирии в Таро были просты и незамысловаты. Но недавно все изменилось. Таинственная сила заставила когда-то благочестивых почитателей истинной богини Метирии усомниться в своей вере.

Остров стал приходить в упадок; пошли слухи, что некое существо, воскресшее из мертвых и обладающее могуществом, может помочь тем, кто будет служить ему верой и правдой. Все правители королевства один за другим преклонили перед ним колени, отдав бразды правления в лапы монстров. Храм в Таро остался последним форпостом истинной веры, вы можете стать единственной надеждой Аратии на спасение.

Прошлой ночью, когда вы в молитве просили дать вам силы и напутствие, вам явилась Метирия и велела уничтожить злого Духа. Говорила она очень серьезно, предупреждая о предстоящих опасностях. Единственный путь, ведущий к башне, откуда правит Дух, лежит

через межпланетные врата где-то в Замке – цитадели самых могущественных приспешников Духа на Земле.

И хотя замок находится недалеко от Таро, ужасный риф не дает добраться до него привычными способами. Вам известно, что монстры покинули замок и теперь находятся на материке. Помните, что, хотя многих прельстили могущественные возможности Духа, их сердцами правит алчность, и некоторые из них даже могут помочь вам, если вы отблагодарите их доброй порцией золота. Когда видение исчезло, Метирия улыбнулась и сказала: «Не бойся, мой храбрый воин, я благословляю тебя».

Вы готовитесь пройти этот квест, но даже жители города не выказывают особого желания помочь вам. В обмен на обмундирование и заклинания они настойчиво просят у вас золото. Но его у вас нет. Зато оно точно есть у приспешников злого Духа..

Кармак отослал игру в Nite Owl, издателю Shadowforge, который тут же ее купил. И хотя графика не отличалась революционностью — в ней, как и в большинстве игр, все состояло из цветных квадратиков, — выглядела она более масштабной. На этот раз Джону заплатили в два раза больше, то есть две тысячи долларов. Он потратил гонорар на другое свое хобби — автомобиль, коричневый MGB.

Несмотря на то что, по большому счету, Кармак еле сводил концы с концами, он наслаждался жизнью фрилансера. Он мог контролировать свое время, спать сколько душе угодно и, что самое главное, ни перед кем не отчитываться. Если бы до конца жизни он мог заниматься программированием, машиной и играть в D&D, он был бы абсолютно счастлив. Все, что от него требовалось, это выпустить побольше игр. Вскоре он нашел еще покупателя, чьи координаты обнаружил на обороте одного компьютерного журнала, — небольшую компанию Softdisk в Шривпорте. Купив у Кармака первую игру — партию в теннис, в которой мяч отскакивал от земли по всем законам физики, — они сразу же захотели еще. Беря за основу какую-нибудь деталь из серии Ultima, Кармак, к тому времени уже ловкий делец, задумал продавать не одну игру, а целую трилогию: почему бы и не утроить свои доходы? Softdisk приняла его предложение и подписала контракт на создание ролевой трилогии под названием Dark Designs.

Кармак изобрел еще один способ получения денег: он стал портировать игры Apple II на компьютеры нового поколения — IBM. Он почти ничего не знал об этих машинах, но о том, чтобы спастись, не было и речи. Поэтому он поехал в магазин и арендовал PC. В течение месяца он отправил в Softdisk версию игры Dark Designs не только для Apple II, но и для Apple II GS, и для PC. Softdisk купила все.

Получая от Кармака очередную игру, редактор всякий раз умолял его приехать к ним на собеседование для зачисления в штат. *Кто же этот парень, умудрившийся самостоятельно выучить совершенно новый язык программирования, да еще и за столь короткое время?* Поначалу Кармак отказывался: зачем портить себе жизнь, соглашаясь на кабалу в компании? Но в конечном итоге сдался. Он только-только заменил в MGB пару новых деталей и рассматривал поездку в Softdisk как отличный повод прокатиться на своей красавице. Вряд ли после всех жизненных перипетий, когда рассчитывать приходилось только на себя, Кармак ожидал встретить кого-то, кто бы смог его чему-то научить.

Глава 3

**DANGEROUS
DAVE
С НАРУШЕНИЕМ
АВТОРСКИХ
ПРАВ**

Шривпорт славился искусством симуляции *задолго до появления компьютерных игр*. В 1864 году солдаты Конфедерации одурачили захватчиков при форте Тернбулл, установив обуглившиеся стволы деревьев на телеги с колесами так, чтобы они выглядели как пушки [1]. Увидев такое количество артиллерии, союзники в страхе бежали. Когда же генерал Конфедерации приехал на место с инспекцией, он заявил начальнику крепости, что его оборона была «не чем иным, как обманом». С тех пор это место стали называть Фортом Обмана.

Спустя 127 лет в городе появилось другое фальшивое оружие — в компьютерных играх компании Softdisk, которой управлял Эл Викувиус, бывший профессор математики из Университета штата Луизиана. Несмотря на свои чуть за сорок, он уже имел залысины, а несколько прядей торчали так, словно он только что снял руки с электрического шара, найденного на одной из ярмарок штата*. Викувиус носил приглушенного цвета галстуки и свитера, но при этом ему была присуща эксцентричность, характерная для студентов и преподавателей, с которыми он общался в период работы в университетской компьютерной лаборатории в 1970-е годы. В то время увлечение «хакерской этикой», зародившееся в Массачусетском технологическом институте, стало распространяться по всей Кремниевой долине. Будучи главой учебного компьютерного отдела в школе, Эл, в силу своей профессии, а также увлечения, изначально принимал в этом активное участие. Хотя он не был высоким или полным, дети прозвали его Большим Элом.

Поддавшись царящим в то время умонастроениям, в 1982 году Эл вместе с еще одним математиком из Университета штата Луизиана, Джимом Мэнгемом, вынашивал бизнес-схему: клуб подписчиков на ПО. За небольшую

* Ярмарка штата (от англ. state fair) — обычно проводится одновременно с сельскохозяйственной выставкой. Первая местная выставка-ярмарка была организована в городе Сиракьюс, штат Нью-Йорк, в 1841 году. Ныне в стране ежегодно проходит до 5 тысяч таких выставок-ярмарок *Прим. пер.*

плату подписчику ежемесячно предлагался новый диск с разнообразными полезными и развлекательными программами, от ведения учета чековых книжек до пасьянса. Этот бизнес мог бы занять, по мнению Эла и его партнера, очевидно пустующую нишу: обслуживать людей, для которых компьютер стал хобби.

В это время крупные издатели программного обеспечения начали игнорировать домашние ПК, сосредоточившись на розничных продажах компаниям. Любители общались на BBS, но первые модемы были слишком медленными, чтобы считаться удачным средством дистрибуции, а идея выпускать ежемесячный диск идеально подходила для распространения товаров небольшими партиями. Для молодых программистов это, казалось, тоже было отличным способом заявить о себе, так как они не имели иных путей; это стало своего рода независимым музыкальным лейблом, с помощью которого неизвестные группы могли попасть в альбомы-сборники.

В 1981 году Softdisk выпустила первый диск для пользователей Apple II. Дела шли хорошо, и компания вскоре расширила спектр услуг, предлагая программы как для Apple, так и для Commodore. В 1986-м вышел диск с подпиской для IBM и аналогичных машин, которые могли работать на той же операционной системе [2]. Персональные компьютеры тем временем становились все более доступными по цене. И в результате появился новый мир компьютерных пользователей — их иногда называли «нубами»*. К 1987 году у Softdisk уже было 100 000 подписчиков, плативших ежемесячно 9,95 доллара за возможность приобрести диск. Эл стал шрифтским бизнесменом года.

Но вместе с успехом (вскоре доходы компании со штатом в 120 человек составили 12 миллионов долларов) пришли и новые проблемы: Эл почувствовал, что выдохся. Появились конкуренты, включая компанию Uptime из Нью-Хэмпшира. Зимой 1989 года Эл позвонил Джею Уилберу, редактору Uptime, с которым познакомился на одном из съездов геймеров, и спросил, не хочет ли тот приехать к нему поработать. Джей, порядком подуставший от пренебрежительного отношения владельца Uptime, согласился возглавить отделение Apple II в компании Softdisk.

* Нуб (от англ. newbie — новичок, «чайник») — новый пользователь, приступающий к освоению тонкостей какой-либо технологии, преимущественно связанной с компьютерами и интернетом. *Прим. пер.*

В разговоре он также упомянул, что знает двух отличных программистов — Джона Ромеро и Лейна Роата, бывшего программиста Urtime, — которые тоже ищут работу.

Эл пришел в восторг. И хотя игры он записывал на диски нерегулярно, он усмотрел шанс расширить свой бизнес с выходом на зарождающийся рынок развлечений на платформе PC. Он видел, что у других успешных компаний, например Sierra On-Line, Broderbund или Origin, дела с играми идут хорошо. Softdisk тоже ничто не мешало заполучить большой кусок этого пирога. Эл велел Джею прихватить этих двух геймеров.

Ромеро все поставил на кон. У него за спиной была череда разочарований, начиная с суровых зим в Нью-Хэмпшире и заканчивая уходом из Origin ради неудачного стартапа босса, за которым он последовал. Его жена и дети жили теперь в другом конце страны, пристально наблюдая за тем, куда еще его забросит судьба. Несмотря на то что поначалу в семейной жизни все было хорошо, она постепенно начала отходить на второй план. Ромеро надеялся, что новая жизнь на юге изменит все к лучшему.

Путешествие из Нью-Хэмпшира в Шривпорт летом 1989 года оказалось как раз тем, что нужно. По дороге Ромеро захватил своих единомышленников, Лейна и Джея. Лейн, с которым он делил жилье в течение месяца, был родственной душой и имел схожую жизненную историю. Он родился в Колорадо, недалеко от малой родины Ромеро, вырос на хевиметале, подпольных комиксах и компьютерных играх. Легкий в общении, с длинными волосами, подхваченными банданой, Лейн отлично ладил с Ромеро, хотя и был на пять лет старше. И пусть он не разделял неумной энергии и амбиций Ромеро, он тоже ценил нюансы, хитрости и саму атмосферу, царившую во время разработки программ для Apple II. И так же как и Ромеро, больше всего хотел делать игры. Еще находясь в Нью-Хэмпшире, эти двое даже решили запустить две свои единоличные компании — Capitol Ideas Ромеро и Blue Mountain Micro Лейна — под одним лейблом Ideas from the Deep.

Джей тоже очень любил Apple II, но по-своему. Он не считал себя хорошим программистом, но у него было два ценных качества, которые уважал Ромеро: истинное понимание кода Apple II и невероятная страсть к играм.

30-летний Джей — сын оценщика размеров страховых убытков и продавщицы открыток — вырос в Род-Айленде. Он выделялся высоким ростом, хотя в школе не любил спорт, зато отлично управлялся с машинами, будь то автоматы, где он набирал огромное количество очков в Asteroids, или мотоциклы, которые с удовольствием перебирал. На деньги, полученные в качестве страховки за разбитый в аварии мотоцикл, он купил свой первый Apple II.

Спустя короткое время Джей понял, что его предназначение не ограничивается написанием кодов. Гораздо больше его пленял мир сплетен и веселья, мир, в котором он кое-чего добился, работая барменом в соседнем ресторанчике T.G.I. Friday's. Джая любила публика; однажды его даже выбрали консультантом Тома Круза, когда тот готовился к роли в фильме «Коктейль». Умение находить общий язык с разными людьми привело Джая на руководящую должность в ресторане. Позже, в Uptime, ему удалось объединять свои таланты: он был менеджером и знал толк в играх. Теперь же, в Softdisk, он намеревался взлететь еще выше.

К тому времени, когда Джей, Ромеро и Лейн прибыли в Шривпорт, они уже чувствовали себя старыми добрыми друзьями. Они превратили свое путешествие в настоящее приключение, остановившись на несколько дней в Disney World. Однако, приехав в Шривпорт, они понятия не имели, что их ждет. Шривпорт, расположенный на северо-западе Луизианы, недалеко от Техаса, пребывал в 1989 году в плачевном состоянии. Нефтяной бум истощил этот край, вызвав застой. И без того влажный воздух стал еще тяжелее из-за наличия в округе немалого количества болот. Деловой район кишел бездомными, ищущими спасения от жары в теньке обветшалых кирпичных зданий, — такими же были и офисы Softdisk.

Компания занимала два здания в центре города [3]. Административный офис располагался под парковкой; дорога, ведущая вниз с холма, проходила прямо у двери. Все это смахивало на муравейник. Когда парни приехали, Эл с горящими глазами начал им рассказывать, как быстро развивается компания и насколько сильно он нуждается в их помощи. Ромеро и Лейн показали ему свою имитацию Asteroids, которую назвали Zappa Roids. Эл был впечатлен, причем не только программистскими способностями парней, но и их юношеским усердием.

Ромеро сразу же заявил о своих амбициях: ему неинтересно работать над утилитами*, он хочет заниматься только большими коммерческими играми. Эл согласился, объяснив, что ему и самому интересно войти в мир игр. Так Ромеро и Лейн стали первыми сотрудниками нового отдела специальных проектов, посвященных исключительно созданию игр. Когда ребята выходили, Эл похлопал Ромеро по плечу и сказал: «Кстати, парни, если вам нужно жилье, обращайтесь. Я знаю несколько местечек в городе. Ведь я занимаюсь еще и сдачей квартир в аренду».

Ромеро, Лейн и Джей вышли из офисного здания Softdisk и направились туда, где трудились разработчики и прочие «talанты». Для компании, специализирующейся на программном обеспечении, помещение выглядело совсем не круто. Оно находилось между этажами, где располагались офисы страховых брокеров; каждый программист сидел в своем закутке под яркой флуоресцентной лампой. Тут никто не слушал музыку, не пил пива, не играл в игры. Жизнь в Softdisk напоминала работу скороварки, выдававшей ежемесячно по несколько программ.

Ромеро познакомился с программистами. Они поинтересовались, заводил ли уже Большой Эл речь о жилье. И когда Ромеро кивнул, заготопали. «Не делай этого», — посоветовал один из парней и рассказал, как некогда сам, устроившись на работу к Элу, принял его предложение. Эл предоставил жилье: жалкую деревянную хибару в беднейшем районе города. Когда парень лег на диван, то увидел, как огромный червяк вылезает из кучи мусора на полу.

Но ничто не могло испортить настроения Ромеро. Он был снова в седле. Солнце светило. Он мог заниматься любимым делом и получать за это деньги. Его жена Келли и двое сыновей, Майкл и Стивен, будут счастливы на новом месте. Теперь-то уж они смогут начать все заново. Он позвонил Келли и сказал им собирать вещи: они переезжают в Шривпорт.

Ромеро и Лейн в первые недели усиленно осуществляли свою мечту, работая над новыми играми в отделении спецпроектов. Перед Ромеро, правда, стояли и другие задачи: ему нужно было оторваться от Apple II и заняться освоением РС. Чуть раньше он сказал Элу, что, по его мнению,

* Утилита (от англ. utility) — вспомогательная компьютерная программа, связанная с работой оборудования и операционной системы. *Прим. пер.*

Apple выходит из моды, поскольку появилось гигантское количество клонов производства IBM. Отказываясь внедрять новый стандарт программного обеспечения IBM, Apple стремительно теряла позиции на рынке персональных компьютеров [4]. Но о чем Ромеро умолчал, так это о том, что, по его личным ощущениям, поезд уже ушел. Из-за своей одержимости Apple II ему казалось, что он на целый год отстал от жизни. И если он действительно хочет стать Будущим Богатеем и Первоклассным Программистом, то придется, пока не поздно, хорошенько изучить PC.

— Ты не сможешь программировать в будущем на тех же самых машинах, — заявил Ромеро Элу. — Хочу, чтобы ты знал, я еще не знаком с PC, но я научусь с ним управляться, причем очень быстро.

— Без проблем, — ответил Эл. — Делай все, что тебе нужно.

Чего Ромеро действительно хотел, так это выучить новый язык программирования — язык C. Но ему сказали, что это не имеет смысла, потому что другие программисты в отделе его не знали. Ромеро очень смущало то, что его коллегам не хватало определенных навыков. Поэтому, занимаясь усовершенствованием игры Zappa Roids, он запоем читал книги, впитывая все, что можно, о языке программирования Pascal и платформе 8086. И вскоре он уже знал достаточно для того, чтобы портировать одну из своих старых игрушек, предназначенных для Apple II, Pyramids of Egypt, на PC. В течение месяца он опубликовал свое первое творение для PC на диске Softdisk — Big Blue Disk.

Однако его работа над Big Blue Disk сыграла с ним злую шутку. Отделение Softdisk, специализирующееся на PC, обремененное чрезмерными налогами и не проявляющее особого энтузиазма в работе, стало нещадно эксплуатировать Ромеро. К концу своего первого месяца пребывания в компании он практически только то и делал, что переписывал неудачные программы для PC, созданные его сотрудниками, нежели работал над собственными. И прежде чем он это понял, отделению спецпроектов пришел конец.

Эл хотел, чтобы Ромеро занялся написанием утилит для PC. Лейн имел возможность подключиться к Ромеро, но остался в отделении Apple II. Для Ромеро это стало знаком, что друг не разделяет его взглядов на будущее и не видит перспектив PC. Ромеро все же хотелось изучить PC, и он принял предложение Эла. Но предупредил, что будет выпускать игры только тогда, когда для них придет время.

Впоследствии ему стало казаться, что это время никогда не наступит. Ромеро был несчастлив. Он почти год писал утилиты для РС. Ему, конечно, удавалось оттачивать мастерство, портируя, например, свои старые игры для Apple на РС. Последние, правда, по-прежнему считались больше платформами для бизнес-приложений. Как-никак их цветовая гамма вмещала в себя всего несколько цветов, а звук, который они могли себе позволить, выходил из крошечных колонок и был довольно слабым. В итоге Ромеро нисколько не приблизился к мечте заниматься теми играми, которыми ему всегда хотелось.

Вдобавок ко всему его семейная жизнь трещала по швам. Чтобы немного сэкономить, он перевез жену и детей в дом, где жили Джей и Лейн, в соседнем городке Нотон. К тому же было очень сложно сосредоточиться, когда вокруг бегают дети, а жена постоянно недовольна тем, что он задерживается на работе и у нее нет никакой светской жизни. Ромеро пытался приободрить ее, но она лишь понуро сидела на диване и не желала ничего делать. Келли уже начинала терять надежду, что для него когда-нибудь найдется что-либо важнее этих дурацких игр.

Нехорошие предчувствия не отпускали его и на работе. Первые впечатления Ромеро от не особо компетентной команды Softdisk только подтвердились. Элу становилось сложно управлять растущей компанией, и, чтобы держать все под контролем, он начал принимать крутые меры. Ромеро и Лейн получили выговор за то, что выкрутили в офисе флуоресцентные лампы — им, видите ли, мешал яркий свет, создающий отблеск на экранах. Еще Ромеро был наказан за то, что у него слишком громко играла музыка. Отныне приходилось пользоваться наушниками.

Коллеги тоже действовали ему на нервы. Казалось, у них просто не было мотивации. Один сотрудник службы технической поддержки страдал нарколепсией и постоянно засыпал на рабочем месте — мог даже заснуть, отвечая на вопрос. У Ромеро появилась привычка врубать свой хеви-метал на всю катушку, чтобы разбудить соню. Помимо этого парня был еще Горный Человек, глава подразделения Apple II. Он работал обычным инженером в Hewlett-Packard, когда однажды у него случилось нечто вроде нервного срыва и он на целый год уехал в горы. Вернувшись в обрезанной джинсовой куртке, с длинной тощей бороденкой, он возглавил подразделение Apple II в Softdisk. Но, как казалось

Ромеро, его философия дзен-буддизма никак не способствовала развитию компании.

Ромеро решил поговорить с Элом. «Ты обещал, что я займусь большими коммерческими игровыми проектами, но все мои обязанности сводятся к тому, чтобы помогать парням в подразделении РС. Если ничего не изменится, я просто уйду в LucasArt», — сказал он, имея в виду новую компанию, основанную Джорджем Лукасом, создателем Star Wars. Большому Элу не понравилось то, что он услышал. Ведь Ромеро, как показало время, — один из лучших его сотрудников. Эл восхищался способностью паренька концентрироваться. Когда бы Эл ни заглянул к нему, Ромеро в своих знаменитых квадратных очках всегда сидел за работой, вперив взгляд в монитор. Он уверил Ромеро, что не допустит, чтобы тот ушел.

Ромеро сказал, что последний год провел за изучением игрушек для РС и теперь твердо убежден, что за ними будущее. Пока же РС проигрывал Apple по всем показателям, игрушкам не хватало блеска — на крошечных экранчиках отображалась дешевая графика, не шедшая ни в какое сравнение с утонченной графикой игр, которые создавались для Apple II. Теперь же настало время все изменить. Эл согласился с аргументами и предложил парням заняться разработкой абонентской системы для игр, выходящих ежемесячно.

— Ежемесячно? — воскликнул Ромеро. — Но месяца недостаточно ни при каких условиях.

— Но ведь наши абоненты уже привыкли получать обновления на диске ежемесячно, — возразил Эл. — Может, нам выпускать его каждые два месяца, но тогда работать придется энергично.

— Думаю, справимся. Этого, конечно, все равно мало, но мы хотя бы попытаемся сделать что-нибудь пристойное. Но мне потребуется команда: художник, пара программистов и менеджер, потому что я не собираюсь целый день решать административные задачи. Я хочу заниматься программированием.

Эл, однако, не поддержал идею насчет художника; лучше он поручит часть работы одному из сотрудников уже имеющегося художественного подразделения. Но менеджера и еще одного программиста искать разрешил.

Ромеро побежал в подразделение Apple II, чтобы сообщить хорошую новость Лейну и Джею: «Парни, черт возьми, мы все же начнем создавать

игры!» Лейн будет редактором Gamer's Edge — диска с играми, выпускаемого Softdisk раз в два месяца специально для РС. Все, что оставалось, это найти кого-то, кто бы разбирался в РС и, что немаловажно, поладил бы с Лейном и Ромеро. Джей сказал, что у него есть кое-кто на примете. Паренек просто повернут на РС. Ромеро был впечатлен явным сходством с ним самим. Но есть одна проблема, признался Джей. Этот вундеркинд уже трижды отказывался от предложения работы, потому что ему по душе фрилансерство. Ромеро попросил Джея попытаться уговорить его еще раз. Джей особым желанием не горел, но пообещал попробовать еще раз. Он взял в руки телефонную трубку и набрал номер Джона Кармака...

Когда Кармак подъехал к Softdisk на своем коричневом MGB, у него не было ни малейшего намерения принимать предложение. Но он понимал, что жить становится все сложнее. Будучи фрилансером, он не всегда мог платить за жилье и потому все чаще и чаще докучал редакторам типа Джея просьбами выслать срочной почтой чек, чтобы он мог купить себе еды. Немного стабильности ему бы не помешало, но он не был готов приносить в жертву свои идеалы. Понадобится что-то более серьезное, чтобы сдвинуть его с места.

Когда Эл встретил Кармака, он пришел в шок. *Это* и есть тот самый вундеркинд, о котором он столько слышал? 19-летний паренек в рваных джинсах и мятой футболке, который, несмотря на свои мускулы, казалось, еще не достиг половозрелого возраста? При этом было видно, что Кармаку есть что предложить. Когда Эл выложил ему план Gamer's Edge, Кармак заявил, что дедлайн вообще не проблема. Он сделал также несколько критических замечаний в адрес игр, в том числе и тех, что выпустила Softdisk. А затем Эл проводил его в другое здание, где их уже с нетерпением ждали Ромеро и Лейн. По дороге Кармак был приятно удивлен, обнаружив стопку Dr. Dobb's Journals — журналов для хакеров, выросших из Homebrew Computer Club. Но самым большим впечатлением стало для него знакомство с Лейном и Ромеро — этих двоих ему словно судьба послала.

В течение нескольких минут три компьютерных гения обсуждали спектр возможностей программирования, от сложностей двойного разрешения 16-битового режима Apple II до нюансов ассемблера 8086. Они говорили без умолку, причем не только о компьютерах; как выяснилось, у них

нашлось много общих тем: Dungeons and Dragons, Asteroids, «Властелин колец». Кармак вспомнил, как мечтал в детстве о собственном ПК. На что Ромеро сказал: «Старик, я бы купил тебе любой».

Кармак не был готов к тому, что встретит человека, равного себе по интеллектуальным способностям, особенно в области программирования. А эти двое не только могли поддержать разговор, они знали *больше*. «Они не просто хороши, они лучше меня», — думал Кармак. Ромеро завораживал как знаниями в области программирования, так и остальными своими талантами: художественным вкусом, познаниями в области дизайна. Кармак был очень самоуверен, но, если находился кто-то, кто мог его чему-то научить, он без колебаний прятал свое эго подальше и начинал внимательно слушать и следовать за своим учителем. И он принял предложение Softdisk.

Прежде чем приступить к работе, команде Gamer's Edge пришлось озаботиться кое-чем крайне важным: приобрести холодильник. Ведь, чтобы спокойно работать над компьютерными играми, желательно запастись достаточным количеством нехитрой снеди, например пиццей и содовой. А значит, необходимо какое-то подходящее место, чтобы все это хранить. Поэтому Ромеро, Кармак и Лейн решили выделить 180 долларов из собственных сбережений на покупку подержанного холодильника в свой новый офис — крошечную комнатенку где-то на задворках Softdisk.

Когда же они проносили к себе свою технику, то почувствовали, с какой завистью смотрят на них сотрудники компании. В течение недели ребята то и дело приходили в офис с чем-нибудь новеньким: микроволновкой, магнитофоном, Nintendo. *Черт бы побрал этого Ромеро — он притащил сюда видеоприставку!* Она, видите ли, нужна ему для исследования. А ведь остальные сотрудники не покупали себе ничего подобного. Наиболее неприятным оказался момент, когда рабочие внесли новенькие, сверкающие IBM 386 — самые быстрые компьютеры из возможных, — и предназначались они для геймеров. В то время как сотрудники компании мучились за машинами, мощность которых составляла лишь одну четвертую этих красавцев.

Установив все оборудование, ребята из Gamer's Edge решили разогреть в микроволновке пиццу. Но как только они ее включили, во всем офисе

погас свет. Остальные сотрудники сочли это поводом для выражения своего недовольства и решили поговорить с Большим Элом. Тот быстро успокоил команду. «Ребята из Gamer's Edge тут не шутки шутят, — спокойно объяснил он, — они заняты спасением компании. Да, вы не ослышались, спасением компании. Бум, имевший место последние несколько лет, сходит на нет. А мы вбухали огромные деньги в злополучную линейку Apple II». Из-за остановки производства Элу недавно пришлось уволить 25 человек за один день.

— Послушайте, — обратился он к сотрудникам, считавшим проект Gamer's Edge провальным. — Прекратите ныть. Если парней ждет успех, то мы все от этого только выиграем. А успех их ждет. Не переживайте». Но, если честно, Большой Эл тоже переживал. Он направился к офису Gamer's Edge и открыл дверь. В комнате царилась кромешная тьма, светились только экраны мониторов. Эл хотел было зажечь свет, но не вышло.

— Эй, — окликнул его Ромеро. — Мы выкрутили лампочки. Сгорели.

— Они были флуоресцентными, — объяснил Лейн, сощурившись. — Глазам больно.

Эл посмотрел на потолок. Патроны были вывернуты. А ребята и правда обустроились тут как дома: микроволновка, холодильник, фастфуд. В магнитофоне играла Metallica. На стене висел постер глэм-рокеров Warrant, утыканный дротиками для дартса. Перед каждым из парней стоял компьютер мечты. «Послушайте, — обратился к ним Эл, — у нас нет двух месяцев на работу над первым диском. Даю вам четыре недели. И сделайте так, чтобы на нем было две игры — так мы сможем привлечь больше клиентов».

— Месяц?! — воскликнули ребята. Тут и изначального срока в два месяца было в обрез. А вопрос о том, чтобы создать целых две игры, да еще с нуля, даже не стоял. Единственный выход — портировать уже готовые игры, разработанные для Apple II, на PC — задача, с которой и Кармак, и Ромеро, в принципе, могли бы справиться. Но у них были только тайтлы*: Dangerous Dave, который Ромеро придумал для Apple II, и The Catacomb — детище Кармака. Ромеро создал Dangerous Dave для Urtime в 1988 году. Это была довольно простая приключенческая игра, цель которой — пройти лабиринты, собрать сокровища и не быть при этом убитым.

* Тайтл (от англ. title) — (здесь) экземпляр игры. *Прим. пер.*

Ее главным героем был парнишка в пурпурном костюме и зеленой шапочке. Donkey Kong, аркада для Nintendo, обладала схожим сюжетом и очень нравилась Ромеро.

Catacomb представляла собой новейший вариант прототипа ролевых игр Кармака, некогда изученных им в ходе работы над Shadowforge и Wraith. В ней явно ощущалось усилившееся влияние Gauntlet — популярной аркады, в которой персонажи бегали по лабиринтам, стреляли по монстрам и пользовались заклинаниями. Она походила на Dungeons and Dragons, только была гораздо динамичнее. И это еще больше объединяло Двух Джонов, проявляя общность их интересов: увлечение динамичными аркадными играми, желание их эмулировать и (что еще важнее) непоколебимая уверенность в собственных силах. Ребята включили магнитофон. Пора приниматься за дело.

Ромеро в шутку назвал то, что последовало за этим, «периодом постоянного жора» и «работой на износ», имея в виду по-мазохистски приятную программистскую работенку, сопровождавшуюся хроническим недосыпом, чрезмерным употреблением кофеина и громкой музыкой. Из чисто спортивного интереса Кармак и Ромеро устроили небольшое соревнование, чтобы посмотреть, кому удастся портировать игру быстрее. Первоклассному Программисту понадобилось не так много времени, чтобы увидеть, насколько быстро работает Вундеркинд, так как Кармак почти сразу же вырвался вперед. Царила атмосфера дружеского соперничества. Ромеро восхищался своим новым другом и коллегой. Они просидели за работой до поздней ночи.

Более полному ощущению свободы Ромеро способствовало еще одно, пусть и грустное событие: он разводился. Стать 22-летним Будущим Богатеем оказалось сложно уже само по себе, а тут вдобавок обязанности отца семейства. Жена не разделяла его увлечений играми и, по мнению Ромеро, становилась все угрюмее. Ей хотелось семейных ужинов, походов в церковь, субботних барбекю — то есть тех вещей, обеспечить которые Ромеро не представлялось возможным.

Какое-то время он пытался усидеть на двух стульях, уходя с работы пораньше, хотя остальные сотрудники засиживались. Но этого было недостаточно. По правде говоря, Ромеро не знал, может ли он дать своей семье хоть что-то. Безусловно, он хотел иметь семью, которой у него

никогда толком не было, но все же время от времени сомневался в том, что запрограммирован быть отцом и мужем. Для всех будет лучше, решили супруги, если они разойдутся. Но Келли планировала не только расстаться с Ромеро, но и переехать в Калифорнию, ближе к своим родным. Ромеро почувствовал, что земля уходит у него из-под ног. С другой стороны, он прекрасно знал, что не справится, если мальчишки останутся жить с ним. Тогда он решил, что сможет заботиться о них на расстоянии. Даже несмотря на семь штатов, разделявших их теперь, они будут ближе друг к другу, чем он когда-то со своим отцом.

Вместо того чтобы печалиться из-за семейной жизни, Ромеро погрузился в работу над Gamer's Edge. Она помогла Кармаку и Ромеро понять, как использовать свои сильные и слабые стороны на общее благо. Первому было гораздо интереснее разрабатывать начинку для игр — так называемый движок. Благодаря этому коду компьютер знал, как отображать графику на экране. Ромеро же предпочитал заниматься программными средствами — особенно палитрой, которую они потом использовали для создания персонажей и декораций, или «карт» игры, а также разрабатывать схему самой игры — то, как она будет разворачиваться, какие действия смогут предпринимать герои, что станет изюминкой. Они были как инь и ян. Если Кармак обладал исключительным талантом в программировании, то Ромеро был невероятно одарен в том, что касалось художественного оформления, работы над звуком и изображением. Кармак, будучи ребенком, конечно, играл в видеоигры, но *никто* не перевидал их за свою жизнь столько, как Ромеро. Лучший кодировщик и лучший геймер — вместе эти двое были несокрушимы.

И только Лейн казался лишним. Он по-прежнему работал редактором Gamer's Edge, но со временем все больше отдалялся. В отличие от Ромеро, он не был фанатом PC. Ромеро казалось, что его старый друг не справляется со своими обязанностями. И так же внезапно, как он когда-то решил поддержать Лейна, он дал ему отставку. В его глазах Лейн не тянул столь жесткий график. А Ромеро не хотелось, чтобы что-то стояло на пути их коммерчески успешного проекта. В лице Кармака он имел все, что было нужно. Однажды, когда Лейн вышел из комнаты, Ромеро повернулся к Кармаку и сказал: «Давай вытурим его отсюда».

В то же время был некто, кого парни, особенно Ромеро, хотели бы видеть в своей команде, — Том Холл. 25-летний программист работал в подразделении Apple II еще до того, как в компанию пришел Ромеро. По мнению последнего, Том был *настоящим психом*. Высокий умный парень, Том жил в мире полнейшего абсурда, полагая, что ничто не может сравниться с тем потоком креатива, источником которого являлся его разум. Весь кабинет Тома был увешан наклейками Post-it, испещренными разными идеями и одному ему понятными каракулями. Каждый день у него на экране высвечивалось очередное нелепое высказывание, например: «Приключения Скуиши и Потрясающего Блопмайстера» (The Adventures of Squishy and the Amazing Blorpmeister). Когда Ромеро проходил мимо, Том частенько поднимал одну бровь и издавал какой-то странный чирикающий звук. Помимо всего прочего, он был геймером.

Уроженцу Висконсина Тому не пришлось так же усердно работать, как Ромеро или Кармаку, чтобы вникнуть в игры. Его отец-инженер и мажурналистка, которую Том описывал как «Эрму Бомбек из Милуоки», покупали младшему сыну все, в чем он нуждался для удовлетворения рано проявившейся страсти: игровую приставку Atari 2600, а затем и Apple II.

Том был очаровательным безумцем. Порой он расхаживал по дому в шлеме Green Bay Packers и красных кедах Converse. В школу он неизменно носил коричневый пакет* для покупок, куда складывал свои рисунки и фильмы на восьмимиллиметровой пленке, — пакет придавал мальчику уверенности. Том ставил его рядом со своей партой, обретая благодаря этому некоторое чувство защищенности на уроке. Со временем он отучил себя от большого пакета, перейдя на сумку для книг, а в старших классах стал ходить с маленьким рюкзаком. Он с ума сходил от фильма Star Wars, посмотрев его тридцать три (!) раза. Такой же силы было его увлечение необычными видами спорта. Он был чемпионом штата по фрисби, очень любил оригами и фигуры из домино, строил причудливые лабиринты вокруг дома родителей. И если остальные дети боготворили поп-звезд

* В английском языке есть словосочетание security blanket (досл. «одеяльце безопасности») — одеяльце, в которое кутается испуганный ребенок, любой знакомый предмет, создающий чувство уверенности, некий гарант безопасности. В случае с Томом таким гарантом был пакет. *Прим. пер.*

и атлетов, то героем Тома был Боб Спек — чемпион мира по выстраиванию цепочек падающих домино.

Получив свой Apple II, Том нашел в нем бесконечный источник радости. Так же как Кармак и Ромеро, он самостоятельно научился создавать игры. К тому времени, когда он поступил в Университет Висконсина на факультет вычислительной техники, у него за плечами было около сотни игр, в основном клонов его любимых аркадных хитов, например Donkey Kong. Но в отличие от Кармака и Ромеро, Тому *нравилось* учиться. Он с головой ушел в находящиеся на стыке дисциплины: языки, физику, антропологию. Компьютерная игра, по его убеждению, была уникальным средством, способным вобрать в себя все его знания. Ведь он мог изобрести язык, на котором говорят пришельцы, или запрограммировать персонажей так, чтобы их движения выглядели как настоящие, по всем законам физики. Он мог придумывать истории и их героев.

Том стал ходить по университетскому городку, предлагая игры студентам. Ему страшно льстило их восхищение, нравилось то выражение лица, которое у них бывало, когда они погружались в созданные им миры. Он делал игры не только для себя, он нашел свою аудиторию. И хотя игры едва ли можно считать формой выражения внутреннего мира, не говоря уже о том, чтобы причислять их к видам искусства, Том был убежден, что они представляют собой почти безупречный способ коммуникации, наравне с фильмами и книгами.

По окончании университета Том вдруг обнаружил, что его мечты рухнули. Поняв, что резюме, которые он отправлял в игровые компании, остаются без ответа, он сделал то, что и большинство выпускников в таком случае, — сдался и стал искать «настоящую работу». Каждый раз, когда он надевал костюм и шел на собеседование, человек, сидевший по другую сторону стола, задавал ему один и тот же вопрос: «Вы правда хотите этим заниматься?» В конце концов Том прислушался к тому ответу, который всякий раз звучал у него в голове, и сказал: «Нет». Вскоре после этого он получил работу в Softdisk.

Том симпатизировал Ромеро, пришедшему в компанию примерно через год после него. Ромеро нравилась одна из игр, созданных Томом, — Legend of the Star Axe. Она была очень точно сделана по мотивам любимой книги Тома «Автостопом по галактике» культового британского автора Дугласа

Адамса, где некто вроде «Монти Пайтона»* встречается парня из Star Wars. В игре фигурировал межгалактический «шевроле» 1957 года и целая куча причудливых зеленых созданий с двумя большими глазными впадинами, пугающих людей своим Bleh! Bleh! Bleh!

Если Ромеро и Кармак нашли друг друга на ниве программирования, то Ромеро и Том сошлись как двое весельчаков. Они постоянно подкалывали друг друга, превращая чириканье Тома в настоящий язык. Оба любили черные комедии. Том мог сказать что-нибудь типа: «Иди зажми свою плоть в мускусных пазухах овцы», на что Ромеро отвечал: «Иди-ка разрежь козу и обмотайся ее мокрыми теплыми кишками». Подобных шуточек у обоих было хоть отбавляй.

Пока Кармак и Ромеро работали над Catacomb и Dangerous Dave, Том частенько заскакивал им помочь. Когда ушел Лейн, Ромеро решил взять на его место Тома в качестве нового заведующего редакцией Gamer's Edge. Том был рад заниматься играми весь рабочий день наравне с другими парнями. Кроме того, он понимал, что дни Apple II сочтены. А вот за играми для PC будущее, *его* будущее. Элу Виковиусу ничего не достанется. Том уже был заведующим редакцией, выпускавшей диск Apple II, пусть все так и остается.

И хотя Ромеро и Кармак были разочарованы, они знали, что какое-то время протянут без Тома, а вот без кого им точно не обойтись, так это без художника. До этого программист, работающий над игрой, единолично отвечал и за художественную составляющую. Но в связи с тем, что Ромеро и Кармак решили делать более амбициозные проекты, появилась необходимость в коллеге, чьи таланты и вдумчивое отношение к искусству были бы такими же, как у них — к программированию и дизайну. И хотя Ромеро слыл более чем хорошим художником — ведь он сам создавал весь арт** в своих старых играх для Apple II, — он был готов делегировать эти обязанности кому-нибудь другому, например 21-летнему практиканту по имени Адриан Кармак.

* Monty Python — британская абсурдно-сюрреалистическая группа «Монти Пайтон», поражающая своим алогичным или вульгарным юмором. *Прим. ред.*

** Арт (от англ. art) — художественная составляющая компьютерных игр, визуальный ряд, разрабатываемый программистом. *Прим. пер.*

По случайному стечению обстоятельств Адриан носил ту же фамилию, что и Джон Кармак, хотя родственниками они не были. Парень с темными волосами по пояс выделялся на фоне пуританского арт-подразделения Softdisk с первого дня своего появления в компании. Все его сотрудники, ворчал Ромеро, были такими же медлительными, как и остальная часть компании. Они не были геймерами и даже не думали об играх. Все, чем они занимались, это кропали небольшие графические фрагменты для программы учета чековых книжек и уходили с работы исключительно в положенное время. В Адриане же была какая-то искра, а кроме того, у него имелась внушительная коллекция футболок с хеви-метал.

Единственное но: Адриан не был заядлым геймером — по крайней мере теперь, хотя именно игры привели его к профессиональной разработке арта. Будучи родом из Шривпорта, Адриан тоже прошел фазу увлечения аркадными играми, просиживая по полдня за Asteroids и Pac-Man. Он так любил рисунки на автоматах, что начал их копировать, а затем и перерисовывать на уроках обложки альбомов Molly Hatchet в свои тетрадки. Подростком он понял, что все глубже увлекается искусством, и оставил видеоигры в далеком прошлом. Теперь его ум занимали другие вещи.

Когда Адриану исполнилось тринадцать, его отец, торговавший колбасой местной пищевой компании, внезапно умер от сердечного приступа. Адриан, и без того тихий чувствительный подросток, совершенно ушел в себя. И пока его мать, работавшая в отделе кредитования в банке, и две младшие сестры как-то старались держаться, он проводил все больше времени за рисованием. Неудивительно, что все идеи, будоражившие воображение мальчика, который в качестве домашнего животного держал скорпиона, были мрачноваты. А уже в университете он начал черпать вдохновение в по-настоящему жестоких вещах.

Чтобы накопить денег на школу, Адриан подрабатывал в информационном отделе местной больницы. В его обязанности входило ксерокопировать фотографии пациентов в отделении экстренной медицинской помощи, в связи с чем парню приходилось сталкиваться с наиболее реалистичными изображениями фатальности и проявления болезней. Ему довелось видеть такие ужасные пролежни, что мясо отваливалось от кости, раны от пулевых ранений, оторванные конечности. Однажды явился фермер

с пробитым деревянной балкой пахом. Снимки превратились в настоящий фетиш, когда Адриан стал продавать их друзьям.

Его работы становились не только мрачнее, но и искуснее. Университетский преподаватель Лемуан Батан разглядел талант юноши, его способность рисовать точно и, казалось, весьма непринужденно. Когда он заинтересовался у Адриана, чем тот хочет заниматься, студент ответил, что мечтает работать в сфере, связанной с изобразительным искусством. А пока ему нужен опыт. Преподаватель где-то слышал, что есть компания, где он мог бы начать, — Softdisk.

Когда Адриан узнал, что Softdisk ищет кого-то, кто будет отвечать за художественную составляющую программного обеспечения, это его не особо впечатлило. Ему были ближе карандаш и бумага, чем клавиатура и принтер. Но стажерам в Softdisk платили больше, чем в больнице, поэтому он согласился. Работая над безобидными иллюстрациями, однажды он услышал, как его босс спорит с какими-то двумя молодыми программистами. Один из художников из его отдела подошел к нему и спросил: «Знаешь, о чем речь?»

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

— О тебе говорят.

— Вот дерьмо, я труп, — Адриан предположил, что сделал что-то не так и теперь его увольняют. Выйдя от Эла, двое программистов подошли к Адриану и, представившись как Кармак и Ромеро, сообщили, что он теперь их партнер по Gamer's Edge.

Для следующего диска Gamer's Edge они планировали выпустить только одну игру. Эл пошел на это, позволив Ромеро и Кармаку, следуя своей интуиции, создавать одну большую коммерческую игру с нуля каждые два месяца, что по-прежнему было настоящим подвигом. Если каждый будет делать свое дело: Кармак работать над движком, Ромеро — над программными средствами и дизайном, Адриан — над графикой, а Лейн отвечать за менеджмент, — у них все получится.

Идею для следующей игры подал Кармак, обкатывавший в программировании революционную технологию, благодаря которой создавалась иллюзия движения за пределы экрана. Она называлась скроллинг*, и в ее

* Скроллинг (от англ. scrolling) — перемещение или прокрутка содержимого экрана с помощью линеек прокрутки или других средств. *Прим. пер.*

основе снова лежали аркадные игры. Сначала все их действие происходило в границах одной статичной картинке на экране: в Pong игроки управляли лопатками, движущимися снизу вверх по экрану, когда они ударяли по мячу; в Pac-Man персонаж проглатывал точки, встречавшиеся ему на пути в замкнутом лабиринте; в Space Invaders игроки управляли в нижней части экрана кораблем, который обстреливал спускающиеся на него сверху вражеские суда. Ни одна из игрушек не вызывала ощущения масштаба происходящего, как если бы игроки и их враги действительно существовали за пределами компьютера.

Ситуация изменилась в 1980 году, когда Williams Electronics выпустила Defender, первую аркаду, распространившую идею скроллинга за пределы экрана [5]. В этой научно-фантастической игре в жанре shoot-'em-up* игроки управляли космическим кораблем, двигавшимся влево и вправо вдоль поверхности планеты, сбивая врагов и спасая мирных жителей. Крошечная карта на экране показывала границы всего мира и в развернутом виде заняла бы около трех с половиной экранов. В сравнении с другими проектами в галерее автоматов Defender казалась масштабной, геймер ощущал, что его окружает большое виртуальное пространство. Эта аркада стала настоящим хитом наравне со Space Invaders и даже превзошла Pac-Man в номинации «Игра года». За ней последовало бесчисленное количество скроллинговых игр. К 1989 году данная технология уже считалась самой крутой, повторив частичный успех хита продаж того времени, домашней видеоигры Super Mario Brothers 3, выпущенной для Nintendo компанией Entertainment System.

Однако в то время, в сентябре 1990 года, никто еще не знал, как делать скроллинговые игры для PC; вместо этого по-прежнему использовался ущербный прием, позволявший игроку думать, что действие продолжается далеко за пределами экрана. Он добирался до правого конца дисплея, двигался до упора и неожиданно оказывался в левой части. Отчасти невозможность сделать этот переход более плавным заключалась в недостаточной скорости PC, которая заметно проигрывала скорости аркадных автоматов, Apple II или домашним консолям, таким как Nintendo. Кармак

* Shoot-'em-up (досл. «перестреляй их всех») — жанр видеоигр, в которых игрок, управляющий каким-либо персонажем или техническим средством, сражается с большим количеством врагов посредством стрельбы. *Прим. пер.*

поставил себе цель решить проблему и добиться того, чтобы картинка двигалась так же, как в Defender или Super Mario.

И уже следующая игра Gamer's Edge стала первым шагом в этом направлении. Когда команда находилась на стадии обсуждения, Кармак продемонстрировал технологию, над которой работал: она позволяла прокручивать картинку на экране. В отличие от других продвинутых скроллинговых игр, эта имела устройство бегущей дорожки — графические изображения двигались вниз по экрану, но ощущения, что игрок самостоятельно перемещается в нужном ему направлении, не было. Скорее, создавалось впечатление, что он стоит как бы на сцене, а за ним прокручивается пейзаж, нарисованный на холсте.

Ромеро, продвинутый геймер, сыгравший, наверное, во все имеющиеся для PC игры, никогда не видел ничего подобного; у ребят был шанс стать первыми в этом направлении. Они назвали свою игру Slordax; она напрямую наследовала такие аркадные хиты, как Space Invaders или Galaga. У парней было четыре недели на ее создание.

Команда сработалась с первых дней. Кармак корпел над кодом для движка графики, пока Ромеро занимался дизайном игрушки. Тому Холлу порой удавалось проникнуть в офис Gamer's Edge, чтобы поработать над внешним видом чудовищ и общими декорациями Slordax. Адриан же был всецело поглощен созданием космических кораблей и астероидов. Ромеро с самого начала понял, что стажер крайне талантлив.

И хотя для Адриана компьютер оставался все еще чем-то непривычным, он быстро приуенился к его палитре. Компьютерный арт в то время был чем-то сродни пуантилизму* из-за ограниченных возможностей графики. Большинство палитр имели только четыре цвета, существовал так называемый Computer Graphics Adapter, CGA; но недавняя эволюция в мире игр привела к появлению шестнадцати цветов в Enhanced Graphics Adapter, EGA. Но и этого оказалось мало для настоящего художника. В распоряжении Адриана было всего несколько цветов. Он даже не мог их смешать;

* Пуантилизм (от фр. pointillism, буквально «точечность») — стилистическое направление в живописи, в основе которого лежит манера письма отдельными мазками правильной, точечной или прямоугольной, формы. Характеризуется отказом от физического смешения красок ради оптического эффекта (подразумевается «смешение» на сетчатке глаза зрителя). *Прим. пер.*

ему оставалось лишь рисовать целые миры тем, что имелось под рукой. Профессионалы называли это *pushing pixels*. Было ясно, что Адриан легко с ними справлялся.

Также было ясно, что Адриан особо не горел желанием рассказывать что-либо о себе. Одной из причин являлось то, что он до сих пор не определился, как относиться к своим коллегам. Кармак напоминал робота: он говорил, зависая после каждого предложения с «м-м-м», и мог целый день просидеть за компьютером, не произнеся ни слова, но при этом выдавая шедевр за шедевром. Ромеро точно был *чокнутым* со своими шуточками об эвисцерации* и расчлененке, а также с мультиками о Мелвине, которые он так и продолжал рисовать. При этом Адриан находил его забавным.

Вот Том Холл — совсем другое дело. Адриан увидел его впервые, когда тот прискакал в комнату в голубых колготках, белой нижней рубашке и кепке, держа в руках меч. Том стоял, подняв одну бровь, и издавал какие-то нечеловеческие звуки, на что Ромеро реагировал лишь громким смехом. Это был костюм Тома на Хеллоуин. Том иногда оставался, чтобы помочь с дизайном и инструментарием для игры, но Адриан был счастлив, что тот не торчал тут все время.

Однажды вечером, когда все сотрудники, включая Ромеро и Адриана, уже разошлись по домам, Том засиделся в офисе. Единственными, кто оставался, были он да Кармак. Работа над *Slordax* потихоньку подходила к концу, и Кармак занимался чем-то своим. Сова по природе, он любил засиживаться в офисе до утра, наслаждаясь тишиной и одиночеством, используя дивный шанс погрузиться с головой в работу. Он делал то, что ему всегда нравилось: писал коды для игр и был счастлив не думать о будущем. Если бы он имел возможность сидеть здесь безвылазно, работая над играми, и иметь достаточно денег на продукты и крышу над головой, он был бы доволен. Как он заявил парням в первые дни совместной работы: посади его в клетушку с компьютером, пиццей и парой банок диетической колы, и ему этого вполне хватит для полного счастья.

Том устроился в кресле, и Кармак стал рассказывать ему, как он додумался до создания анимированной графики. Экран отображает тысячу пикселей; группа пикселей образует тайл. Когда художник делает игру,

* Эвисцерация — извлечение внутренних органов. *Прим. пер.*

он сначала использует пиксели, чтобы создать тайл, а уже потом из этих тайлов формирует мир на экране. Это напоминало процесс выкладывания кафельной плиткой пола на кухне. Имея в распоряжении изобретенный Кармаком способ оживления изображения, можно было существенно улучшить картинку на экране.

— Я смогу сделать так, — предложил он, — что твой персонаж будет запрыгивать на тайл и действовать дальше уже оттуда.

— Это несложно? — поинтересовался Том.

— Совсем нет, м-м-м, — ответил Кармак. — Мне только нужно знать, какие именно действия программировать: что именно будет делать персонаж, когда запрыгнет на анимированный тайл.

«Это очень круто», — подумал Том, потому что игры типа Super Mario Brothers 3 полностью состояли из таких вот тайлов; например, персонаж мог допрыгнуть до мигающего кубика, из которого потом сыпался дождь из золотых монет. Том был заинтригован.

Кармак нажал несколько кнопок на клавиатуре и показал Тому свой новый личный рекорд: сайд-скроллинг*. Эффект, набравший популярность благодаря Defender и Mario, позволял увидеть, что игровой мир продолжается, когда персонаж приближается к одному из краев экрана. Потратив несколько ночей на эксперименты, Кармак наконец понял, как имитировать это движение на PC. Как всегда, он решил проблему по-своему. Слишком многие, как ему казалось, выбирали путь наименьшего сопротивления. Но это не имело смысла. Сначала он испытал самый очевидный способ, работая над программой, которая бы рисовала графику ровно по всему экрану. Это не давало эффекта, так как (и все это знали) PC работал слишком медленно. Затем он выбрал другой вариант: оптимизацию. Интересно, был ли какой-то способ использовать компьютерную мощь на полную катушку, чтобы изображения прорисовывались быстрее? Перепробовав все возможные варианты, он пришел к выводу, что решения нет.

Но затем начал думать в таком ключе: итак, чего я пытаюсь добиться? Я хочу, чтобы экран двигался аккуратно вместе с персонажем. Кармак вспомнил свою более раннюю игру, The Catacomb. В ней ему удалось создать такой эффект, что экран прокручивался тайл за тайлом вместе

* Сайд-скроллинг (от англ. side scrolling) — режим, способствующий восприятию визуальной информации. Применяется для прокрутки игровых экранов. *Прим. пер.*

с героем, подходившим к концу подземелья. Этот прием был известен как *tile-based scrolling*, позволявший двигать экран поэтапно, фрагмент за фрагментом. Что Кармаку нужно было теперь, так это сделать движение экрана более плавным, даже если бы персонаж перемещался совсем незаметно. Но проблема заключалась в том, что компьютер затрачивал слишком много времени и сил на прорисовку всего изображения при малейшем движении персонажа. И вот тогда-то Кармака и осенило!

«А что если, — подумал он, — вместо того чтобы перерисовывать всю картинку, поискать способ перерисовывать только те фрагменты, которые действительно меняются? Тогда скроллингового эффекта достичь будет проще». Он представил себе, как бы выглядел экран компьютера, если бы персонаж бежал вправо, а над ним сияло голубое небо. Чтобы передать движение, можно нарисовать над его головой белое пушистое облако. Компьютер выдавал этот эффект очень примитивным образом, перерисовывая каждый крошечный голубой пиксель, начиная с верхнего левого угла и двигаясь дальше вдоль всего экрана, по пикселю за раз, хотя единственное, что менялось в небе, — белое пушистое облачко. Компьютер не мог интуитивно сократить столь монотонный процесс, хотя это было самым разумным. Поэтому Кармак сделал следующее: он решил перехитрить компьютер и заставить его работать эффективнее. Благодаря новому коду Кармака ПК стал считать, что, скажем, седьмой тайл слева являлся на самом деле первым на экране, и начинал прорисовывать новый объект именно там, где было нужно Кармаку. Вместо того чтобы снова и снова перерисовывать маленькие голубые пиксели неба, предшествовавшие облаку, компьютер начинал сразу с облака. Чтобы игрок почувствовал эффект плавного движения, Кармак добавил еще одну деталь: он дал компьютеру команду нарисовать дополнительный тайл голубого цвета за пределами правого края экрана и сохранить его в памяти до того момента, когда игрок туда доберется. И так как эти тайлы уже находились в памяти, компьютеру не нужно было их прорисовывать — он мог быстро вывести их на экран. Кармак назвал весь процесс *adaptive tile refresh*.

Как понял Том, это означало только одно: *они могли сделать Super Mario Brothers 3 на PC!* Еще никому и никогда этого не удавалось. А они могли прямо здесь и сейчас просто взять свою самую любимую видеоигру и перенести ее на другую платформу. Это же практически революция, учитывая

то, как сильно Nintendo держалась за свою платформу. Ведь не было способа, например, скопировать игру, созданную для Nintendo, на PC, как это делалось с музыкальным диском. Но теперь они могли смоделировать игру тайл за тайлом, точку за точкой.

— Давай так и поступим! — воскликнул Том. — Давай сегодня же разработаем первый уровень Super Mario!

Он подключил Super Mario к телевизору в офисе Gamer's Edge и стал играть. Затем открыл тайловый редактор*, в котором они работали на своих PC. Подобно художнику, делающему копию с картины, он воссоздал каждый крошечный тайл первого уровня Super Mario на PC, поставив Nintendo на паузу. Он перенес все: золотые монеты, пушистые белые облака; единственное, что он поменял, это персонажа. Вместо того чтобы копировать Марио, он использовал стоковую графику, которая была у них в Dangerous Dave. А Кармак в это время оптимизировал сайд-скроллинговый код, приводя в исполнение элементы игры, поставленной Томом на паузу. Несколько десятков банок колы валялись на полу, когда парни закончили первый уровень. На часах было 5:30 утра. Ребята сохранили уровень на диске, положили его на стол Ромеро и разошлись по домам спать.

Придя на следующий день в офис, Ромеро увидел на своем столе диск и записку со словом «Dave2», написанную рукой Тома. Ромеро вставил диск в компьютер и набрал путь к файлу. Экран потемнел. А затем на нем появились следующие слова:

**DANGEROUS
DAVE
С НАРУШЕНИЕМ АВТОРСКИХ ПРАВ**

По одну сторону отобразился портрет Dangerous Dave, одетого в зеленую футболку и красную бейсболку. По другую — строгий судья в белом парике, ударяющий молотком. Ромеро в нетерпении нажал «пробел», жаждая узнать, что будет дальше. Итак, знакомая обстановка Super Mario Brothers 3: бледно-голубое небо, пушистые белые облачка, пышные зеленые кусты, анимированные тайлы с маленькими вопросительными

* Тайловый редактор (от англ. tile editor) — специальная программа, предназначенная для редактирования сырой растровой графики. *Прим. пер.*

знаками... и, странное дело, персонаж Dangerous Dave, стоящий наизготовку для начала игры. Ромеро перешел на клавиши со стрелками, подвигал Дэйва, а затем стал смотреть, как тот плавно идет вдоль экрана. И вдруг он потерял его.

Ромеро едва мог дышать от волнения. Он просто сидел в кресле, положив руки на клавиатуру, и двигал Дэйва туда-сюда вместе с перемещающимся пейзажем; он пытался найти ошибки, как будто все происходящее было миражом, как будто Кармак не сделал того, *что удалось сделать этой чертовой Nintendo*, как будто он не сделал того, о чем мечтал каждый геймер в мире: не добился прорыва, не сделал для PC того, что Mario когда-то сделал для консолей. Правда, к чести Mario надо сказать, Nintendo вот-вот должна была обойти самую успешную японскую компанию Toyota, зарабатывающую более миллиарда долларов в год [6]. Сигэру Миямото, создатель нескольких серий видеоигр, прошел большой путь от бедного японского мальчишки-деревенщины до позиции Уолта Диснея в мире игр. Super Mario Brothers 3 разошлась тиражом в семнадцать миллионов копий, эквивалентных семнадцати платиновым альбомам — только артистам уровня Майкла Джексона удавалось добиться подобного.

Ромеро увидел, что все, о чем он мечтал, вот-вот должно было стать явью: перед его мысленным взором предстало его будущее, их общее будущее. PC набирал популярность, с каждым днем все увереннее входя в дома простых людей. Вскоре он перестанет быть предметом роскоши, превратившись в предмет повседневного домашнего назначения. А что может быть в таком случае лучше, чем иметь возможность вдоволь поубивать врагов в веселой игре? Да имея такой хит, никто не захочет покупать Nintendo; будет достаточно вложиться в PC. Ромеро сидел в своем убогом крошечном офисе в Шривпорте, пытаясь осознать те перспективы, которые им сулит новая технология. Он увидел, что ждет его коллег, Будущих Богатеев. Это было настолько четкое видение, что он не мог пошевелинуться, не мог встать с кресла. Он потерял дар речи. И пока Кармак не вернулся в офис несколькими часами позже, Ромеро был не в силах произнести ни слова. Единственное, что он хотел сказать своему другу, своему гениальному партнеру, собственному образу и подобию в этом компьютерном раю:

— Вот оно. Мы сделали это!

Глава 4

ДЕНЬГИ НА ПИЦЦУ

Изначально очевидная разница между Двумя Джонами заключалась в их внутренних источниках энергии и отношении каждого ко времени. Это различие делало парней идеальным дополнением друг друга, но вместе с тем однажды стало причиной неразрешимого конфликта.

Кармак был человеком момента. Его коньком являлась концентрация. Время существовало для него не в обещаниях будущего и сентиментальных воспоминаниях, а в настоящем; его окружала сложная, запутанная сеть, состоявшая из проблем и вариантов их решений, из его воображения и математических кодов. Он не сохранил ничего, что бы напоминало ему о прошлом, — ни фотографий, ни записей, ни игр, ни компьютерных дисков, ни даже копий своих первых игр, Wraith и Shadowforge. Не было ни школьного альбома, ни журналов с его первыми публикациями. Он не хранил ничего, кроме того, что ему может понадобиться в данный момент. В его спальне были только лампа, подушка, покрывало и стопка книг. Даже матрас отсутствовал. Все, что он прихватил с собой из дома, это кошка по кличке Митци (подарок новой семьи отца), отличавшаяся мерзким характером и готовностью гадить где угодно.

Ромеро же, напротив, дорожил *каждым* моментом: минувшим, настоящим и будущим. Он так же страстно относился к настоящему, как и к тому, что осталось в прошлом, и тому, что еще предстоит. Он был не просто мечтателем, а исследователем: ревностно хранил воспоминания, отдавался динамике настоящего и строил планы на будущее. Он помнил каждую дату, каждое имя, каждую игру. Чтобы удержать прошлое в памяти, он хранил письма, журналы, диски, чеки из Burger King, картинки, рецепты. Желая в полной мере ощутить радость настоящего момента, он был всегда не прочь повеселиться, пошутить, построить безумную рожицу; его истории неизменно оказывались самыми смешными. При всем при этом он не перегибал палку и умел сосредоточиться, если нужно. Уж если он чем-то занимался, то основательно — был собранным,

разумным, трезво мыслящим. У Тома Холла даже появилось специальное определение такого поведения Ромеро. Как известно, для компьютеров единицей информации является бит. Том назвал смену поведения Ромеро «жонглированием битами»*.

В то утро, 20 сентября 1990 года, Ромеро жонглировал битами как никогда. Этот день он запомнил на всю жизнь, в отличие от Кармака, который по обыкновению его забыл; но для них обоих он, определенно, был важен. Кармак задействовал свое отточенное годами умение концентрироваться на решении одной нетривиальной задачки: пытался сделать так, чтобы можно было скроллить игру, созданную для PC. Ромеро использовал находку Кармака Dangerous Dave с нарушением авторских прав, чтобы представить себе, что получится. Кармак создал палитру, позволяющую Ромеро нарисовать свое будущее. И оно, похоже, не имело ничего общего с Softdisk.

После разговора с Кармаком Ромеро никак не мог унять радостного возбуждения. Он кружил по офису, зазывая остальных в комнату и давая им протестировать игру.

— Бог мой, вы только посмотрите на это, — воскликнул он, когда двое сотрудников включили демоверсию. — Да будь я проклят, если это не самая крутая штука на свете!

— О, — вяло произнес один из парней, — неплохо.

— Неплохо? — взвился Ромеро. — Да это самое прикольное, что когда-либо знавало человечество! Вы что, не понимаете?

— Как скажешь, — пожали они плечами и разошлись по своим комнатам.

— Чертовы идиоты! — воскликнул Ромеро. К тому времени, когда на работу пришли все остальные, он уже был готов взорваться от нетерпения. Том, Джей, Лейн и Адриан собрались в офисе Gamer's Edge; они не скрывали своего удовольствия, глядя на Ромеро, который чувствовал себя королем положения, проигрывая им демоверсию. «Боже мой, — не унимался он, — это самая крутая вещь в мире! Это, черт возьми, прорыв! Нам нужно двигаться дальше! Слышите, мы просто обязаны создать собственную компанию и убраться отсюда, прихватив с собой нашу находку, потому что Softdisk ни черта в этом не смыслит! Мы должны

* Жонглирование битами (от англ. bit flipping) — мастерское владение разными приемами программирования на уровне машинных кодов с манипулированием битами. *Прим. пер.*

пустить в самостоятельное плавание! Мы слишком много времени тратим тут впустую!»

Джей стоял в дверном проеме, вальяжно облокотившись о косяк. «Ну да, вперед», — фыркнул он. Ему уже не раз доводилось видеть, как легко успех кружил Ромеро голову: энтузиазм застил ему глаза, и он не замечал сложностей. Последний раз Ромеро так загорелся, когда выиграл раунд в Рас-Ман. Он был само олицетворение восторга.

Ромеро замер, разведя руками. «Эй, приятель, — произнес он. — Я совершенно серьезно».

Джей вошел в комнату и закрыл за собой дверь. Ромеро объяснил причины своего решения. Во-первых, это была полноценная игра с палитрой из шестнадцати цветов; Softdisk же интересовали только игры с палитрой в четыре цвета, которые нравились лишь небольшому количеству пользователей. Во-вторых, это была, по сути, игрушка в стиле Nintendo, но сделанная для PC, соответствующая по уровню самой успешно продающейся консольной игре — Mario. А это означало, что ее совершенно точно удастся продать, потому что PC сейчас покупали все и, естественно, всем хотелось иметь интересную видеоигру. А эта была совершенством.

Итак, команда подобралась идеальная: вундеркинд и гуру графики Кармак; Ромеро, разносторонне талантливый программист и идейный вдохновитель всей компании; Адриан, отвечавший за арт и фантастическую составляющую; и Том, гейм-дизайнер и любитель сюрреалистичных комиксов. И хотя Ромеро разочаровался в Лейне, он думал дать ему еще один шанс проявить себя. Между членами команды царил абсолютное взаимопонимание: усидчивость Кармака уравновешивала несдержанность Ромеро; мрачным остроумам Адриана противопоставлялись легкость и юмор любимых Томом комиксов. Единственным недостающим звеном был человек на должность управляющего: кто-то же должен заниматься финансами, балансowymi отчетами, графиком работы всей команды. Все присутствовавшие посмотрели на Джея. «Приятель, — обратился к нему Ромеро, — ты просто обязан стать одним из героев этой истории».

Джей улыбнулся самой широкой барменской улыбкой и согласился. «Вот как нам нужно поступить, — сказал он. — Давайте-ка отнесем это напрямую руководству Nintendo. Сейчас же!» Если бы парням разрешили портировать Super Mario Brothers 3 на PC, они были бы

в деле, в *настоящем* деле. Поэтому было решено хорошенько поработать в ближайшие выходные и сделать конечный вариант демо, добавив несколько уровней и включив в него самого Марио, — после этого Джей отошлет игрушку.

Оставалась лишь одна проблема, но с ней можно было справиться. Уж если они собирались работать над игрой самостоятельно, следовало позаботиться о том, чтобы руководство Softdisk ни о чем не узнало. А значит, работать придется дома, а там у них не было компьютеров. Пятерка диверсантов сидела в офисе Gamer's Edge, размышляя над решением вопроса. Ни Кармак, ни Ромеро своего ПК не имели. Парням не впервой пришлось придумать над тем, где их раздобыть.

Поздно ночью к офису Softdisk подъехало несколько машин, водители открыли багажники. Была пятница, все сотрудники давно разошлись по домам и уже сидели перед телевизорами. Никому из них компьютеры не понадобятся до понедельника, поэтому парни решили ими воспользоваться. Но они не собирались их *красть*, а просто намеревались на время *позаимствовать*.

Погрузив компьютеры в авто, Ромеро, Джей, Кармак, Том и Лейн караваном двинули прочь из города. Они все больше отдалялись от полуразрушенных зданий компании, двигаясь вдоль по шоссе, пока пейзаж не сменился низкорослыми деревцами и топиями. Любители ночной рыбалки выстроились вереницей на мосту; в темноте отчетливо проступали их силуэты. Мост выходил на шоссе South Lakeshore Drive, граничащее с самым популярным для отдыха местом Шривпорта и самым главным водоемом региона — озером Кросс.

Кармаку, Лейну и Джейсону Блоховяку, программисту Apple II, тоже работавшему в Softdisk, в свое время невероятно повезло: им удалось снять здесь, на побережье, дом с четырьмя спальнями. Джей купил дешевую лодку, которую парни пришвартовали к причалу и часто использовали для поездок на пикники и занятий нибордингом* или водными лыжами. Во дворе был плавательный бассейн и зона для барбекю, где Джей

* Один из необычных видов водного спорта, представляющий собой скольжение по волнам на ниборде, разновидности серфинговой доски, на которой нужно кататься, стоя на коленях. *Прим. ред.*

частенько зажаривал гигантского размера стейки на кости. Дом изобилдовал окнами, выходящими на улицу, в нем имелась просторная гостиная и даже большая, выложенная плиткой ванная с глубоким джакузи терракотового цвета. В холодильник Джей поставил пивной бочонок. В общем, дом идеально подходил для работы над играми.

В выходные новоиспеченной команде авантюристов представился случай проверить, так ли это: парни сосредоточились на демоверсии Super Mario. Они соединили на большом столе два компьютера, которые Кармак использовал для ночных сессий Dungeons and Dragons. Ромеро и Кармак занялись программированием, Том — графикой, а Лейн анимировал уже знакомую черепашку. До этого ребята записали на видео всю игру Super Mario Brothers 3. Чтобы ничего не упустить, Том бегал туда-сюда, нажимая на паузу на видеомагнитофоне.

На протяжении семидесяти двух часов парни, не переставая, что-нибудь жевали. Ни один из них не спал. Они хлестали содовую с высоким содержанием кофеина. К ним постоянно приходил разносчик пиццы с очередным заказом. Джей управлялся с грилем, выдавая на-гора бургер за бургером, хотя порой они так и оставались нетронутыми. Ребята скопировали игру тютелька в тютельку: походку приземистого Марио, то, как он подбивал анимированные тайлы, выбивая из них монетки, как переворачивал черепашек и разбивал их панцири; перерисовали облака, венерину мухоловку, сделали гладкий скроллинг. Когда они закончили, виртуально игра выглядела точь-в-точь как самый успешный хит в мире. Единственное, что отличало новую версию, это заставка: на ней под значком копирайта Nintendo красовалось название их компании — Ideas from the Deerp, позаимствованное у Ромеро и Лейна.

По завершении работы Джей составил письмо, в котором объяснял, кто они такие и как сильно хотели бы, чтобы компания Nintendo выступила с беспрецедентной акцией — выпустила Super Mario на платформе PC. Независимо от полученного ответа, думали парни, это не единственный вариант развития событий. Обязательно найдется кто-нибудь, кто оценит их творение по заслугам. И Ромеро знал, кто это будет.

Незадолго до этого, работая в Software, Ромеро получил свое первое фанатское письмо, напечатанное на машинке. Парень был тронут: «Дорогой

Джон. Мне понравилась ваша игра. Просто хочу, чтобы вы знали, что она получилась отлично и вы, как мне кажется, очень талантливы. Вы когда-нибудь играли в The Greatest Pyramid? Она очень похожа на вашу игру. И мне просто интересно, не вы ли сделали и ее тоже? Или, может, она вас вдохновила? Могу прислать вам копию, если хотите. Еще вопрос: а сколько очков вы набирали максимально в своей игре? Вы уже давно занимаетесь программированием? А какой язык использовали? Я тут планирую тоже написать игру, поэтому, если у вас есть советы, думаю, они будут крайне полезны. Спасибо от вашего большого фаната! Искренне ваш, Байрон Мюллер» [1].

Ромеро тут же распечатал письмо и повесил его на стену, чтобы похвастаться перед Кармаком, Томом, Лейном и Адрианом. Пару недель спустя он получил еще одно послание от фаната, тоже напечатанное, но на этот раз более назойливое: «Дорогой Джон. Мне понравилась ваша игра (Pyramids of Egypt), она лучше, чем предыдущая игра о пирамидах, которая была на Big Blue Disk пару выпусков назад. Я прошел ее только вчера, засидевшись до двух часов ночи! Каков ваш максимальный счет? Есть ли здесь какая-нибудь секретная кнопка, позволяющая автоматически перейти на следующий уровень? Не знаете ли, может, существуют еще игры, подобные этой? Пожалуйста, позвоните мне за счет абонента... или напишите. Спасибо огромное, Скотт Мюльер. P.S. Я нашел в игре небольшой баг* (хотя, может, вы его нарочно оставили)» [2].

Вот это да! — сиял Ромеро — *еще один фанат!* Он прикрепил письмо рядом с предыдущим и опять прихвастнул перед Кармаком и Адрианом, которые лишь закатили глаза. Спустя какое-то время Ромеро на глаза попался журнал PS Games Magazine, и, листая его, он наткнулся на короткую статью о некоем Скотте Миллере, 28-летнем программисте, занимавшемся распространением собственных игр [3]. Заинтригованный, Ромеро дочитал статью до конца, ниже был указан адрес Миллера: 4206 Мейфлауэр-драйв, Гарленд, Техас, 75043.

* Баг (англ. bug) — ошибка или сбой программного кода. Может быть как мелким и незаметным (например, двойное всплывание контекстного меню при взаимодействии с объектом игры), так и критичным, приводящим к завершению всего процесса.
Прим. ред.

Ромеро задумался. Гарленд, Техас. Гарленд, Гарленд, Техас... Кого он там знал, в Гарленде, штат Техас, на Мейфлауэр-драйв? Он отложил журнал и взглянул на стену. Письма от фаната! Их у него уже было несколько штук. К своему удивлению, Ромеро обнаружил, что, хотя все они подписаны по-разному, у них один и тот же обратный адрес: Мейфлауэр-драйв, Гарленд.

Ромеро пришел в бешенство. Получается, он тут хвастается перед парнями своими фанатами, а на деле это просто какой-то придурок пудрит ему мозги! *Да что, черт возьми, этот Скотт Миллер о себе возомнил?* Ромеро кинулся к компьютеру и в негодовании принялся строчить ответное письмо: «Скотт, да у вас, сэр, серьезные проблемы с психикой... Зачем вам пятнадцать миллионов имен, под которыми вы пишете мне письма? А? Скотт Мюльер, Брайан Аллен, Байрон Мюллер? Сколько вам лет на самом деле? Пятнадцать?» [4] Кипя от злости, Ромеро исписал несколько страниц, а затем остановился... Вернувшись на работу на следующий день, он написал новый, более сдержанный ответ:

«Дорогой мистер Миллер! — напечатал он. — Мне потребовалось определенное время, чтобы ответить на ваше последнее письмо. Дело в том, что я пришел в бешенство, поняв, что вы уже не раз писали мне, используя всякий раз новое имя, и я никак не мог понять, что происходит! Письмо, которое я написал вам в ответ, было продиктовано моим гневом, поэтому я его не отправил. Но я все равно его отправлю — просто чтобы вы видели, как сильно меня достали. Сейчас же я пишу сопроводительное письмо, чтобы немного сгладить впечатление от предыдущего, а также чтобы сообщить вам, что я в некотором роде заинтригован вашим поведением» [5]. Он распечатал текст, поставил печать на обоих письмах и отослал их в Гарленд.

Через несколько дней Ромеро позвонили. Это был Скотт Миллер. Ромеро набросился на него, выговаривая за обман, но Скотт перебил его: он преследовал иную цель. «Да к черту эти письма! — заявил он, таинственно затаив дыхание. — Единственная причина, заставившая меня действовать именно так, заключается в том, что я знал: мой единственный шанс добраться до вас — через черный ход».

Дело в том, что в то время в игровой индустрии конкуренция набирала обороты, и компании, занимавшиеся играми, не афишировали свою

деятельность, стараясь скрывать информацию о проектах и талантливых сотрудниках. Когда Ромеро был юным геймером, программисты типа Ричарда Гэрриота или Кена и Роберты Уильямс уже были знаменитостями, их имена печатались на рекламках большими буквами. Но к началу 1990-х времена изменились. Из соображений безопасности многие издатели стали жестче контролировать своих сотрудников, проводя мониторинг звонков, чтобы убедиться, что никто ничего не замышляет у них за спиной. Скотт, прекрасно знавший положение дел, решил завлечь Ромеро лестью. Это работало, хотя и не так, как он планировал. Он совсем не хотел разозлить Ромеро. Но сейчас, когда Ромеро уже ответил ему, Скотт не мог допустить, чтобы что-нибудь пошло не так.

— Нам нужно поговорить, — весело заявил Скотт. — Я видел вашу игру Pyramids of Egypt. Это нечто потрясающее! Не могли бы вы сделать еще несколько уровней? Мы сможем заработать на ней огромные деньги!

— О чем вы?

— Я хочу опубликовать вашу игрушку, — объяснил Скотт, — в качестве условно-бесплатного ПО.

Условно-бесплатное ПО, shareware. Ромеро знал об этой схеме. Она восходила к Эндрию Флуджелмену, учредителю журнала PC World [6]. В 1980 году он написал программу, получившую название PC-Talk, и выпустил ее онлайн, снабдив пометкой, что было бы здорово, если бы те, кому программа понравилась, прислали ему какие-то деньги в качестве «благодарности». Вскоре ему пришлось нанять бухгалтера для подсчета прибыли. Флуджелмен окрестил эту практику «условно-бесплатным ПО», «экономическим экспериментом». В 1980-е многие хакеры переняли эстафету, создавая программы для Apple, PC и других имевшихся платформ — все они распространялись по такому же принципу: попробуйте и, если понравится, заплатите. Оплата давала клиенту возможность получать техническую поддержку и обновления.

The Association of Shareware Professionals, будучи преимущественно частным начинанием, добилась ежегодного дохода в 10–20 миллионов долларов — и это притом, что за регистрацию платили лишь десять процентов клиентов. Журнал Forbes пришел от идеи в восторг, написав в 1988 году: «Если для вас это не самый надежный способ построить бизнес, подумайте еще раз». Специалисты, использовавшие условно-бесплатное ПО,

говорилося в статтє, во главу угла ставят не дорогую рекламу, а добрую репутацию. Роберт Уоллес, главный программист Microsoft, стал благодаря своей программе PC-Write, написанной по принципу shareware, владельцем многомиллионной империи. Большинство авторов и рады были бы зарабатывать шестизначные суммы, но обычно их доход чуть превышал 25 000 долларов в год. Ежегодная продажа тысячи копий уже считалась успехом. Условно-бесплатное ПО по-прежнему оставалось чем-то новым и экзотичным; его использовали только для утилит, например проверки баланса или обработки текста, и никогда не применяли для игр. Что там Скотт еще придумал?

Однако в ходе беседы Ромеро понял, что тот прекрасно знает, что делает. Скотт, так же как и Ромеро, был опытным геймером. Сын какой-то шишки из NASA, парень выглядел довольно консервативно. В старших классах он учился в Гарленде, зависая в компьютерной лаборатории днем и в аркадах после занятий. Он даже выпустил гид с описанием различных стратегий под названием Shootout: Zap the Video Games, где подробно рассказал обо всех секретах выигрыша в самых популярных играх 1982 года, начиная с Pac-Man и заканчивая Missile Command. Вскоре Скотт сфокусировался на том, что было наиболее логичным продолжением этого увлечения, — на создании собственных игр.

Когда же пришло время заняться дистрибуцией игр, Скотт решил присмотреться к тому, что уже имелось на рынке. И то, что он увидел, его порадовало: он мог все делать сам, не обращаясь к розничным торговцам или издателям. Поэтому он выпустил две текстовые игры и стал ждать прибыли. Но ее не было, ни малейшего намека. Он понял, что геймеры, скорее всего, мало похожи на тех клиентов, которые всегда покупали пробные версии. Гораздо охотнее они просто брали то, что предлагалось бесплатно. Скотт провел небольшое исследование и понял, что не у него одного возникали сложности; другие разработчики, выпустившие игры в формате shareware, тоже оказались на мели. Конечно, среди пользователей могут быть честные люди, рассуждал он, но в целом все они очень ленивы. Их нужно чем-то стимулировать.

И тут у него возникла идея: почему бы не выпускать не целую игру, а лишь ее первую часть; игрок будет просто вынужден купить остальное! Игры Скотта отлично вписывались в такую схему, потому что изначально

были разбиты на небольшие эпизоды, или уровни. Он мог бы опубликовать, скажем, пятнадцать уровней и предупредить геймеров, что продолжение платное.

В 1986 году, работая компьютерным консультантом, Скотт самостоятельно выпустил свою первую игру, Kingdom of Kroz, — приключения в духе Индианы Джонса; это было условно-бесплатное ПО, позволявшее получить начальные уровни посредством BBS и каталогов shareware. Игрушка не потребовала ни рекламы, ни маркетинга; вложения Скотта оказались самыми минимальными — ему пришлось купить дискеты и пластиковые пакеты. А так как у него не было сотрудников, труд которых следовало оплачивать, его цены могли быть ниже, чем у большинства конкурентов: скажем, 15–20 долларов вместо 30–40. С каждого доллара, который он получал, Скотт откладывал девяносто процентов. К тому времени, когда он вышел на Ромеро, у него скопилось 150 000 долларов, заработанных исключительно на его доброй репутации.

Дела шли настолько хорошо, что Скотт оставил основную работу и вплотную занялся созданием собственной компании по выпуску условно-бесплатного ПО. Он назвал ее Apogee. Теперь он искал игры для публикации. По словам Скотта, Ромеро, сам того не ведая, делал идеальные для формата shareware игрушки. Они должны состоять из небольших фрагментов, разбитых на уровни, чтобы пользователям было удобно скачивать их с помощью модемного интернета, поскольку распространялись они посредством BBS. Тяжелые игры с хорошей графикой типа тех, что выпускала Sierra On-line, были чересчур громоздкими для дистрибуции через BBS. Игры должны быть короткими, но интересными, быстрыми, захватывающими и пригодными для аркадных автоматов, чтобы игрок захотел купить продолжение. Если Ромеро отдаст Скотту Pyramids of Egypt, он возьмет на себя все вопросы, связанные с маркетингом и оформлением заказа; парни надеялись получить тридцать пять процентов роялти, что гораздо выше того вознаграждения, которое им бы предложил любой крупный издатель.

Перспектива выглядела заманчиво, если бы не одна проблема. «Мы не можем выпустить Pyramids of Egypt, — сказал Ромеро, — потому что права на нее у Softdisk». По тому, как вздохнул Скотт, Ромеро понял, как тот разочарован. «Эй, — вдруг воскликнул Ромеро, — да бог с ней! Она просто отстой по сравнению с тем, над чем мы сейчас работаем».

Несколько дней спустя Скотт получил пакет, в котором лежала демо-версия Super Mario Brothers 3, сделанная в Ideas from the Deerp. Когда он запустил ее, был просто потрясен. Она выглядела абсолютно как версия для консоли — скроллинговый эффект сделал свое дело. Скотт схватил телефон и позвонил Ромеро; они проговорили несколько часов. Этот парень просто гений, решил Скотт. Он переплюнет кого угодно. К концу беседы Скотт был серьезно настроен на заключение сделки. Геймеры заявили, что используют эту технологию для создания тайтла специально для Arogee: он будет выпущен в качестве shareware. «Отлично, — согласился Скотт. — Тогда за дело!»

Теперь им оставалось... создать игру.

После того как состоялось личное знакомство, Ромеро попросил Скотта подтвердить серьезность своих намерений, выслав аванс. Скотт тут же ответил чеком в две тысячи долларов, что составляло половину его сбережений. Единственное, что он попросил взамен, это готовую игру к Рождеству, то есть через два месяца.

Ромеро, Кармак, Адриан, Лейн, Том и Джей собрались в офисе Gamer's Edge, чтобы решить насчет игры. Том тут же заявил, что, поскольку они использовали технологию, принятую в играх для консолей, то должны разработать консольную игру, что-нибудь типа Mario, но по-своему. У него так и чесались руки начать, поэтому он тут же предложил свои услуги, не преминув немного прихвастнуть своими умениями, что уже становилось неотъемлемой частью его поведения.

— Эй, парни, какой сюжет вы хотите? — спросил он. — Только скажите. Я могу реализовать любую задумку. Как вам научная фантастика?

Идея понравилась.

— Почему бы нам не сделать игру, — подал голос Кармак, — где юный гений спасает мир, или что-то в этом роде? М-м-м.

— Неплохо! — согласился Том. — У меня есть отличная идея для такого сюжета.

Он кинулся из комнаты напрямик в свой кабинет, располагавшийся в подразделении Apple II. В его голове роилась масса идей, одна лучше другой; причем все они звучали голосом Уолтера Уинчела*. Том уже

* Уолтер Уинчел — американский комментатор газет и радиосплетен. *Прим. пер.*

долгое время являлся большим фанатом мультфильмов Warner Brothers; Чак Джонс, мультипликатор серии Lonely Tunes, был для него просто богом. Еще будучи ребенком, Том посмотрел пародию Дэна Эйкройда на фильм «Неприкасаемые» об Элиоте Нессе*. Сейчас он вспомнил все эти вещи, добавил сюда Марио плюс выступления комика Джорджа Карлина о людях, которые используют лавровый лист в качестве дезодоранта и расхаживают, распространяя вокруг себя запах фасолевого супа с беконом.

Том набирал текст до тех пор, пока не получилось три абзаца. Распечатав его, он пулей вернулся в кабинет Gamer's Edge и прочел то, что у него вышло, подражая манере Уинчела:

Билли Блейз, 8-летний гений, покопавшись в мусорной куче на заднем дворе, создает межпланетный космический корабль из пустых банок из-под супа, резинового клея и пластиковых труб. И пока его родителей нет в городе, а приходящая няня мирно спит, он тайком пробирается в мастерскую на заднем дворе, надевает футбольный шлем старшего брата и превращается.. в Commander Keen – защитника справедливости. Перемещаясь на своем корабле, Фасолине с мегаракетой, украшенной этикеткой от супа с беконом, он своей железной рукой вершит правосудие!

В этом эпизоде жители планеты Вортикон VI узнают о 8-летнем гении и разрабатывают план его уничтожения. И пока Keen исследует горы на Марсе, вортиконцы угоняют его корабль, ломают его и разбрасывают по всей галактике! Сможет ли Билли починить корабль и отразить атаку противников? Успеет ли попасть на Землю до того, как его родители вернуться домой? Оставайтесь на связи!

Том обвел взглядом присутствующих. Тишина. И вдруг все словно взорвалось; даже обычно крайне выдержанный Джон Кармак не только смеялся вместе со всеми, но и аплодировал. Commander Keen получил право на жизнь. Едва ли парни могли себе представить тогда, куда он их приведет.

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

Отныне геймеры были не просто сотрудниками Softdisk, они превратились в группу IFD, как они сами себя окрестили, — совладельцев Ideas of the Deer. Компания Softdisk потихоньку теряла в их глазах авторитет. Но она по-прежнему оставалась их основным работодателем и была им нужна, так как пока еще от договоренностей со Скоттом не было ни прибыли, ни уверенности в том, что она когда-нибудь появится. И тогда парни решили работать над тайтлами для Gamer's Edge в течение дня, а над Commander Keen — в домике у озера по ночам.

Они уже наловчились «брать займы» компьютеры Softdisk, столь необходимые им для работы. Каждый вечер они подгоняли автомобили к черному ходу Softdisk и забирали ПК. А на следующее утро специально приезжали пораньше, чтобы вернуть их на место. У них даже появилась некоторая амбициозность: компьютеры были лучшими из возможных, но парням хотелось машины еще мощнее. Тогда Джей стал время от времени просить новые комплектующие. Эл Виковиус, конечно, обратил на это внимание, но не придавал особого значения. Он все еще пребывал в эйфории из-за Gamer's Edge и потенциальной возможности выйти на рынок РС, поэтому соглашался удовлетворить любой запрос своих подопечных.

С октября по декабрь 1990 парни работали практически непрерывно, чтобы успеть к Рождеству сдать работу Скотту. А ведь это касалось не только Keen; речь шла о целой трилогии под названием Invasion of the Vorticons. Причины популярности трилогий в играх были теми же, что и в случае с книгами: они позволяли отлично развить разработанную однажды символику. У Тома, взявшего на себя в команде обязанности креативного директора, созрел план.

Марио тут не подходил. Как герой 8-летний малыш, таскающий у отца Everclear* для своей ракеты, был более привлекателен для пользователей, чем среднестатистический итальянский слесарь. Тут срабатывало золотое правило: геймеры писали о том, о чем знали не понаслышке. Когда Том был маленьким, он тоже расхаживал в шлеме Green Bay Packers и красных кедах Converse — вылитый Билли Блейз. И в каком-то смысле все парни из id и были Билли Блейзами, чудаками, разработавшими технологию,

* Everclear — марка чистого зернового алкоголя — от 75,5% до 95%. *Прим. пер.*

позволяющую устроить побег из реальности. Кеен был панком по духу, настоящим хакером. Он спасал галактику так же, как многочисленные хакеры вроде Кармака или Ромеро использовали данную технологию, чтобы спасти себя.

Итак, роли были распределены: Кармак и Ромеро занялись программированием, а Том — дизайном: он придумывал все элементы игры, от сюжета и антуража до персонажей и их оружия. Кармак и Ромеро с радостью отдали Тому на откуп креативные обязанности: им и без того дел хватало. Кармак сосредоточился на усовершенствовании движка, доводя технологию скроллинга до такого уровня, когда Кеен сможет двигаться вправо и влево так же плавно, как вверх и вниз. Ромеро работал в редакторе — программе, которая давала возможность совмещать все элементы игровой графики: персонажей, помещения, монстров. Это был construction kit гейм-дизайнеров. Кармак и Ромеро находились на одной волне.

Но не у всех получалось найти общий язык. Лейна теперь уже официально попросили из команды Кеен. Ромеро считал его потрясающим другом, но чувствовал, что парню не хватает энергии. У Адриана были свои проблемы. Хотя его позже наняли для помощи в работе над Кеен, Адриан ненавидел этот проект. Он считал его слишком... вычурным. Том прекрасно представлял целевую аудиторию игры: дети или те, кто в душе остался ребенком. Адриан же ненавидел все эти «детские» штучки. И более того, он ненавидел вычурность. Для него не было ничего хуже «детских выкрутасов». И вот теперь от него ждали, что он будет сидеть всю ночь и рисовать куски пиццы, банки с содовой и конфеты. Том придумал второстепенного персонажа по имени Уогр, у которого было маленькое зеленое тельце, а на голове — перископический глаз. Даже монстры, и те, по задумке, должны быть милыми. В большинстве игр, когда персонаж умирал, он просто исчезал. Но Том имел свое видение на этот счет. Ему хотелось ввести в игру «более глобальные философские понятия». Поэтому в основу поведения героев он положил идеи, почерпнутые из труда Фрейда «Цивилизация и неудовлетворенность»; охранник должен был олицетворять собой материю Оно. Том хотел, чтобы дети, которые будут играть в игру, знали, что, когда кто-то умирает, это происходит *по-настоящему*, душа покидает тело. По его замыслу, все умершие существа в игре... физически оставались,

но не в виде графических изображений или окровавленных тел, а в виде мертвых йорпов. *Милых* мертвых йорпов.

То, что все персонажи казались такими милыми, было не единственной проблемой, беспокоившей Адриана; гораздо сильнее его раздражал тот факт, что таким же милым был и их создатель. Том начинал действовать Адриану на нервы. Он бегал по дому, вытянув шею и издавая какие-то странные звуки, объясняя тем самым Адриану, как должны выглядеть пришельцы в игре. Ромеро обычно складывался пополам от смеха от подобных представлений. Адриан симпатизировал Ромеро, Том же его утомлял. И вдобавок ко всему им приходилось сидеть за одним столом. А Том настолько явно фонтанировал энергией, что постоянно качал ногой, частенько задевая стол. Из-за этого Адриан не мог спокойно рисовать (хотя это в любом случае было лучше, чем сидеть возле ведра для бумаг, которое использовалось в качестве лотка для кошки Кармака Митци). Том, однако, даже не догадывался о том, какую бурю эмоций переживает Адриан. Он просто думал, что тот тихоня.

Большинство ночей, проведенных в домике у озера, были посвящены программированию. Слушая Iggy Pop или Dokken, парни работали до самого утра. Время от времени они устраивали перерыв, играя в Super Mario на Nintendo или позволяя себе раунд в Dungeons and Dragons. Кармак выстраивал для парней целый мир D&D, и субботними вечерами они собирались за круглым столом и играли до самого утра. С Кармаком в роли Мастера Игры все обретало бóльшую глубину и масштаб. Его версия быстро превращалась в самую длинную и разветвленную игру D&D, которую он когда-либо создавал. Казалось, она никогда не поBLEКнет.

Иногда они выходили покататься по озеру на катере. Со временем Джей стал настоящим кормчим; его способность концентрироваться позволяла ему рулить не только быстро, но и уверенно. Пару раз он отдавал штурвал Ромеро, но тот слишком увлекался, намеренно уводя судно с курса. Джей так же уверенно чувствовал себя в шкуре менеджера или президента этого в каком-то смысле студенческого общежития. Пока парни работали, он жарил на гриле ребрышки или пополнял запасы содовой. Сроки поджимали, и ребята радовались любой помощи.

Единственное, чего у них всегда хватало, так это мотивации. Кармака, казалось, не интересовали никакие развлечения. Однажды Джей решил

проверить, насколько тот предан делу, поставив на видеомэгнитофоне порно и включив звук на полную мощность. Ромеро и остальные парни, заслышав все эти «о-о-о...» и «а-а-а...», тут же повернулись к экрану, лопаясь от смеха. Кармак же сидел за монитором, не отвлекаясь, как приклеенный. Только через минуту-две, услышав всеобщий гогот, он осознал, что происходит. Единственной его реакцией стало «м-м-м», затем он снова вернулся к работе.

А тем временем в Softdisk Эл Викувиус начинал потихоньку подозревать, что с его лучшими геймерами что-то не так. Джей постоянно просил у него какие-то комплектующие, а остальные парни стали более замкнутыми и менее словоохотливыми. Впервые он заподозрил неладное вскоре после того, как ребята приступили к работе над новой игрой для Softdisk под названием Shadow Knights. Эл никогда не видел игры для PC с сайд-скроллинговым эффектом. «Круто, — сказал он Кармаку, — тебе бы запатентовать эту технологию».

Кармак покраснел. «Если вы когда-нибудь попросите меня запатентовать что-нибудь, — процедил он, — я уволюсь». Эл решил, что таким образом Кармак пытается защитить свои финансовые интересы, но на самом деле он наступил на большую мозоль молодого программиста-идеалиста. Это действительно была одна из немногих вещей, способных разозлить Кармака, появившаяся у него в крови с тех пор, как он прочел «Хакерскую этику».

Кармак придерживался мнения, что все: любая наука, технология, культура, обучение — построено на уже кем-то полученном опыте. И прибегнув к патентованию, смыслом которого является заявление типа «Эта идея — моя», нельзя эту идею расширить, потому что она твоя собственность, — а это фундаментальная ошибка. Патенты ставили под угрозу то, что являлось краеугольным камнем жизненной философии Кармака: написание кодов, необходимых для решения проблем. Если бы мир стал местом, в котором нельзя было бы решить проблему, не нарушая при этом чьих-либо авторских прав, это сделало бы его абсолютно несчастным.

Остальные темы для разговоров вызывали у Кармака не менее бурную реакцию; особенно он горячился, когда речь заходила о сотрудниках Softdisk. «У вас тут огромное количество бестолковых программистов, — возмущался

он. — Просто отстой!» Казалось, он даже не осознавал, как сильно настроивает коллег против себя.

Эл стал чаще заходить к парням в Gamer's Edge и только утвердился в своих подозрениях насчет их странного поведения. Однажды он застал Кармака, Ромеро и Тома столпившимися вокруг компьютера Ромеро. Заметив Эла, стоящего в дверях, они тут же кинулись врассыпную. На вопрос, что происходит, Ромеро осторожно ответил: «Просто грязные шуточки, Эл». Когда же Эл взглянул на экран, то увидел, что он подозрительно пуст. Позже, в разговоре с Кармаком, он сказал, что Ромеро как-то странно себя ведет и это довольно необычно, потому что Ромеро всегда очень приветлив. Кармак быстро обдумал ответ и затем выдал, в свойственной ему манере, правду-матку: «Он просто старается показаться вежливым, но за вашей спиной вас ненавидит».

На День благодарения парни снова по уши погрузились в работу. О сне не могло быть и речи. То же касалось и душа. Прием пищи стал чем-то, о чем приходилось себе постоянно напоминать. Чтобы ребята не голодали, Скотт начал еженедельно высылать им стодолларовые чеки, называя их «бонусом на пиццу»; он обыгрывал изображение пеперони, которое появилось в Кееп. Пицца была своеобразным топливом для разума программистов. По мнению довольного Кармака, это идеальное изобретение человечества: горячая, быстро готовится и начинка может быть любой. Когда Джей открыл конверт от Скотта и помахал в воздухе чеком, парни в один голос закричали: «Деньги на пиццу!»

Скотт не сомневался, что его доброта вернется к нему сторицей. Не теряя времени даром, он устроил настоящий блицкриг. Воодушевленный собственным успехом, он завязал тесные связи с главами самых разных BBS, а также журналами, пишущими о shareware, по всей стране. Он обзвонил всех, анонсировав игру, которая произведет настоящую революцию в индустрии. Еще до этого, когда человек выходил в BBS, на экранах высвечивалась реклама: «Арогее презентует новинку: Commander Keen». Репутация Скотта стояла на кону, но у геймеров не возникало сомнений в том, что Кееп оправдает надежды.

Том лихорадочно работал над дизайном, отбивая, как в теннисе, все идеи-мячики Ромеро. Если Ромеро складывался пополам от смеха, Том знал: он на верном пути. Скотт тоже дал совет по поводу игры:

«Один из секретов популярности Mario Brothers — что ее можно продолжать, отыскивая секреты или скрытые бонусы. И мне бы хотелось увидеть в Keen что-нибудь подобное — это, как мне кажется, только улучшит игру».

«Понятное дело!» — услышал он в ответ. Парни любили разные фишки, спрятанные в играх. Это было своеобразной субкультурой программистов. Иногда в играх встречались секретные уровни, или инсайдерские шутки, или другие дополнительные возможности, не оказывавшие, однако, на исход игры никакого влияния. Они назывались пасхальными яйцами. Курицей, снесшей все эти яйца, считалась ролевая игра 1980 года Adventure, в которой гики Atari 2600 наткнулись на секретную комнату; внутри оказалась надпись из двух слов: «Уоррен Робинетт» [7]. Кое-кто из игроков, не зная, что делать, начал стрелять по буквам. Другие в растерянности чесали затылок. На самом деле Робинетт был недовольным программистом Adventure, жаждавшим профессионального признания, а впоследствии и кресла главы компании.

Том придумал несколько таких фишек для Keen. В первой части он спрятал секретный заброшенный город, обнаружить который можно было, только сделав несколько определенных движений, например бросившись на линию огня ледяной пушки. По всей игре он также разбросал какие-то загадочные знаки; по его задумке, это был вортиконский алфавит. Если игроки натыкались на секретную зону, они получали перевод.

Парни так воодушевились, что решили вставить небольшое превью своих будущих игр. Они описали несколько выпусков Keen, а также новый проект The Fight for Justice, в котором были использованы персонажи и кое-какие элементы улучшенной версии Dungeons and Dragons Кармака [8]. «Это совершенно иной подход к фэнтезийным играм. В начале пути вы не какой-нибудь там голодный оборванец — вы Quake, самый сильный и опасный человек на континенте. Вы начинаете путешествие с молотом-громовержцем, держа в руке кольцо регенерации и межпространственный артефакт... у всех персонажей на вашем пути будет свой характер, своя жизнь и свои цели... The Fight for Justice станет лучшей игрой для PC».

Узы, связывавшие Кармака и Ромеро, крепили день ото дня. Парни напоминали двух теннисистов, которые, будучи соперниками на протяжении

многих лет, наконец могли играть на равных. Ромеро стимулировал Кармака стать лучшим программистом. Кармак — Ромеро стать лучшим дизайнером. Что их объединяло, так это общая страсть.

Однажды ночью Кармак увидел это как никогда отчетливо. Он находился дома, работал за компьютером, как вдруг сверкнула молния. Митци лениво возлежала на мониторе, свесив лапы. Исходившее от нее тепло заставляло чувствительный к температурным колебаниям экран переливаться радугой. Кармак согнал кошку, и она с шипением удалилась.

Вдруг пошел очень мощный ливень. Озеро разлилось, затопив берега, — картина была как прелюдия к фильму ужасов! Вода поднялась так высоко, что катер, на котором парни, бывало, выходили кататься на водных лыжах, оказался на крыше сарая для лодок. К нему устремились длинные черные мокасиновые щитомордники*. Мост, ведущий к Лейкшор-драйв, был совершенно размыт. Когда Джей, уезжавший на один день, вернулся, он никак не мог подъехать к дому. По его словам, это смахивало на потоп, вызванный прорвавшейся канализацией и поднимающий все со дна озера на поверхность. Джей развернулся, решив переждать где-нибудь подальше.

Когда подъехал Ромеро, мост пребывал в еще более плачевном состоянии: шанс перебраться на другую сторону на машине равнялся нулю. К тому же вода наверняка уже кишела аллигаторами и щитомордниками.

Кармаку, находившемуся все это время в доме, оставалось лишь смириться с тем, что этот вечер ему придется провести одному. Просидев в одиночестве несколько часов, он вдруг подумал о Ромеро, о том многообразии талантов, которые тот проявил за все годы работы над играми Apple II. Ромеро был не только кодировщиком, но и художником, дизайнером, бизнесменом. А кроме всего прочего, весельчаком. Ромеро не просто любил игры; в каком-то смысле он сам был игрой, ходячей, говорящей, пищущей, переливающейся разными красками видеоигрой в человеческом обличье. Подобно какому-нибудь вымышленному персонажу, он всегда мог найти прибежище в параллельной реальности.

Вдруг Кармак услышал, как позади него открылась дверь. Митци кинулась ему в ноги. Кармак повернулся и увидел Ромеро, в его знаменитых

* Щитомордники — порода змей семейства гадюковых. *Прим. пер.*

толстых очках, промокнувшего по пояс, но с широкой улыбкой на лице; за его спиной сверкала молния. Это был момент истины, момент такого сильного накала, что Кармак решил сохранить его в тонком файлике своей памяти, куда он складывал сентиментальные воспоминания. Он хотел сохранить это видение на будущее: Ромеро, преодолевший вброд бурную реку с единственной целью — поработать.

И вот днем 14 декабря 1990 года Скотт Миллер нажал кнопку на своем PC и закачал пробный эпизод игры Commander Keen — Marooned on Mars — на BBS. Заплатив 30 долларов, геймеры получали еще два эпизода, которые Скотт должен был выслать им по почте на мягких дисках в прозрачном полиэтиленовом пакете. До выпуска Keen общие продажи условно-бесплатного ПО составляли 7 000 долларов в месяц. К Рождеству же они достигли 30 000 долларов.

Как объяснил Скотт многочисленным редакторам и модераторам BBS, обрушившим на него шквал звонков, эта игра была «маленькой атомной бомбой». Никто еще никогда не создавал ничего подобного для PC: юмор, графика, сайд-скроллинговый эффект, такой же, как в Mario. «Внимание, внимание! — писал один из обозревателей. — Это тот редкий случай, когда мы не поскупимся на искреннюю похвалу» [9]. «Keen задает новый стандарт игр в пробном формате» [10], — заявлял другой. «Стимулирующая новаторская аркада, сделана без сучка без задоринки, — писал третий. — Нет ничего лучше, чем Commander Keen от Apogee Software. *Ничего*» [11]. Игрушка не просто получилась не хуже той, что выпустила когда-то Nintendo, она оказалась лучше.

Фанаты полностью одобряли такие оценки. Они забрасывали Apogee хвалебными письмами и интересовались, когда выйдут следующие серии. Пользователи гудели на BBS, обсуждая Keen — шутки, секреты, стратегии, — и просили дополнительную информацию, которая могла бы помочь разгадать вортиконский алфавит. У Скотта было так много работы, что он обратился за помощью к маме и своему первому в жизни нанятому сотруднику, программисту-подростку Шону Грину. Когда Шон пришел на работу, его встретила мама Скотта: она была в халате и держала в руках два беспроводных телефона. Как только она передала один из них парню, раздался первый звонок.

В канун Нового года Ромеро, Кармак и остальные члены команды закатали шумную пирушку в своем доме у озера. В магнитофоне играл Prince. На гриле жарилось мясо. Парни катались по озеру. Ромеро, пивший довольно редко, решил в эту ночь изменить своим правилам. Это был потрясающий, хоть и весьма непростой год — год, стоивший ему жены и детей. Столкнувшись с необходимостью выбора, он сделал его в пользу игр. И хотя он часто разговаривал со своими мальчиками и виделся с ними при первой же возможности, теперь он жил со своей новой семьей — геймерами. Ему хотелось как следует насладиться этой праздничной ночью, которую они проводили вместе.

Вместе с Томом и Джем они уже прилично выпили белого вина и шампанского. Кармак одиноко стоял в углу, абсолютно трезвый. «Эй, Кармак, иди сюда, — пробормотал Ромеро, — тебе надо выпить, что ты как маленький. Настает 1991 год!»

Обычно в таких ситуациях Кармаку хотелось исчезнуть. Подобного рода мероприятия — где следовало общаться, веселиться — были не для него. Он бы лучше почитал или занялся программированием. Но он не был мизантропом, как думали о нем парни. Он тоже любил повеселиться, но по-своему. Он обожал работать в одиночку, делать игры, сотрудничать с теми, кого уважал и кем восхищался. Ромеро пришлось поуготоваривать Кармака, чтобы тот согласился пропустить пару бокалов шампанского. Диетическая кола была самым крепким, что он пил.

Спустя какое-то время Ромеро обнаружил Кармака в кухне; тот стоял, прислонившись к стене.

— Эй, чувак, — окликнул его Ромеро, — захмелел?

— Я теряю контроль над своими способностями, — пробубнил Кармак. — М-м-м. — И нетвердой походкой пошел прочь. Ромеро очень позабавил этот ответ: он потом повторял его всю оставшуюся ночь. Было интересно посмотреть, как Кармак расслабляется.

Спустя две недели Джей вышел на улицу проверить почтовый ящик и вернулся, размахивая конвертом. Это был гонорар от Arogee. «Деньги на пиццу!» — завопили парни, открывая конверт. Чек был выписан на 10 500 долларов. Учитывая, что сопутствующие расходы практически отсутствовали, это был хороший куш. Если дело так пойдет и дальше, то

они смогут зарабатывать более 100 000 долларов в год, а этой суммы вполне хватит, чтобы уйти из Softdisk.

Эл Викувиус по-прежнему не догадывался, что парни тайком работают над играми Keen, не говоря уже о том, что при этом они используют компьютеры компании. Дела у Gamer's Edge шли в гору, а последние игрушки, Catacomb II и Shadow Knights, вызвали абсолютный восторг. У Softdisk было около трех тысяч подписчиков, и они платили по 69,95 доллара в год, чтобы ежемесячно получать обновления Gamer's Edge. Парни знали, что Эл на них рассчитывает, и сомневались, что он обрадуется их массовому увольнению.

Кармак и Ромеро всем своим видом показывали, что им все равно. Их интересовал исключительно личный прорыв. Том же, напротив, нервничал и не решался сделать этот шаг. Он переживал, что Softdisk его засудит, уничтожив тем самым их шансы не только на самостоятельное плавание, но и на возможность насладиться плодами успеха Keen. Ромеро лишь насмеялся над переживаниями коллеги. «Чувак, подумай, с чем тогда останется Эл, если он тебя засудит? Ты ему ничем не обязан. Разве что каким-то дерьмовым диваном, — сказал он, указывая на сломанную софу в гостиной. — Послушай, да какого черта? Что ты так боишься потерять?»

Джей тоже ходил сам не свой от волнения, призывая парней обращаться с боссом как можно деликатнее.

— Не надо на него сбрасывать бомбу, — просил он.

— Не переживай, — успокаивал его Ромеро с присущим ему оптимизмом. — Все будет хорошо.

Как бы то ни было, но подозрения Эла усилились: один из сотрудников как-то заметил, что парни из Gamer's Edge что-то химичат на корпоративных компьютерах. Эл вызвал на ковер Кармака, зная, что тот практически не умеет лгать. Разговаривать с ним было все равно что задавать вопросы компьютеру или вести подсчеты на калькуляторе — он давал только правильные ответы. «Признаю, — сказал Кармак, — мы используем ваши компьютеры. Мы разрабатываем на них собственные игры в рабочее время, оплачиваемое вами». А чуть позже они с Ромеро выложили и главную новость: они уходят и забирают с собой Адриана Кармака, своего художника-стажера.

Шок был такой же, как если бы Эл вернулся домой и обнаружил, что там побывали воры и украли у него телевизор. Однако нельзя опускать руки, решил он и тут же попытался обыграть ситуацию. «Послушайте, — выдавил он, — давайте не будем горячиться, а станем действовать сообща! Откроем новую компанию! Я вам помогу с деньгами. Вы будете писать все что хотите, а я займусь распространением. Поделим прибыль пополам. А на судебное разбирательство с вами я закрою глаза».

Такое предложение стало для парней неожиданностью. Они-то думали, что Большой Эл начнет их преследовать по закону, а не финансировать их бизнес. Получалось, что у них наклеивалась новая золотая возможность. Конечно, они мечтали о собственном бизнесе, но им совершенно не хотелось заниматься налогами и распространением. Если Эл возьмется за это, то, черт возьми, почему бы и нет? Они согласились.

Но когда Эл вернулся в офис Softdisk, там его ждали недовольные сотрудники компании. Собрались все, требуя ответа. «Кармак и Ромеро, вернувшись с обеда, стали хвастаться какой-то удачной сделкой, которую они заключили, — заявил один из парней. — Что еще за сделка? Эти шутники тут жульничают, используя наши компьютеры, а теперь вы им еще и отдадите половину новой компании? Почему вы их поощряете?»

— Потому что это перспективное дело! — ответил Эл. — Парни реально хороши! Они точно принесут компании деньги. Нас всех ждет успех!

Но никто на это не купился. Либо уйдут геймеры, заявили они, либо все остальные тридцать сотрудников. Эл глубоко вздохнул и пошел обратно в офис к Gamer's Edge. «Парни, зачем вы рассказали всем о нашей затее? Этим вы создали полнейший хаос, — сокрушался он. — Вы хоть понимаете, что натворили?»

— Ну, — замялся Кармак, — мы всего лишь хотели, чтобы ребята знали правду.

— Да, но я мог бы преподнести эту новость по-другому, — возразил Эл. — Я не могу себе позволить потерять своих сотрудников. Сделка отменяется.

Спустя несколько недель, проведенных в переговорах и угрозах судебным разбирательством, было достигнуто соглашение: парни будут сотрудничать с Softdisk, выпуская по одной новой игре раз в два месяца для

Gamer's Edge. Это было унижительно как для коллектива Softdisk, так и для самого Эла. Ведь он видел, что, несмотря на талант, ребята из Gamer's Edge — просто мальчишки, живущие по собственным правилам и занимающиеся делом только тогда, когда у них нет другого выхода. Самым печальным казалось то, что они совсем не чувствовали своей вины. Для них вся эта история стала лишь поводом посмеяться. Они никогда ни во что не ставили сотрудников Softdisk. Однажды, когда Кармак уже, было, собрался идти домой, Эл отвел его в сторонку и спросил: «Ты когда-нибудь думал о тех, кто трудится бок о бок с тобой и поддерживает тебя?»

Кармак услышал слова Эла, но, казалось, они не доходили до него. Он вспоминал прошлое, все упущенные возможности, всех тех власть предержащих, кто когда-либо стоял у него на пути. Ответил Элу он, как всегда, со всей своей прямолинейностью: «Плевать я на них хотел. Я лучше вернусь в забегаловку и стану продавать пиццу, чем останусь в этой дыре».

Первое февраля 1991 года стало днем рождения новой компании — id Software.

Глава 5

**ГОРАЗДО
ВЕСЕЛЕЕ,
ЧЕМ САМА
ЖИЗНЬ**

Ромеро хотел вызвать демонов. Или по крайней мере, как он выразился, понять, как это делается. В домике у озера пробило четыре утра. На полу валялись пустые банки из-под колы. Митци дремала на мониторе Кармака. В воздухе витал запах пеперони. Парни не первый час сидели за большим круглым столом в гостиной, раунд за раундом проходя Dungeons and Dragons. С тех пор как они ушли из Softdisk, у них появилось больше времени на развлечения. D&D превратилась в полноправный альтернативный мир, который, как и любой вымысел, отражал их собственный. Это была не просто игра, а порождение их воображения, здесь жили их надежды и мечты. И они имели для ребят огромное значение.

В немалой степени глубина погружения в приключения Dungeons and Dragons зависела от умений Кармака. И если большинство Мастеров Игры придумывали лишь короткие истории, длившиеся от силы несколько часов, то мир, создаваемый Кармаком, получался более эпическим: геймеры возвращались к нему всякий раз, когда начинали игру заново. Сейчас они проходили версию, которую Кармак писал еще со времен своего детства в Канзас-Сити. Он был похож на композитора, сочинявшего оперу несколько лет. Часто ребята, идя ночью в туалет мимо комнаты Кармака, видели, как тот, сгорбившись, набрасывает детали будущей игры.

Мир, придуманный Кармаком для D&D, представлял собой настоящий шедевр — леса, временные туннели, монстры. Нашлось место даже для магии. У Кармака был пятидесятистраничный словарь персонажей и самых разных атрибутов, например Quake, воин, над головой которого висит магический Демонический Куб; «Чаша безумия, из которой игроки берут желе-бобы, приводящие к сумасшествию, и начинают сражаться со всеми вокруг», а также Могущественный меч Daikatana. Кармаку ужасно льстил тот факт, что именно он автор того мира, с которым всем остальным предстоит познакомиться. Во время игры он должен будет все время придумывать что-то новенькое и описывать это геймерам, а тем,

в свою очередь, предстоит решать, как действовать сообразно предложенным обстоятельствам.

Играя, парни сформировали группу искателей приключений и назвали ее Popular Demand: Ромеро дал своему персонажу имя Armand Hammer; это был воин, любивший пускаться в ход магию; герой Тома носил имя Buddy; Джей придумал себе воришку-акробата по имени Rif; Адриан играл за воина невероятных размеров по имени Stonebreaker. С каждым приключением Popular Demand становилась все сильнее и могущественнее. Парни были живой метафорой id. Как однажды заметил Кармак, игра отражала внутренний мир человека. В эту судьбоносную ночь Ромеро хотел заключить сделку с дьяволом.

Кармак поделил мир на два измерения, в которых разворачивались события: материальный мир (в нем жила команда Popular Demand) и мир демонов. Поскитавшись в течение нескольких месяцев по материальному миру, Ромеро заскучал. Чтобы добавить немного перчинки в будни своего персонажа, он вознамерился отвоевать опасный и вместе с тем могущественный Demonicon — магическую книгу, благодаря которой игрок приобретал способность вызывать демонов в материальный мир. Кармак сверился со сводом правил D&D. Если использовать Demonicon с умом, сообщил он, то она может наделить их невероятной силой, гарантировав все богатства мира. А это позволит заполучить абсолютное оружие, такое как Daikatana, решил Ромеро. Но это рискованно. Если Demonicon попадет в руки демона, мир погрязнет в пучине зла. Даже будучи автором истории, Кармак уважал рамки, установленные игрой, ее правила и логику. Если геймер нарушит правила, мир рухнет.

Ромеро обсуждал с командой возможные варианты развития событий. Адриан и Том поначалу сомневались, но энтузиазм Ромеро опять взял верх. «Послушайте! — воскликнул он. — Ну не можем же мы проиграть!» Парни решили украсть Demonicon из дворца, в котором верховодили чудовища. Кармак бросил дайс*, определяя исход битвы: команда Popular Demand победила. Магическая книга перешла к ним. Но как распорядиться ею, парни еще не знали. Пока следовало разобраться с более насущными проблемами. В земном измерении было уже поздно, и там их ждали другие игры, те, которые сотрудники id Software создавали для геймеров.

* Дайс (от англ. dice) — игральная кость, кубик. Бывает разных форм. *Прим. пер.*

Определяясь в свое время с названием компании, парни сократили Ideas from the Deer до id, что в этом варианте стало означать «пользующийся спросом». Сперва, пока Том не сказал им об этом, они даже не заметили, что это слово имеет еще одно значение — «часть разума, управляющая наслаждением»*. В начале 1991 года созданные ими игры пользовались большим спросом, так как доставляли геймерам несомненное удовольствие. Keen была номером один во всех чартах shareware. Первая трилогия Keen приносила пятнадцать-двадцать тысяч долларов ежемесячно. Теперь это уже был не просто бонус на пиццу, а деньги, заработанные на возможностях компьютера. Парни потратили их на элитные 386 PC. Кармаку исполнилось всего двадцать лет, Ромеро — двадцать три, и у них уже был свой бизнес.

Вместе с Адрианом они решили уйти из Softdisk незамедлительно, а Джей и Том пока планировали остаться. Дело в том, что Том всегда отличался сознательным подходом к делу; вместо того чтобы вмиг бросать компанию, он предпочел подождать, пока ему найдут замену. Джей же чувствовал себя обязанным закончить дела в Softdisk: он работал над одним важным продуктом Apple II. Однако он по-прежнему сохранял дружеские отношения с парнями из группы id и был частью их команды D&D.

Весну 1991 года парни встретили, наслаждаясь свободой. И хотя с Softdisk их связывал контракт, теперь они могли работать над проектами из домика у озера. Кармак с головой ушел в программирование того, что обещало положить начало следующему поколению графических движков. Первый созданный им движок стал революционным открытием, подарившим ему возможность сайд-скроллинга; теперь же Кармак мечтал о более замысловатых эффектах. Он методично вел поиск, в то время как остальные применяли на деле уже существующую технологию, разрабатывая для Softdisk свои первые игры в качестве фрилансеров.

Благодаря свободе, обретенной в результате увольнения из Softdisk, а также успеху Keen, парни были готовы создавать игры совершенно нового типа. Главным героем Rescue Rover стал мальчишка, который должен спасти свою собаку, Ровера, так как ее похитили пришельцы. Ему предстояло пройти через очень умный лабиринт, умело в нем маневрировать среди множества

* Id (*лат.* Оно) — часть психики, отвечающая за стремление к удовольствию в психоаналитической модели, созданной Зигмундом Фрейдом. Не является анатомической частью мозга. *Прим. ред.*

зеркал, отражая смертельные лучи вражеских роботов, найти свою собаку и выйти с ней наружу. Игра объединяла в себя то, что со временем стало визитной карточкой id: юмор и насилие, причем чем больше, тем лучше. На заставке Rescue Rover была изображена потрепанная жизнью дворняжка в окружении зловещих пришельцев, приставивших оружие к ее голове.

И если Rescue Rover была лишь робкой попыткой использовать черный юмор, то в своей следующей игре, начатой в марте, — Dangerous Dave in the Haunted Mansion — ребята основательно углубились в этот мрачный мир. По замыслу Ромеро, герой — его любимый персонаж Dave — оказывался в более готической обстановке. На этот раз его задача — подъехать на своем пикапе к захудалому домишке в стиле типичной застройки Шривпорта с дробовиком в руках, чтобы с его помощью освободить дом от зомби и вурдалаков.

Из всех тем, обсуждаемых в id, Адриан особенно любил те, которые вызвали неподдельный страх и ужас. Вот где пригодился его опыт работы в госпитале. Хотя Адриан до сих пор никому из парней не говорил о том, насколько он ненавидит Commander Keen. Если они опять начнут выдумывать детские названия, считал он, то лучше бы сделали что-нибудь в духе популярного в то время телевизионного сериала Ren and Stimpy*. В работе над Dangerous Dave in the Haunted Mansion Адриан наконец нашел отдушину. И пока Том и Ромеро корпели за своими компьютерами, Адриан тайне от них занялся тем, что окрестил «смертельной анимацией»: три или четыре тайла, которые быстро, один за другим, будут появляться после смерти Dave. В большинстве игр, умирая, персонажи просто исчезали или, как в случае с Commander Keen, улетали вверх — очевидно, на небеса. У Адриана, однако, было свое видение этого процесса.

Однажды поздно ночью Ромеро запустил анимацию, созданную Адрианом: Dave ударил зомби по голове, превратив его лицо в кровавое месиво. Ромеро разразился смехом. «Кровь! — воскликнул он. — В игре! Да как же, черт возьми, это прекрасно!»

Конечно, нельзя сказать, что жестокие сюжеты были чем-то новым в истории. Читателей на протяжении тысячи лет захватывала кровожадность «Беовульфа» («Демон в один момент схватил спящего витязя, разорвал его

* «Шоу Рена и Стимпи» — американско-канадский мультипликационный сериал, повествующий о приключениях двух антропоморфных зверей, пса Рена и кота Стимпи. *Прим. пер.*

на куски, прокусил кости, жадно вылакал кровь и набросился на плоть»). Дети играли в полицейских и грабителей, размахивая виртуальными пистолетами и имитируя, в случае ранения, конвульсии в брызгах крови. В 1980-е жанр экшен — яркими примерами которого являются «Рэмбо», «Терминатор», «Смертельное оружие» — завоевал кинопрокат, как в свое время произошло с хоррорами «Техасская резня бензопилой», «Пятница, 13-е».

Жестокость в играх тоже не была в новинку — даже самая первая компьютерная игра, *Spacewar*, и та была о разрушении [1]. Но вот *графически* отображенная жестокость, конечно, являлась прорывом. В прошлом она встречалась крайне редко, отчасти потому, что этого не позволяли технологии, отчасти потому, что разработчики ее просто избегали. Когда-то, в 1976 году, аркада под названием *Death Race* произвела настоящую сенсацию. Ее суть состояла в том, чтобы проехать на машине через кучу плохо прорисованных фигурок людей. Когда игрок их задевал, на их месте возникали крестики. Игровой автомат был разрисован черепами и скелетами с косой, одетыми в черные балахоны. Игра сильно отличалась от хита того времени, *Pong*, и стала первой, которую запретили [2].

Способности Адриана к рисованию, и в частности его склонность к изображению жестокостей, были слишком хороши, чтобы ими пренебрегать. Воодушевленный энтузиазмом Ромеро, он добавлял все больше и больше деталей, например куски окровавленной плоти, разлетающиеся в разные стороны, когда игроки убивали зомби. Увидев всю эту гадость, заказчики из *Softdisk* фишки не оценили и настояли на том, чтобы парни переделали работу, убрав море крови. «Может, все же наступит день, — сказал тогда Адриан, — когда мы сможем рисовать столько крови, сколько захотим».

Пока остальные парни пытались сделать невозможное в своих сферах, Кармак налегал на 3D. Для него как для квалифицированного инженера данная технология стала следующим логичным шагом. Для многих программистов трехмерная графика являлась святым Граалем. Хотя, по сути, игры не были по-настоящему трехмерны в том смысле, какой обычно вкладывают, говоря о трехмерном кино; этот термин скорее свидетельствовал о том, что графика воспринималась как нечто реальное, имеющее твердые очертания. Часто действовать в таких игрушках следовало от первого лица.

Вся соль заключалась в том, чтобы создать у геймера эффект *иммерсии*, абсолютного *присутствия в игре*.

Даже не догадываясь об этом, Кармак невольно пополнил ряды тех, кто на протяжении многих тысячелетий пытался добиться того же. Мечта о реалистичном, создающем эффект присутствия, интерактивном изображении будоражила человечество не одно столетие. Некоторые считали, что именно это желание было основополагающим [3]. Наскальная живопись в пещере Ласко на юге Франции, датированная 15 000 лет до н. э., считалась одним из первых примеров «иммерсионной среды», где благодаря изображениям человек мог познакомиться с другим миром [4].

В 1932 году в романе *O Brave New World** Олдос Хаксли описал футуристический вариант неких «ощущалок». Объединяя в себе трехмерные изображения с обонятельными и тактильными анализаторами, эти «ощущалки», по словам автора, выглядели «куда реальнее, чем если бы состояли из плоти и крови» [5]. Рэй Брэдбери говорил о чем-то похожем в рассказе 1950 года *The Veldt***, поведав о первой в истории комнате виртуальной реальности. Она была у одной семьи, и в ней можно было спроецировать на стены любую картинку, порожденную воображением. Все шло хорошо до тех пор, пока однажды не ожило некое африканское существо — вот тут-то и начались проблемы... Со временем технологи стали все глубже исследовать возможности иммерсионной среды. В 1955 году голливудский кинематографист Мортон Хейлиг описал свою работу над «кинематографом будущего», который, по его мнению, «намного превзойдет “ощущалки” Олдоса Хаксли» [6]. С помощью передовой машины, названной *Sensorama* и объединившей в себе визуальные образы, звуки и запахи городских пейзажей, Хейлиг ставил себе целью создать более иммерсионную иллюзию, чем те, что присутствовали в безвкусных 3D-фильмах того времени. Ему хотелось воспроизвести картинку, «настолько близкую к жизни, чтобы у зрителя создавалось ощущение *физического присутствия в фильме*».

Иммерсионная среда являлась не просто способом мультимедийного кокетства, она давала возможность интерактивного общения, что

* В русском переводе книга известна как «О дивный новый мир». *Прим. пер.*

** В русском переводе этот рассказ известен как «Вельд». *Прим. пер.*

являлось существенной составляющей общей привлекательности компьютерных игр.

Интерактивные иммерсионные среды были детищем компьютерного художника из Университета Висконсина Майрона Крюгера. На протяжении 1970-х годов Крюгер предпринял много попыток, похожих на Veldt, когда выводил изображения игроков — даже находящихся на очень большом расстоянии — на гигантские экраны. «Среды, — писал он, — являются новым художественным средством, основанным на интерактивном взаимодействии между людьми и машинами... Контекст — это искусственная реальность, в рамках которой художник осуществляет полнейший контроль над причинно-следственными связями... А реакцией становится эта среда!» [7] Один такой проект, названный MAZE*, позволял участникам пройти по изображению лабиринта, спроецированному на стену в комнате.

К 1980-м годам интерактивные иммерсионные среды получили новое название: виртуальная реальность. Писатель-фантаст Уильям Гибсон в своем романе «Нейромант» 1984 года, ставшем весьма заметным явлением в мире литературы, впервые употребил изобретенный им термин *киберпространство*, описав таким образом интерактивный онлайн-мир, существовавший между соединенными друг с другом компьютерами. В конце 1980-х годов Скот Фишер, инженер из Центра исследований НАСА в городе Эймсе, скомбинировал видеошлем и перчатки управления виртуальной реальностью, создав в результате архетипический интерфейс [8].

«В конце концов, — писал Фишер в 1989 году, — появляется нечто вроде электронного человека [9]. Спроецировать можно все что угодно, начиная от фэнтезийных персонажей и заканчивая неодушевленными предметами и даже людьми. Благодаря телекоммуникационным сетям пользователи смогут находиться одновременно в единой виртуальной реальности, возможности которой, похоже, так же безграничны, как и окружающей нас действительности. Это дверь в иные миры».

Кармак исследовал 3D-графику на интуитивном уровне. Безусловно, он был фанатом научной фантастики, совершенно очарованным Holodeck из Star Trek, но сейчас его больше интересовал не великолепный дизайн виртуального мира, а, скорее, следующий шаг технологического прогресса.

* Maze (в переводе с англ.) — лабиринт. *Прим. пер.*

Он экспериментировал с 3D-графикой еще тогда, когда начал делать логотипы MTV на Apple II. С тех пор в нескольких играх уже совершались попытки использовать перспективу от первого лица, например в самой первой ролевой игре Ричарда Гэрриота Akalabeth 1980 года выпуска. Двумя годами позже Sirius Software разработала для Apple II игру под названием Wayout, которая поразила геймеров и критиков своим лабиринтом: играть следовало тоже от первого лица. Но все это были авиационные симуляторы, где игрок сидел в кабине пилота самых разнообразных воздушных кораблей и использовал данный тип иммерсии. В 1990 году компания Ричарда Гэрриота, Origin, представила боевой симулятор под названием Wing Commander, снискавший большую популярность среди обитателей домика у озера.

Кармак считал, что он может сделать нечто получше. По его мнению, авиационные симуляторы слишком медлительны, зависают из-за тяжелой графики, поэтому их сложно пройти. Как и другие программисты, он бился над быстродействием аркад, чтобы они стали, например, как Defender, Asteroids и Gauntlet. Так что, пока его коллеги работали над Rescue Rover и Dangerous Dave in the Haunted Mansion, Кармак пытался изловчиться и создать нечто совершенно революционное — экшен в 3D.

Но, как выяснилось, PC оказался для этого недостаточно мощным. Кармак изучил вопрос, но не нашел адекватного ответа. Тогда он решил подойти к проблеме так же, как в случае с Keen: сначала попробовать способ, лежащий на поверхности, и если он не сработает, подумать о проблеме отвлеченно, взглянув на нее со стороны. Одной из причин низкой скорости 3D-игр было то, что компьютеру приходилось рисовать слишком много всего сразу. У Кармака родилась идея: а что если запрограммировать его так, чтобы он единомоментно концентрировался только на одной части рисунка, — с этой же целью, например, лошадям надевают шоры. Вместо произвольных полигонов компьютер теперь будет рисовать исключительно трапеции, условно говоря, стены комнаты, без потолка и пола.

А чтобы он делал это с максимальной скоростью, Кармак применил еще один нетрадиционный метод, известный как рейкастинг*.

* Рейкастинг (от англ. ray casting) — метод «бросания лучей», один из методов рендеринга в компьютерной графике, при котором сцена строится на основе замеров пересечения лучей с визуализируемой поверхностью. *Прим. пер.*

Последней задачей, стоявшей перед программистом, было введение в 3D-мир персонажей. Кармак остановился на простых спрайтах*. Для Wing Commander использовали программу, благодаря которой компьютер сам определял масштаб спрайта в зависимости от местонахождения игрока. Благодаря всем этим технологиям Кармаку удалось создать экшен-мир в 3D.

На это ушло шесть недель, что оказалось на две недели дольше, чем у Кармака когда-либо уходило на игру. Оценив технологию, Ромеро снова восхитился талантом Вундеркинда. Парни стали думать, какого рода игрушка смогла бы наилучшим образом задействовать новый движок. И остановились на футуристическом мире, где игроку, управляющему танком, предстояло спасать людей, выживших после ядерного взрыва. Выпущенная в 1991 году игра Novertank стала первым экшен-шутером от первого лица, созданным для компьютера. Компания id изобрела новый жанр.

Несмотря на инновации, Novertank было далеко до Commander Keen. Игрушка получилась незамысловатой, но при этом содержала характерную для продуктов id символику, омерзительную в своей натуралистичности. Адриан наслаждался возможностью рисовать чудовищ всех мастей, образовавшихся в результате ядерной мутации; умирая, они оставляли после себя лужи крови. Так же как йорпы в Keen, лужи сохранялись на протяжении всей игры; так что, если игрок возвращался на место схватки, он видел последствия кровавой бойни.

Наступил май, компания id Software продолжала совершенствовать свои игрушки и расширять бизнес, особенно часто возвращаясь к первому бренду, Commander Keen. Чтобы выполнить обязательства перед Softdisk, парни решили сделать новый эпизод под названием Keen Dreams. И хотя они уже экспериментировали с шутерами от первого лица в формате 3D в Novertank, им хотелось сохранить в Keen сайд-скроллинговый эффект, но при этом добавить и что-нибудь новенькое. Следующим логичным шагом стала бы доработка эффекта движения героя на фоне пейзажа. Этого можно было бы достичь, например, подчеркнув, что передний и задний план движутся с разной скоростью. Данный эффект назывался

* Спрайт (от англ. sprite) — графический объект в компьютерной графике, чаще всего растровое изображение, свободно перемещающееся по экрану. *Прим. пер.*

параллакс-скроллинг*. Раньше персонаж бежал на фоне статичного леса. Параллакс-эффект позволял создавать ощущение, что деревья тоже двигаются, правда, очень медленно. Благодаря этому все происходящее на экране выглядело гораздо правдоподобнее.

И тут Кармак в очередной раз столкнулся с ограниченными возможностями РС. Предприняв несколько попыток, он понял, что сделать параллакс-скроллинг более убедительным невозможно. Поскольку компьютеры были слишком медленными, чтобы нарисовать передний и задний планы в движении, Кармак решил добиваться этого искусственным путем. Он написал программу, которая могла какое-то время удерживать изображение на экране так, чтобы не перерисовывать его всякий раз, когда персонаж проходит мимо. Для ощущения глубины Кармак решил сохранять сразу два изображения, например маленький фрагмент дороги, по которой идет персонаж, и крошечный кусочек дерева на заднем фоне. И снова ему удалось добиться в графике РС таких высот, которых до него не достигал никто. Новая игра Keen Dreams увидела свет через месяц.

В июне 1991 года id приступила к работе над следующей трилогией для Скотта Миллера и его компании Apogee. Keen 4, 5 и 6 планировалось сделать в той же манере, что и первый сет: первый эпизод, вышедший в пробной версии, должен был всего лишь раззадорить аппетит геймеров и заставить их впоследствии купить все остальные. В этом отношении Apogee правила не только миром shareware-игр, но и миром shareware *в целом*. Игры серии Keen занимали верхние позиции во всех чартах, принося компании около 60 тысяч долларов ежемесячно. Если следовать этому плану, уверял парней Скотт, они смогут зарабатывать не меньше.

Историю к трилогии, Goodbye Galaxy, написал Том. На этот раз Commander Keen раскрывал заговор, цель которого — взорвать всю галактику. Он должен отправиться спасать мир на своей Мегаракете, сделанной из банки из-под фасолевого супа. Сначала ему предстоит навестить родителей, которых он временно обездвижил с помощью электрошокера. По мысли Тома, электрошокер был новой и очень важной деталью игры. После выхода первой трилогии Keen Том стал получать письма с жалобами

* Параллакс-скроллинг (от англ. parallax scrolling) — особая техника, используемая в первую очередь в компьютерной графике, когда фоновые изображения в перспективе двигаются медленнее, чем элементы, расположенные на переднем плане. *Прим. пер.*

от обеспокоенных родителей, которым не нравились трупы йорпов, висящих на экране. *Почему персонажи просто не могут исчезать, когда умирают, как в большинстве игр?* Тому, конечно, по-прежнему хотелось, чтобы дети видели последствия своей жестокости, но он вовсе не собирался вызывать своими действиями ненужных споров. И потому решил, что, начиная с Goodbye Galaxy, все создания в игре будут просто замирать на месте, когда их убиваешь. Они не умрут, а просто застынут, а вокруг головы у них будут мерцать звездочки.

К августу бета-версия игры Commander Keen 4: Secret of the Oracle была готова. В это же время Ромеро познакомился с одним красноречивым геймером из Канады, Марком Рейном. Последний оказался большим фанатом серии Keen и поинтересовался у Ромеро, не нужен ли им тестировщик будущих игр. Ромеро решил попробовать и отослал Марку бета-версию Keen 4. В конце был небольшой тизер*, рассказывающий о следующем эпизоде The Armageddon Machine; в нем говорилось, что игра будет «гораздо веселее, чем сама жизнь!».

Марк составил детальный список багов, весьма впечатливший Ромеро. Марк был не просто геймером, а бизнесменом, уверенным в том, что сможет помочь id заключить пару-тройку неплохих сделок; поэтому он предложил парням встречу в Шривпорте. С тех пор как Ромеро впервые увидел демоверсию Dangerous Dave с нарушением авторских прав, он искал пути расширения бизнеса. Возможно, Марку удалось бы этому поспособствовать. В конце концов, Кармак занимался данной технологией довольно серьезно, так почему бы не заполучить в команду кого-то, кто выжмет из нее все, на что она способна?

Кармака, однако, эта идея не вдохновила. Как он любил повторять, его никогда не интересовало управление большим бизнесом, он хотел заниматься исключительно программированием игр. При этом он признавал, что без Ромеро id вообще не стала бы самостоятельной компанией. И потому согласился нанять Марка Рейна на должность президента id с испытательным сроком в шесть месяцев.

* Тизер, или провокационная реклама (от англ. tease) — реклама, содержащая только намек на рекламируемый продукт и привлекающая внимание потребителей либо через какие-то шокирующие или эксцентричные ассоциации с продуктом, либо через какое-нибудь выгодное предложение. *Прим. пер.*

За несколько недель Марк договорился с компанией FormGen о запуске Commander Keen в розничную торговлю. Он бредил идеей о том, чтобы id получала прибыль на коммерческом рынке. И так, парни станут делать по три игры; от них только требовалось выпускать одну из них с помощью компании FormGen в качестве розничного продукта. У id, казалось, появилась отличная возможность извлекать выгоду дважды: одну игру издавать в shareware-версии, а вторую — как розничный продукт.

Ребята не подписывали никакого контракта с Arogee, но тем не менее позвонили Скотту Миллеру и рассказали об этой перспективе. Благо их добрые отношения допускали такой поворот событий. Чуть раньше, летом, Скотт с позволения парней привез к ним нескольких гейм-разработчиков. Ромеро пришла в голову идея устроить семинар с целью поощрения других разработчиков игр лицензировать технологию id. Получение лицензии определенно имело смысл, считал Ромеро, потому что технология Кармака по-настоящему уникальна. Так почему бы не предложить ее другим *за деньги*? За один уик-энд парни продемонстрировали, как можно использовать движок Keen, создав импровизированную версию Pac-Man для PC; ее назвали Was-Man. Ребята сделали игру за одну ночь и продали первую лицензионную версию компании Arogee.

Когда позже парни рассказали Скотту об условиях договора с FormGen, он был потрясен. «А это проблема, — заметил он. — Вы нарушаете магическую формулу трилогии. Если вы выпустите shareware-игру, а потом не предоставите людям возможности купить оставшиеся эпизоды, может возникнуть прецедент». Но было уже поздно. Они только что подписали контракт.

К августу 1991 года амбиции id Software привели их не только к новому бизнесу, новым играм и новым технологиям, но и к новому дому. Том и Ромеро давно хотели уехать из Шривпорта. Несмотря на то что им было весело в домике у озера, они все же потихоньку начинали уставать от депрессивных пейзажей. Ромеро ненавидел проезжать на машине мимо всех этих бедных рыбаков, стоявших на мосту над озером Кросс и пытавшихся поймать себе пропитание. К тому же у него была и другая мотивация: его подруга Бет Макколл.

Бет работала в Softdisk в отделе отгрузки готовой продукции. Умная и веселая девушка родом из Нового Орлеана, она смеялась над всеми

шутками Ромеро и разделяла его взгляды. Их отношения складывались легко и комфортно для обоих — ощущение, которого Ромеро так не хватало после развода. Хотя он по-прежнему поддерживал связь с сыновьями, с бывшей женой общение не складывалось. Благодаря Бет он мог бы заполнить образовавшуюся в душе пустоту. Но что еще важнее: она тоже мечтала поскорее уехать из Шривпорта.

У Тома была идея, куда податься. Ему не хватало смены времен года, а также культурных событий того городка, в котором он когда-то учился в колледже, и потому он ратовал за переезд в Висконсин. Ромеро вызвался поехать с Томом в студенческий городок Мэдисон разузнать обстановку. Вернувшись, он заявил, что это именно то, что им нужно. Джейсон Блоховьяк, их сосед по дому у озера, когда-то ходил в школу в Мэдисоне, поэтому его не пришлось долго уговаривать уйти из Softdisk и составить им компанию. Как-то он рассказал парням, как ему удалось получить больше денег от своих инвестиций, нежели от программирования. Он водил фургон с выпендречным номерным знаком, на котором было написано: AUTOCRAT*. Кармак считал Джейсона умным, талантливым программистом и был счастлив взять его в свою команду.

Самому Кармаку идея отправиться в Мэдисон тоже пришлась по душе; как он частенько говорил, ему было неважно, где находится, лишь бы заниматься любимым делом. Адриан оказался менее сговорчивым: Шривпорт как-никак был его родным городом. И хотя в рисунках он отдавал предпочтение смутным темным мирам, в реальной жизни ему была важна стабильность. Ромеро умолял его согласиться, обещая на новом месте самые лучшие апартаменты из возможных. Стараниями друзей и семьи Адриана удалось уговорить. А вот Джей, ко всеобщему разочарованию, отказался. Чувствуя, что обязан закончить свои проекты в Softdisk, и не желая связываться в рискованную авантюру, он решил остаться.

Однажды теплым сентябрьским утром парни погрузили вещи в машины и покинули домик у озера. Компьютеры, лежавшие в багажниках, на этот раз были их собственными.

* Autocrat (в переводе с англ.) — самодержец, тиран, деспот. *Прим. пер.*

Глава 6

ЗЕЛЕННЫЕ И ЗЛЫЕ

Поначалу реальность оказалась не такой, как описывал Ромеро. Приехав в Мэдисон серым сентябрьским днем, парни обнаружили, что квартира, в которой они собирались жить, не соответствует их ожиданиям. Она находилась в гигантском комплексе, где все строения выглядели одинаково. В сравнении с их шривпортским домом это была просто трущоба: ни озера, ни заднего двора, ни лодки. Проходя через внутренний двор, они видели не деревья, а устрашающего вида наркочилеров.

Но по крайней мере у них появилось некое подобие офиса: трехкомнатная квартира в большом комплексе. Так как Кармаку вообще было все равно, он решил занять спальню наверху, а остальные подыскали себе другое жилье. Квартира Адриана, например, который и без того чувствовал себя не в своей тарелке, находилась на другом конце города. И если парням достаточно было всего лишь перейти дорогу, чтобы оказаться в офисе id, то Адриану приходилось добираться на машине.

Ромеро же страшно все нравилось. Он начинал жизнь заново: с новой подружкой и новыми играми. Том разделял его энтузиазм: он был счастлив, что вернулся домой. Единственное, что угнетало обоих, это Джейсон, который стал другом Кармака. Казалось, он теперь находился совсем на другой волне. Кармак все еще не был готов его отпустить.

Несмотря на сумятицу чувств, связанную с переменой местожительства, команда id активно взялась за работу, чтобы закончить вторую трилогию Commander Keen. За несколько долгих месяцев, проведенных бок о бок, у парней выработалось единство взглядов, теперь они были одним целым. Ромеро и Кармак находились в своей стихии: пока Кармак усовершенствовал движок для новой игры Keen, Ромеро трудился в редакторе над ее элементами. Ничто не могло сбить их с намеченного пути. Однажды ночью Бет и еще несколько девушек заявили в офис. Парни не отреагировали. Бет очень старалась привлечь к себе внимание Ромеро. Когда ответа не последовало, она всплеснула руками и воскликнула:

— Ну почему наши мужчины не могут просто прийти домой и заняться с нами сексом?

— Потому что мы заняты делом, — парировал Ромеро. Кармак засмеялся.

Том тоже был увлечен работой; ему кружил голову успех проекта, вдохновляя на покорение очередных вершин креативного дизайна. Том населял мир, в котором жил Кеен, вооруженными до зубов человечками-картошками и ядовитыми грибами с высунутыми языками, не забывая и о своем любимом персонаже Dorefish — зеленой рыбине с большими сонными глазами и гигантскими передними зубами.

Адриан, как всегда, с сомнением относился к восторгам Тома, но делал все возможное, чтобы как-то оживить персонажей. Его работы становились все изысканнее с точки зрения цвета и точности, тем самым составляя серьезную конкуренцию на рынке игровой индустрии. Но вот скрывать раздражение по отношению к Тому, Кеен и Мэдисону ему было все сложнее, и он подыскивал способ выразить свое недовольство. Однажды, крутя-вертя на экране изображение Commander Keen, он вырезал ему глаза и оторвал голову, которая теперь уныло болталась на одной ниточке. Адриана позабавили картинка: на одной Keen абсолютно счастлив и бодр, на второй — выпотрошен, как кукула.

Благодаря тому что работа над новыми эпизодами Кеен была отлажена, а чеки продолжали приходить регулярно, у Кармака появилось время для своего проекта: шутера от первого лица с использованием 3D-графики. У них с Ромеро выработалась новая концепция сотрудничества. Кармак обладал безусловным талантом к созданию игровой графики, при этом не особо интересовался миром геймеров. Он никогда не был игроком, предпочитал сам процесс создания игры и охотно выполнял роль ее Мастера. Ромеро же, напротив, пытался держать руку на пульсе и успевать *все*; отслеживал выход новых игр и интересовался работой молодых программистов. Именно благодаря одному из них он узнал о таком важном изобретении, как texture mapping*.

Этот термин обозначал наложение детального рисунка или текстуры на тайл графики на экране компьютера. Вместо того чтобы рисовать

* Texture mapping — (дословно «наложение текстуры») — наложение текстур на трехмерную поверхность, например путем переноса двумерного изображения текстуры на поверхность трехмерного объекта. *Прим. пер.*

однотонный задний фон, компьютер делал шаблон из кирпичей. Ромеро услышал о такого рода наложении от Пола Ньюрата, чья компания, Blue Sky Productions, как раз работала над игрой под названием Ultima Underworld для компании Origin Ричарда Гэрриота. Ньюрат рассказал Ромеро по телефону, что они использовали наложение текстуры на полигоны в трехмерном мире. «Класс», — подумал Ромеро. Повесив трубку, он повернулся на стуле к Кармаку и сообщил: «Пол делает игру с применением наложения текстуры».

— Наложения текстуры? — переспросил Кармак и призадумался. — Пожалуй, я смогу сделать то же самое.

Результатом стала игра Catacomb 3D, в которой в этой манере были выполнены серые кирпичные стены, покрытые зеленой плесенью. Игроку предстояло пройти сквозь лабиринт, кидая огненные шары; причем делал он это рукой, нарисованной в нижней части экрана так, как будто смотрел на собственную руку. Включив данный элемент в игру, id Software мягко, но однозначно давала аудитории понять: вы не просто играете в эту игру, вы в ней живете.

Так вышло, что Catacomb 3D была опубликована на шесть месяцев раньше, чем Ultima Underworld Ньюрата. И хотя последняя получила больше внимания ввиду связи с Гэрриотом, благодаря обеим играм геймерский мир вышел на абсолютно новый впечатляющий уровень. Когда Скотт Миллер увидел Catacomb 3D, он только сказал: «Нам необходимо выпустить нечто подобное в качестве shareware-версии».

Приближался День благодарения 1991 года. Жизнь в Мэдисоне становилась невыносимой. Наркодельцов, обитавших по соседству, арестовали. Кто-то слил бензин из машин парней [1]. Адриану пришлось особенно туго, потому что он никак не мог найти затычку от своего водяного матраца и взамен не мог ничего подобрать. В течение нескольких месяцев он спал в спальном мешке на полу. Кармак тоже долгое время спал на полу, но это было осознанное решение — он просто не хотел спать на матраце. В конце концов Ромеро все это надоело, и он купил другу матрац. «Эй, чувак, — сказал он, — ночью нужно высыпаться».

В Мэдисоне становилось холодно — по-настоящему холодно. Снег лил целыми днями. Вся парковка перед комплексом, в котором жили парни, покрылась льдом. Адриану приходилось по двадцать минут сидеть

в машине, прогревая двигатель, чтобы добраться до офиса на другом конце города. Однажды ребята выскочили на улицу за пиццей, но возвратились с пустыми руками. Они так замерзли, что решили развернуться на полпути. Никто не хотел никуда ехать.

Все это привело к тому, что парни почти не выходили на улицу. И хотя они уже привыкли проводить вместе по много часов кряду в замкнутом пространстве, в Шривпорте у них хотя бы была *возможность* поупражняться в набординге на озере. Здесь же они в основном играли в Dungeons & Dragons. Повинуясь желанию расширить свой бизнес, они даже как-то нарисовали и развесили по всему городу флаеры.

В самом верху постера Адриан изобразил всех сотрудников id в виде тех персонажей, за которых они играли, — Тома с длинной бородой и большущим топором; Ромеро с огромным мечом; Адриана, возвышавшегося над всеми в поясе с надписью «Умри»; и Кармака, одетого в костюм волшебника, с книгой правил в руках. Рядом с ними стояла компьютерная фигурка с вопросительным знаком вместо головы. Надпись на флаере гласила: «РАЗЫСКИВАЮТСЯ: КЛЕРИК* и/или ВОРИШКА! Вас ждет тематическая вечеринка в потрясающей компании любителей приключений... Мы только-только переехали сюда и нуждаемся в двух-трех новых игроках. Вас ждут: взаимодействующие персонажи, продуманный сюжет, потрясающие приключения, пицца. Чего вы никогда не увидите в этой игре, так это единоличного господства» [2].

Со временем у парней стал назревать вопрос о том, кто в компании главный. Адриану уже осточертели Том и Ромеро, которые скакали вокруг, издавая потусторонние звуки и имитируя персонажей Keen. Эти выходы начали раздражать даже Кармака. Но гораздо тягостнее для всех было ощущение, что Джейсон является пятым колесом в телеге, хотя Кармак его по-прежнему защищал. Поэтому, вместо того чтобы увольнять, парни поручили ему простую экшен-игру для соблюдения договоренностей с Softdisk.

Приобретая таким образом в лице Джейсона гаранта душевного спокойствия и зная, что работа над второй трилогией Keen близится к концу, ребята сфокусировались на следующем проекте для Arogee. Тут образовалась своя иерархия: Кармак отвечал за технологию, разрабатывая новейшие

* Класс персонажа во многих игровых сеттингах, основной функцией которого является исцеление дружественных персонажей. Иногда способен самостоятельно сражаться с врагами, но, как правило, играет роль поддержки для своей группы. *Прим. ред.*

движки. Том, будучи креативным директором, обеспечивал слаженную работу всех остальных. Ромеро с удовольствием балансировал между ними, то помогая Кармаку с инструментами, то отрываясь вместе с Томом в творческом плане. Адриан же занимался артом, воплощая по мере возможностей свои зловещие идеи.

Однажды ночью, когда все четверо сидели и обсуждали игру, расстановка сил чуть было не поменялась. Все началось с Тома. Окрыленный популярностью первой серии, он долго вынашивал план создания трилогии, стремясь быть похожим на своего кумира Джорджа Лукаса с его «Звездными войнами». Но технология Кармака явно преследовала иную цель: игру в стиле экшен от первого лица. А Keen не была ни экшен, ни от первого лица; это была приключенческая игра с сайд-скроллинговым эффектом, напоминающая Mario. Подразумевалось, что следующий проект будет по крайней мере о чем-нибудь другом.

Том был разочарован, но взял себя в руки и принял участие в дальнейшем обсуждении. Вдруг у него возникла идея. «Послушайте, — сказал он. — Помните, как в фильме *The Thing** парень выходит из клетки с собаками, потерявшими покой из-за пришельца, и все спрашивают его: “Ну что там?” Он отвечает, что не знает, но это что-то странное и ужасно злобное. Только подумайте, это же похоже на видеоигру, потому что в ней ты понятия не имеешь, почему стреляешь по монстрам. Единственное, что тебе известно, это то, что они зеленые и злобные. Почему бы нам не сделать нечто подобное? Что-нибудь о лабораторных экспериментах с мутантами, которых нужно уничтожить?» Он быстро набросал потенциальные названия, а затем озвучил их остальным: «Мутанты из преисподней!», «Умрите, твари, умрите!», «3-демоны» и все в таком духе. «А еще, — воскликнул он в завершение, — можно сделать просто “догонялку” и назвать ее “Они зеленые и злые”».

Парни загоготали. «Ну да, — сказал Ромеро, — только представьте себе эдакого игромана, заходящего в компьютерный магазин и спрашивающего у продавца: “М-м-м, извините, нет ли у вас игры “Они зеленые и злые”?»

* В русском прокате фильм прошел как «Нечто». Его действие разворачивается на американской научно-исследовательской полярной станции в Антарктиде. Герои сталкиваются с инопланетным существом, которое убивает обитателей станции и принимает облик своих жертв. Одним из основных мотивов фильма является паранойя, охватывающая героев, которые не знают, кто из них человек, а кто — уже нет. *Прим. пер.*

Идея вроде парням понравилась, но Том вдруг сник. Он не любил пустого сотрясения воздуха.

— Ну, не знаю, — сказал Ромеро. — Это как-то банально, лежит на поверхности. Это все равно что объявить: «И снова в лаборатории вывели мутантов, бла-бла-бла». Нам нужно придумать что-нибудь действительно клевое. Слушайте, будет охренительно, если мы сделаем ремейк Castle Wolfenstein, причем в 3D.

Wolfenstein! Это волшебное слово тут же вызвало бурю эмоций и у Ромеро, и у Тома, ведь оба, как и все остальные геймеры, фанатевшие от Apple II, выросли на этой игре, созданной Сайласом Уорнером в начале 1980-х. Парни тут же *поняли*, что имеет в виду Ромеро. Wolfenstein идеально подходила для технологии Кармака, потому что была по своей сути шутером, происходящим в лабиринте. Игроку требовалось пройти все лабиринты, стреляя по нацистам и собирая сокровища, а в конце разобраться с Гитлером. Несмотря на примитивную графику с низким разрешением, Wolfenstein стала заметным явлением в виртуальном мире. В то время, когда она вышла, в большинстве компьютерных игр или аркадах, например Pong, действия разворачивались на статичном фоне. В Wolfenstein же геймер видел изображение каждой отдельной залы в замке, в которую он заходил, причем во весь экран. Каждая комната являла собой лабиринт. Когда игрок бежал по нему, на экране отображалось, как появляется новая комната. И хотя там не применялся скроллинговый эффект, *ощущение* было такое же, как в какой-нибудь «бродилке». Отчасти привлекательность этого шутера заключалась в том, что игрок никогда не знал, что его ждет за следующей дверью: частенько это был кричащий что-то по-немецки нацист.

Воодушевленный всеобщим одобрением, Ромеро фонтанировал идеями. В оригинальной игре Wolfenstein персонажи могли искать тела погибших солдат. «Как здорово было бы выпустить все это в 3D, да еще от первого лица! — заявил он. — Можно было бы оттаскивать тела убитых куда-нибудь за угол и обыскивать! *При-ш-ш, при-ш-ш, при-ш-ш!* — изобразил он звук стрельбы. — У нас есть возможность создать в этой игре нечто совершенно новое, быстрое, да еще и поэкспериментировать с наложением текстуры. Если нам удастся сделать графику более естественной и быстрой, звук громким и правдоподобным, а геймплей в целом занятным, мы получим настоящий хит! Уж больно хороша тема!»

В большинстве своем компьютерные игры были очень добрыми. В SimCity, настоящем хите своего времени, игроки строили виртуальный город и поддерживали в нем порядок. Civilization, другая весьма популярная игра, в основе которой лежала возможность вести свою цивилизацию к господству и процветанию, отличалась большим разнообразием и предполагала в игроке стратегическое мышление — и, что характерно, в ней тоже не было крови. Wolfenstein могла стать в индустрии игр чем-то доселе никогда не виденным. «Это будет абсолютной бомбой, — заключил Ромеро, — настоящий шок».

Кармак дал свое благословение. Будучи лидером группы, харизматичный Ромеро умел убеждать. Со временем Кармак стал еще больше ценить талант коллеги и был ему очень благодарен за то, что тот нашел применение его технологии в таком ключе, о котором сам Кармак даже бы не подумал. Адриану, ранее не сталкивавшемуся с оригинальной версией Wolfenstein, не терпелось взяться за что-то новенькое; его заинтриговала идея арта в 3D. Том хоть и обиделся на всех за то, что Keen был проигнорирован, предположил, что парни вернуться к его проектам, как только закончат текущий. Ведь он как-никак главный дизайнер компании. Поэтому, повинаясь своему легкому характеру, не терпящему разногласий, он согласился участвовать в новой затее. В ее основе лежала технология Кармака, но заведовал процессом впервые за недолгую историю существования id Ромеро, из-за чего работа обещала быть еще безумнее, чем обычно.

Однажды холодным зимним днем Кармак зашнуровал ботинки, натянул куртку и отправился на улицу. Шел снег, машины были покрыты льдом, с деревьев свисали сосульки [3]. Кармаку приходилось терпеть весь этот холод, потому что у него не было машины: свою MGB он продал давным-давно. Но он мог легко абстрагироваться, не замечая непогоды, как порой не обращал внимания на ту ерунду, которой занимались Том и Ромеро. У него была миссия.

Кармак зашел в местный банк и попросил выдать ему чек на 11 000 долларов. Эти деньги предназначались на покупку компьютера NeXT [4], новой разработки Стива Джобса, сооснователя Apple. NeXT превосходил все прежние модели, созданные Джобсом; в этой была установлена программа NeXTSTEP, очень мощная система для разработки ПО, лучшая

из имеющихся на рынке. Для гения программирования Кармака это был лучший рождественский подарок.

Компьютер NeXT оказался не единственным новшеством в новом году. Для id времена менялись тоже. Парни наконец-то уволили Джейсона, сузив команду до Кармака, Ромеро, Адриана и Тома. Но еще какие-то перемены витали в воздухе. Эра Рейгана–Буша подходила к концу, и чувствовалось приближение чего-то нового. Все началось в Сиэтле, где неряшливо одетые парни из гранж*-трио Nirvana потеснили своим альбомом Nevermind Майкла Джексона с вершины поп-чартов. Спустя какое-то время гранж и хип-хоп, отличавшиеся брутальностью и резкостью текстов, уже властвовали умами. Парни из id Software решили сплотиться, чтобы сделать в мире игр то, что музыканты Nirvana сделали в мире музыки: разрушить статус-кво. До этого момента в играх царили свои звезды, Mario и Pac-Man. Но в отличие от музыки, в индустрии программного обеспечения еще никогда не было ничего столь же бунтарского, как Wolfenstein 3D.

Название игры выбирали в ходе долгих часов обсуждения. Поначалу парни полагали, что надо использовать что-нибудь помимо Wolfenstein, некогда придуманного Сайласом Уорнером в Muse Software. Том нацарапал список вариантов, от наиболее очевидных — The Fourth Reich или Deep in Germany — до самых абсурдных: Castle Hasselhoff или Luger Me Now. Он даже немного поиграл с немецкими названиями — Dolchteifel («Дьявольский Крест»), Geruchschlecht («Зловоние»). К своему удивлению, парни обнаружили, что компания Muse обанкротилась в середине 1980-х и торговая марка Wolfenstein с тех пор оставалась свободной. Название для новой игры родилось в один момент — Wolfenstein 3D.

Когда они поделились своей задумкой со Скоттом, тот пришел в восторг. Он уже несколько месяцев умолял их создать 3D-игру в формате shareware. Скотт прекрасно знал Castle Wolfenstein и тут же оценил замысел Ромеро: громкие выстрелы, экшен, падающие замертво нацисты. Игры серии Keen по-прежнему приносили хорошие деньги. Вторая трилогия уже продавалась на рынке shareware. Прибыль от нее, правда, оказалась неважной — около трети от первоначальной, но Скотт знал, что это не обязательно подтверждает его изначальные опасения насчет того, что розничный выпуск Keen для FormGen

* Гранж (от англ. grunge) — направление в хард-роке 1990-х, синтезировавшее элементы хеви-метал и эстетику панк-рока. *Прим. пер.*

помешает продажам из-за сокращения количества эпизодов с трех до двух. Ребята из Softdisk были для него по-прежнему звездами, и он всей душой верил в их умения и интуицию. Он пообещал им за Wolfenstein 100 000 долларов.

Парни и не собирались останавливаться на достигнутом. Марк Рейн, все еще находившийся на испытательном сроке, подписал с FormGen договор о выпуске еще двух продуктов компании для розничной торговли. Ребята пришли в восторг, хотя и выказали некоторое беспокойство: их первая игра, выпущенная в FormGen, Commander Keen: Aliens Ate My Babysitter, продавалась не бог весть как. Отчасти они винили в этом ужасную обложку диска, дизайн которой создала компания, занимавшаяся пакетиками для чая Lipton. Но перспектива новой попытки была заманчива. Ведь она позволит получать выручку на двух прибыльных рынках: shareware и розничной торговли. Этого не делал никто, даже Origin и Sierra. Марк и FormGen без энтузиазма отнеслись к затее, как они это называли, «мутить всю эту тему Второй мировой войны», но все же согласились на Wolfenstein в retail version*. Команда id уже начинала привыкать получать то, что хотела.

Митци наслаждалась своим новым местом, возлежав на огромном черном компьютере Кармака NeXT. Она лениво растянулась на мониторе, свесив лапы прямо на экран. Ромеро, Кармак, Том и Адриан, окруженные пустыми коробками из-под пиццы и банками диетической колы, сидели за своими ПК, работая над Wolfenstein 3D. Спокойствие внешнего мира являло собой мощный контраст по сравнению с происходившим на экранах. Парни решили, что их версия Wolfenstein должна отличаться двумя обязательными вещами: она будет brutальной, как изначально заявлял Ромеро, и быстрой, как планировал Кармак.

Последний знал, что сможет увеличить быстродействие, а следовательно, и иммерсию, благодаря тем технологическим скачкам, которые он совершил, объединив рейкастинг с наложением текстур в Catacomb 3D. Для Wolfenstein он лишь улучшил уже существующий код: подчистил баги, оптимизировал скорость, сделал игру более элегантно. Принципиальным в этот раз стало решение Кармака отрисовывать исключительно те элементы, которые должен был видеть игрок, — условно говоря, только стены,

* Retail version — англоязычный термин, принятый в игровом мире и по сути означающий «розничную торговлю». *Прим. пер.*

но не потолок и пол. А чтобы добиться увеличения производительности, персонажей и прочие объекты надо рисовать не в 3D-формате, а в виде спрайтов — плоских изображений, которые смотрелись бы как вырезанные из картона фигурки при встрече с ними в реальной жизни.

Ромеро в манере, свойственной комиксам о Мэлвине, представлял, какие сумасшедшие вещи они могли вытворять в игре, чтобы «замочить нацистов». Он думал добиться в игре саспенса, используемого в играх Apple II, помножив его на шок и ужас, сопровождающие штурм нацистского бункера. В игре будут эсэсовцы и сам Гитлер. Адриан проглатывал одну за другой книги по истории, внимательно рассматривая фото нацистского лидера, чтобы изобразить его как можно правдоподобнее.

Но этого было недостаточно. «А что, если, — предложил Ромеро, — добавить в игру сторожевых собак? И по ним можно будет стрелять! По этим чертовым немецким овчаркам!» Адриан гоготнул и тут же сделал набросок визжащего умирающего пса. «И должна быть кровь, — продолжал Ромеро, — много крови, что нечасто увидишь в нынешних играх. А оружие пусть будет хоть и смертельным, но при этом простым: нож, пистолет, возможно, пулемет Гатлинга». Адриан нарисовал все, о чем говорил Ромеро.

У Тома возникли идеи по поводу тех предметов, которые геймеры могли бы собирать в ходе прохождения игры. Если проследить историю игр, восходящую к ранним текстовым приключениям, то можно увидеть, что у игрока всегда было два основных занятия: собирать и убивать. Том заявил, что игроки могут искать сокровища и кресты. А также нужны аптечки, ведь в начале игры все персонажи стопроцентно здоровы, но с каждым выстрелом их состояние ухудшается, пока они не умрут. Чтобы выжить, герой будет собирать аптечки. Том хотел, чтобы они были необычными. «А почему бы не сделать их в виде обеда с индейкой?» — предложил он.

— Точно, — согласился Ромеро, — но есть идеяка получше: как насчет собачьего корма? Если в игре будут охотничьи овчарки, так почему бы, черт возьми, и нет?

Том расхохотался, представив себе персонажа, уминающего собачий корм.

— А как тебе такая мысль? — подхватил он. — Когда у героя здоровье уже на низком уровне, скажем, осталось десять процентов, он может перепрыгнуть через окровавленные кишки мертвого нациста и пополнить тем самым свои запасы энергии.

— Пр-р-рыг-скок, — радостно изобразил Ромеро, издавая странные звуки и складываясь пополам от смеха. — Кишки ведь похожи на человеческие потроха! Будет обед из потрошков!

За работой засиживались обычно до поздней ночи. Кармак и Ромеро олицетворяли собой две крайности. Пока Кармак отлаживал код, Ромеро экспериментировал с графикой и новыми способами применения инструментов. Иными словами, Кармак создавал гитару, на которой Ромеро должен был играть. Но нельзя сказать, что их отношения носили характер традиционной дружбы. Они не обсуждали друг с другом свою жизнь, не делились мечтами и планами. Иногда поздно ночью они, бывало, сидя бок о бок, гонялись в F-Zero. Но по большей части их отношения ограничивались рабочим процессом, проявляясь в объединявшей их неистовой любви к игре.

Кармак и Ромеро имели общее представление о том, как все должно выглядеть в итоге, чего нельзя было сказать об остальных. Том где-то в глубине души по-прежнему сожалел о Keen; его беспокоила жестокость новой игры, чрезмерное количество крови. Адриану же, напротив, нравилась выбранная эстетика, все эти мертвые нацисты, лежащие в лужах крови. Но все же он не оставлял надежды однажды вернуться к чему-то более готичному и мрачному, как, например, *Dangerous Dave in the Hunted Mansion*.

Кармак и Ромеро были едины во мнении. Первого особо не волновал антураж игры; гораздо больше ему льстило то, с какой страстью Ромеро нахваливал движок и его возможности. Ромеро прекрасно понимал цель Кармака: тот пытался создать простой и быстрый движок, работающий без помех. Чтобы облегчить ему задачу, Ромеро даже стал выкидывать из игры кое-какие элементы, оставляя лишь самое главное. Поначалу, по задумке парней, игроки могли обыскивать мертвых нацистов — так же как в оригинальной версии *Castle Wolfenstein*. Но результат им не понравился.

— Фу! — простонал Ромеро, увидев на экране, как персонаж Тома тащит труп. — От этого игра не станет круче, зато данная функция тормозит ее. Идея сама по себе что надо, но когда ты бежишь по коридорам и мочишь всех подряд, а потом тащишь куда-то это дерьмо, пропадает весь эффект! Давай-ка уберем из игры эту опцию. Оставим лишь возможность убивать этих уродов. За дело!

Брутальность в Wolfenstein передавалась не только с помощью графики или геймплея, но и посредством звука. Парни связались с одним музыкантом, пишущим музыку для компьютерных игр, Бобби Принсом. Бобби уже сотрудничал с Арогее, и Скотт Миллер хорошо о нем отзывался. Он уже как-то писал музыку для серии Keen. Теперь его услуги пригодились бы и для Wolfenstein. Учитывая всю грандиозность замысла, оружие должно было звучать просто потрясно. Было решено использовать цифровую озвучку. У Бобби имелось несколько соображений на сей счет, например ритм стаккато для пулемета.

Однажды Ромеро собрался впервые проиграть написанный звук. Игра уже приобретала четкие очертания. По предложению Скотта Миллера Кармак изменил палитру с 16-цветовой, характерной для графики EGA, на новую, Video Graphics Adapter, или VGA, которая позволяла работать с 256 цветами. Тут уже Адриан оторвался по полной. Он нарисовал солдат в небольших шлемах и сапогах. Они корчились от боли, и кровь хлестала у них из груди, когда они получали пулю.

Ромеро загрузил тестовую версию игры. Он сфокусировался на дуле своего пулемета: к нему приближался нацист. Ромеро нажал на спусковой крючок и смел супостата мощным столпом огня, сопровождавшимся в колонках громким ревом. Ромеро и сам отскочил, свалившись на пол, заливаясь смехом и держась за живот. Ощущение было таким же, как когда он впервые увидел Dangerous Dave с нарушением авторских прав.

— А знаешь, — сказал он, перестав наконец смеяться, — в истории еще никогда не было ничего подобного.

На экране истекал кровью нацист.

Февральским днем 1992 года Роберта Уильямс открыла посылку. Они с мужем Кеном сидели в роскошном офисе в Северной Каролине, на самом последнем этаже одной из крупнейших империй в компьютерном бизнесе — Sierra On-Line, доходы которой со ста миллионов долларов в год в 1980-м выросли почти до миллиарда. Ранние графические ролевые игры компании породили целую серию сиквелов, исповедовавших философию Sierra: создание брендов, превращающих гейм-дизайнеров в настоящих звезд.

Содержимое посылки приковало внимание Роберты. Она взяла сопроводительное письмо: оно было от молодого программиста по имени Джон

Ромеро. Он слышал, что она начала интересоваться играми для детей, и потому прислал одну такую, разработанную им совместно с друзьями. Ромеро писал, что игрушка прекрасно продается на рынке shareware. Она называлась Commander Keen in Goodbye, Galaxy!

Роберта и Кен находились под большим впечатлением и назначили id встречу. Парней охватил благоговейный ужас. Они же выросли на играх Sierra, а теперь их приглашали во дворец нанести визит королю и королеве. Время было как нельзя более подходящим. Идея Wolfenstein уже полностью оформилась. Если Sierra сделает им предложение, от которого они не смогут отказаться, то, возможно, они подпишут контракт. Парни решили записать короткую демоверсию игры и продемонстрировать ее супругам Уильямс.

Когда ребята приехали в офис Sierra, сразу бросился в глаза их внешний вид: Ромеро совершенно оброс, всклокоченная борода Тома торчала во все стороны, а у Кармака была порвана рубашка. Одеты они были в потертые, поношенные джинсы. Прежде чем отвести гостей на встречу с Робертой и Кеном, секретарь показала им офис. Для парней, особенно Ромеро и Тома, это был зал славы геймеров. В комнате, где записывались копии дисков, их представили Уоррену Шуодеру. Ромеро и Том бросили друг на друга беглый взгляд, а затем бухнулись на колени и начали кланяться. «Мы недостойны, мы недостойны», — повторяли они. Шуодер, насколько они знали, был создателем одной из их самых любимых старых игр для Apple II, Threshold. «Чувак, — широко улыбнулся Ромеро. — Threshold! Ты же ее Папочка!»

Но вскоре очарование улетучилось. Кармак вступил в дискуссию с одним из программистов. Ромеро, Том и Адриан смотрели, как их коллега разносил в пух и прах работу парня, внося коррективы, что для него было очевидной тратой времени. Когда он закончил, программист Sierra выглядел совершенно растерянным: он был полностью принижен исключительными знаниями Кармака. Ромеро похлопал Кармака по спине. «Господи, — воскликнул он, — да ты его сделал как щенка». Кармак скромно пожал плечами. Ромеро испытывал неподдельную гордость.

Супруги Уильямс оказались впечатлены гораздо меньше. Перед ними предстали не более чем просто одаренные и вместе с тем очень наивные дети. Когда Кен появился в дорогом ресторане Edna's Elderberry House с группой парней в обносках, метрдотель отвел его в сторону. Уильямсу

пришлось объяснить, что это важные гости, — и только тогда их проводили в отдельную комнату с длинным дубовым столом и зажженным камином.

Подали еду, и началась беседа. Супруги Уильямс очень гордились тем фактом, что отыскивали и взращивали молодые таланты. Успех этих парней, думал Уильямс, под большим вопросом. Они, казалось, начисто лишены деловой хватки. Но когда они озвучили сумму, которую им приносит Commander Keen, он побелел. «Вы хотите сказать, что зарабатываете пятьдесят тысяч долларов в месяц только на shareware?»

Парни достали свои выкладки. Скотт повысил их гонорар до сорока пяти процентов. Парни объяснили, что у них почти не было никаких накладных расходов. Политика использования shareware, которой придерживалась Арогее, позволяла компании удерживать девяносто пять центов с каждого доллара прибыли. «Мы производим лучший продукт в области shareware, — заявил Ромеро, — поэтому наша прибыль так велика. Если вам нравятся эти цифры, оцените наш товар».

Том достал лэптоп, поставил его на стол и усадил Уильямса за Wolfenstein. Тот играл с абсолютно непроницаемым лицом. Парни места себе не находили от нетерпения. Наконец Уильямс произнес: «Неплохо», — и закрыл программу. На экране появилось лицо Commander Keen и зеленый монстр из Aliens Ate My Babysitter, а по центру большими буквами было написано: «id Software станет частью семьи Sierra»

— Может, лучше убрать вопросительный знак? — сказал Уильямс. И предложил парням 2,5 миллиона долларов.

Ребята вернулись в свое занесенное снегом жилище, чтобы обсудить сделку. Два с половиной миллиона долларов были огромной суммой, и ее не так легко разделить между четырьмя или пятью членами компании. Они решили не торопить событий. Ведь им требовалась не просто стоковая сделка, они хотели получить всю сумму наличными. Поэтому они намерились придерживаться того подхода, который изначально выработали со Скоттом Миллером. «Почему бы не сделать следующее? — подал голос Ромеро. — Давайте-ка попросим сто тысяч вперед. Если их это заинтересует, игру мы продадим. Нет значит нет».

Услышав такое требование, Уильямс дал задний ход. Его, безусловно, впечатлила работа парней, но все же он был не готов платить настолько

большую сумму наличными. Сделка не состоялась. Парни решили, что он просто до конца не осознал, какую бомбу они ему предложили. Если бы осознал, то сразу отдал бы наличные. Ребята были явно разочарованы, но не только потому, что им не удалось заработать. Гораздо сильнее их расстроил тот факт, что их кумир и его компания их подвели. Они знали, что Wolfenstein взорвет компьютерный мир, ведь в нем до сих пор не было ничего похожего. «Хрен с ней, с этой Sierra и ее программистами-неудачниками, — сказал Ромеро коллегам, — id останется независимой. И, оставаясь независимыми, мы будем править миром».

Воодушевившись поездкой в Sierra, парни с удовольствием накинулись на Dungeons and Dragons. Игры уже давно стали для них способом самовыражения. В последних раундах Ромеро играл с Demonicon, могущественной книгой о темных силах, отобранной ими у демонов. Это был довольно опасный шаг, который мог либо сделать их властелинами мира, либо разрушить его. Кармак начинала раздражать беспечность Ромеро. Он не хотел, чтобы тот разрушил то, над чем он так долго работал. От отчаяния он позвонил Джею Уилберу в Шривпорт с просьбой, чтобы тот прилетел в Мэдисон, реанимировал своего персонажа и помог притормозить Ромеро. Но Джей не мог этого сделать. В конце концов Кармак решил проверить решимость Ромеро и посмотреть, как далеко зайдет его партнер.

Однажды ночью Кармак, исполнявший обязанности Мастера Игры, ввел нового персонажа — дьявола. Он сообщил Ромеро, что один демон жаждет заключить сделку: *Отдай ему Demonicon, и дьявол выполнит твои самые смелые желания*. На что Ромеро ответил: «Если уж я отдам ему эту книгу, то взамен хочу увидеть по-настоящему жестокие забавы». Кармак уверил его, что демон отблагодарит его с помощью Daikatana.

Глаза Ромеро расширились. Daikatana — очень могущественный меч, один из самых могущественных в игре. Несмотря на то что остальные умоляли его этого не делать, Ромеро заявил Кармаку, что готов к сделке. Как того требовали правила, Мастер Игры бросил кости, чтобы узнать ответ демона. «Демон использовал книгу, чтобы вызвать других демонов», — сообщил он группе. Произошла битва эпических масштабов, по окончании которой Кармак объявил исход. «Материальный мир захвачен нечистью, демоны победили, — заявил он холодно. — Все умерли. Вот и все. Конец. М-м-м».

Воцарилось молчание. Парни не могли в это поверить. После всех раундов, всех долгих ночных посиделок за круглым столом в Шривпорте, приключений, благодаря которым удавалось забыть о холоде ночей в Мэдисоне, все закончилось?! В воздухе повисли разочарование и грусть. Наконец Ромеро сказал Кармаку: «Дерьмо, ведь было так весело. А теперь игра окончена? Есть ли какая-то возможность все вернуть?» Но, задавая вопрос, он уже знал ответ. Кармак всегда оставался верен себе и своей игре. «Нет, — сказал он. — Это конец». Пора было Ромеро вынести урок из своего поведения: он зашел слишком далеко.

Мир D&D рухнул, сделка в Sierra не состоялась, а в Мэдисон становилось холоднее день ото дня. Парням оставалось только прибавить жару — выражаясь буквально и фигурально. Но чтобы закончить Wolfenstein, им требовалась помощь. И они решили звонить Кевину Клауду.

Кевин выполнял обязанности редакционного директора в Softdisk и играл роль неформального посредника между id и их бывшим домом. Артистичный, умный, организованный — казалось, он был бы идеальным дополнением их команды. Он родился в 1965 году в семье учительницы и электрика, рос в Шривпорте, читал комиксы и играл в аркадные игры. Получая образование в области политологии, он устроился компьютерным художником в Softdisk. Получилось так, что это изменило всю его жизнь.

Кевин в свое время быстро подружился с парнями из Gamer's Edge и стал одним из немногих, кто их поддержал, когда начались известные волнения. Он на южный манер немного растягивал слова, любил ковбойские сапоги и голубые джинсы. Он был вежливым и спокойным, однако порой не чувствовался скабрёзных шуток и сортирного юмора и мог ржать так же неистово, как Ромеро и Том. Но в отличие от них, он умел себя контролировать, легко возвращался в нормальное состояние, чего нельзя было сказать об этих двух со свойственным им инфантилизмом. После того как парни ушли из компании, Кевин проявил дипломатические навыки, сдерживая Softdisk и предоставляя id возможность сохранять максимум свободы.

Парни позвонили ему из Висконсина и сказали, что хотят, чтобы он стал членом их команды, но только с одним условием: ему придется переехать в Мэдисон. Уговаривать Кевина не пришлось. Ему уже начинало надоедать в Softdisk. Кроме того, он как раз женился и был готов начать новую жизнь. Поэтому он быстренько упаковал свои пожитки и отправился с женой в путь:

ему предстояло провести за рулем девятнадцать часов. Прибыв на место рано утром следующего дня, он постучал в дверь. Спустя пару минут на пороге возник, потирая глаза, всклокоченный Кармак в трусах. «Приходите позже», — сказал он и закрыл дверь, оставив ребят стоять на холоде.

Кевин повернулся к жене: «Пойдем поищем, где тут можно выпить кофе». Он вернулся через несколько часов и наконец встретился с парнями. Сделка состоялась: Кевина приняли в команду. Окрыленный новостями, он заявил, что уже нашел квартиру и завтра подписывает договор о найме. Воодушевленные парни решили, что и им пора что-то менять. Ромеро и Том отправились на поиски жилья. Той же ночью они поделились результатами с Кармаком и Адрианом: они нашли новый стильный комплекс. Но Ромеро, казалось, был на грани.

— Да, теперь мы можем, конечно, позволить себе переехать на другой конец города, — сказал он, — но, если честно, этот чертов снег и постоянный холод просто отстой. Мне осточертел этот город.

— Да! — согласился Адриан.

— Я правда не могу больше здесь оставаться, — продолжал Ромеро. — Я и подумать не мог, что в Висконсине будет так ужасно. Разве не здорово было бы поехать в Калифорнию, туда, где есть горы и деревья? Знаете, как я себе это представляю — это должно быть место, где можно находиться на улице круглый год и жить припеваючи, даже не имея за душой ни гроша. Вот что, как вам такой расклад: жара против морозных зим? Лично я выбираю жару! Не желаю больше кутаться и постоянно поскользываться, рискуя размозжить себе черепушку и на всю жизнь остаться инвалидом. По мне, так лучше жариться на солнышке где-нибудь на берегу озера! Мы же разработчики, нам не обязательно быть привязанными к одному месту. Мы можем сидеть где угодно.

Ромеро был уверен: что бы он ни решил, Бет последует за ним.

Около полуночи они разложили на столе карту и принялись обсуждать варианты переезда. «Ямайка!» — предложил Том. «А может, в Даллас?» — робко произнес Адриан. Эта мысль была отличной по многим показателям: город находится на юге, там тепло. Там же располагалась Арогее. На самом деле Скотт Миллер уже давно зазывал к себе парней, рассказывая об огромном озере, таком же, как в Шривпорте; они смогут кататься на водных лыжах и снять целый дом. «Что еще лучше, — добавил Том, — в Техасе

нет налога штата на прибыль». Это означало возможность получать еще больше денег. Решено: они переезжают в Даллас.

Оставалась только одна проблема: Кевин Клауд. Он вот-вот должен был подписать договор об аренде квартиры, что в мгновение ока обяжет id задержаться в Мэдисоне еще на полгода. Нужно его остановить. На часах было 3 утра. В панике парни начали строчить сообщения в отель, в котором остановился Кевин. Проснувшись через пару часов, он прочел записку: «Не подписывай договор! Позвони нам, как сможешь! Ветер нам имя! Ветер нам имя!»

«О господи, — сказал Кевин жене, — должно быть, они пересчитали свой бюджет и поняли, что не могут нанять меня». Какое же облегчение он испытал, когда услышал новости. Естественно, Кевин согласился отправиться вместе с парнями в Даллас, поближе к своему дому. «Ветер нам имя», — повторяли они, считая, что эта фраза отражала всю их сущность: спонтанность, скорость, неувовимость.

Спустя несколько недель к их квартире подъехал грузовой фургон. Парни смотрели, как водитель обходит машину, готовясь к погрузке вещей. Он открыл кузов. У парней отвалилась челюсть: они глазам своим не поверили. Внутри грузовика стоял автомат Рас-Ман — как мираж, как предзнаменование. Это была та самая игра, на которой все они выросли; та самая, в которой Ромеро набирал самое большое количество очков в родном Сакраменто; та самая, которую они копировали в Шривпорте, работая над собственной демоверсией Was-Man. Ромеро сглотнул и спросил водителя: «Это ваше?»

— Полагаю, теперь мое, — ответил он. — Кто-то оставил его в моем грузовике. Видимо, не хотел больше, чтобы он стоял у него в доме.

Парни заговорщицки посмотрели друг на друга. «Эй, приятель, — сказал наконец Ромеро, — можно мы его у тебя купим?»

Водитель посмотрел на этих взрослых детей с нестриженными волосами и в рваных джинсах. По ним даже не скажешь, что они могут позволить себе поход в парикмахерскую, не говоря уже о том, чтобы купить этот модный автомат. «Конечно, — воскликнул он, почуяв наживу, — сто пятьдесят баксов!»

Кармак полез в карман. «Без проблем — сказал он, отсчитывая купюры из толстой пачки. — Оставьте его в фургоне. Он поедет с нами в Техас».

Глава 7

SPEAR OF DESTINY

В Техасе увлечение видеоиграми не приветствовалось. Они считались злом, развращающим детей и заставляющим их тратить деньги, выданные на молоко, на всякую ерунду. Поэтому добропорядочные жители Мескита, маленького городка к юго-востоку от Далласа, обратились в суд. Они хотели добиться запрета игр [1]. Дело дошло до Верховного суда, который в конце концов отклонил иск. Это происходило в 1982 году. Речь шла о таком аркадном хите, как *Rac-Man*; именно этот автомат находился в грузовике у парней, когда *id*, претендующая на звание первой игровой компании Мескита, въехала в город 1 апреля 1992 года.

Кармак и Ромеро не могли нарадоваться возможности снова оказаться там, где тепло. Даллас выделялся еще одной особенностью: тут все было огромных размеров. Шоссе, грузовики, автомобильные дилер-центры — все выглядело весьма внушительно. Даже люди казались великанами: все, от высоченных ковбоев до величавых блондинок. Парни решили перебраться в Мескит, поближе к Скотту Миллеру, который управлял *Арогее* из родного *Гарленда*, находившегося всего в нескольких минутах езды. Так уж вышло, что в Меските было все, что ребятам требовалось для комфортной жизни. Апартаменты *La Prada*, располагавшиеся чуть вдалеке от шоссе 635, предлагали лофты с десятифутовыми* окнами, выходящими на сады и кристально голубые воды бассейнов. Когда парни приехали, они увидели девушек в бикини, расположившихся у воды; в воздухе витал сладковато-пряный запах барбекю, над сетками туда-сюда летали мячи. Вот он, дом.

Скотт был в восторге, что ребята стали его соседями. Вместе с партнером, Джорджем Бруссардом, они закатали в честь прибывших настоящую пирушку с мексиканской кухней, буррито и начос, а потом поехали в *SpeedZone*, крупную аркадную галерею, поиграть и покататься на картингах. Парни гонялись друг за другом на машинках по картодрому, а затем

* 10 футов = 3,1 м *Прим. пер.*

с восхищением наблюдали, как Скотт и Джордж разъезжают на аутентичных спортивных автомобилях. Представители Арогее пожинали плоды успеха, которым пользовалась игра Keen. «Ты только посмотри, — сказал Ромеро Кармаку, — они водят крутые тачилы, в то время как нам достаются дерьмовые машинки. Самое время надрать всем задницу».

У них было все что нужно, чтобы добиться успеха. Помимо обещанной гарантии в сто тысяч долларов Скотт поднял роялти до пятидесяти процентов — неслыханный показатель в индустрии. Дело в том, что Скотту очень хотелось, чтобы парни остались довольны. Он пошел и на другие уступки: зная, что ребята ненавидят свои обязательства по отношению к Softdisk, он объявил им, что Арогее возьмет все на себя. Следующая игра, которую получила Software, Scuba Venture, вышла не под лейблом id Software, а под лейблом Арогее.

Скотт имел большие виды на Wolfenstein. Парни намеревались следовать своей обкатанной формуле, лежавшей в основе их shareware-принципа: выпускать один эпизод, состоящий из десяти уровней, бесплатно, а затем назначать геймерам цену за оставшиеся два эпизода. Поговорив с Ромеро и Кармаком, Скотт выяснил, что им достаточно дня для создания одного уровня игры. *Бдзынь! Доллары!* Так почему бы не выпускать по шесть эпизодов вместо обычных трех? Скотт сказал: «Чтобы сделать еще тридцать, вам понадобится всего пятнадцать дней. И тогда мы сможем продавать первую трилогию за тридцать пять долларов или сразу все шесть за пятьдесят. Или же, если у нас купят первый эпизод, а позже захотят последующие, это обойдется им в двадцать долларов. Есть смысл продавать все сразу!» Подумав немного, парни согласились.

Но не все, что касалось будущего, выглядело столь же радужно. Ребята внезапно решили дать отставку своему президенту, Марку Рейну. Причиной послужили расхождения во мнениях. «Вот, черт побери, и все, — объявил Ромеро — Бум! Ушел».

Однако в лице Рейна они потеряли единственного партнера с деловой жилкой, официального представителя их интересов в мире бизнеса. Конечно, в частном порядке Ромеро и Кармаку приходилось решать организационные вопросы на протяжении многих лет. По профессии они были программистами и работали на себя с подросткового возраста. Кармак сколотил группу единомышленников, чтобы создать Wraith, а потом начал

собственную карьеру программиста-фрилансера. Ромеро и вовсе вырос «человеком-оркестром», делавшим все самостоятельно: штамповал игры и сбывал их небольшим издательствам. Как и многие художники или программисты, они просто хотели заниматься любимым делом, а не заключать сделки.

Чем глубже они погружались в работу id, тем меньше их интересовала рутина, связанная с выпуском новой игры: оплата счетов, заказ расходных материалов, заявки на ремонт. Они нуждались в ком-то, кто будет представлять их компанию; таком же дерзком и готовом бросить вызов традициям, как и они, когда речь заходила о программировании. На эту должность наверняка нашелся бы кто-то, но id не хотели кого попало. Они видели на этом месте своего старого друга Джея Уилбера.

«Тут такое дело...» — начали они телефонный разговор и, объяснив суть проблемы, предложили пять процентов и полную свободу действий на позиции нового президента компании. Все, что требовалось от Джея, это, приняв приглашение, прокатиться из Шривпорта в Даллас. Порядком подустав от Softdisk и чувствуя, что все обязательства перед компанией давно выполнены, тот заявил, что выезжает в Мескит.

— Танцуйте, мать вашу! — закричал Ромеро. — Ложись! *Брррриииииии!*
Брррриииии!

Эсэсовцы были повсюду: в коридоре, за портретом Гитлера, за мусорными баками. Ромеро находился там, внутри, — *чувак, черт возьми, прямо там*, — он несся по коридору с пулеметом, мочил нацистов и перепрыгивал через их ошметки.

Это происходило далеко за полночь в La Prada Apartments. Ромеро находился у себя, на втором этаже лофта, по правую руку от него устроился Адриан, позади — Том. Слева лежала куча проводов и контроллеров. В то время наваждением для id стал новый проект с участием только двоих игроков, в жанре файтинга*, Street Fighter II, зависший сейчас на консоли Nintendo. Внизу, неподалеку от кухни, за своим черным NeXT восседал Кармак. Справа от него расположился Кевин, а позади — Джей. На полу

* Файтинг (от англ. fighting) — жанр компьютерных игр, имитирующих рукопашный бой нескольких персонажей в пределах ограниченного пространства. *Прим. пер.*

валялись коробки из-под пиццы и гора пустых банок из-под колы. Прошло всего несколько дней, а id уже обосновались.

Ромеро все больше вдохновлялся успехом Wolfenstein. Это казалось очевидным, стоило лишь услышать его радостные вопли. Играть в игры, как заметили все вокруг, для Ромеро было больше чем часть работы, для него это стало частью жизни. У него уходило множество часов на тестирование Wolfenstein. Когда же он не занимался этим лично, то обсуждал игру посредством BBS с теми геймерами, которые тестировали ее вместо него.

— Эй, а знаете, чего еще тут не хватает? — крикнул Ромеро, поставив игру на паузу. — Будет круто, если игроки смогут остановиться и помочиться прямо на нациста, после того как прикончат его! Ха-ха! Да это будет охренительно!

Адриан и Том рассмеялись. Том нагнулся к столу и, взяв бумажный шарик, швырнул его в Ромеро. Ромеро, у которого были свои запасы, не заставил себя ждать. Два-три шарика, попав мимо цели, угодили в Кевина; у того тоже имелись боеприпасы. Кармак в это время пытался сосредоточиться. Ох уж эти бумажные бомбочки! Выкрики нацистов. Кровожадные фантазии Ромеро. Все это уже стало нормой с тех пор, как парни переехали в Мескит. Кармак никогда не принимал участия во всеобщем веселье. До сих пор ему удавалось концентрироваться, несмотря на окружающий шум, и заниматься делом: оптимизировать движок Wolfenstein, добиваясь в его работе максимальной скорости и стабильности.

На бои бумажными бомбочками он мог закрыть глаза, но что его понастоящему беспокоило, так это сдвигающиеся стенки. В играх иногда встречались секретные двери, которые открывались, если на них надавить. Идея заключалась в том, что герой мог налететь на стену и, нажав на нужный фрагмент, открыть ее, а за ней, как правило, обнаруживались разные богатства. Том изводил Кармака этой идеей. Секреты, утверждал он, — важная составляющая любой хорошей игры. Поэтому в их первых проектах всегда были секреты или какие-то фишки — например вортиконский алфавит в Кееп или же то, что персонаж мог показать задницу игроку, если тот слишком долго размышлял над тем, что делать дальше. Так вот, в Wolfenstein тоже следует ввести что-нибудь подобное. Идея секретных комнат, находящихся за сдвигающимися стенками, казалась весьма достойной.

Кармаку, однако, это было не по душе. По его словам, все это походило на «дурацкую уловку», читай: это незлегантное решение ненужной проблемы. Ведь разработка игры или написание кода являлись для Кармака лишним поводом поупражняться в элегантности. Движок Wolfenstein не предназначался для секретных комнат. Он создавался таким образом, чтобы двери просто открывались и закрывались. Дело тут было в наиболее оптимальных цепочках: чем проще игра, тем она быстрее, а значит, тем реальнее эффект присутствия. Нет, возмутился Кармак, никаких сдвигающихся стенок!

Но Том не сдавался. И при каждом удобном случае заводил об этом речь. Вскоре и Ромеро присоединился к крестовому походу Тома. «Мы понимаем, что у тебя сейчас дел по горло с новым движком, — заходил издалека Ромеро. — Но, может, все же сделаешь? Только это! Ну вставь в игру сдвигающиеся стенки — и мы будем счастливы». Но Кармак был непреклонен. Впервые с тех пор, как парни стали командой, у них случился конфликт творческих взглядов.

В течение дня парни частенько устраивали перерывы, играя во дворе в футбол. Однажды Ромеро снова подошел к Кармаку все с тем же разговором. «Чувак, — сказал он, — ну нужны нам эти сдвигающиеся стенки! Не может же игрок просто бегать по коридорам и не искать никаких секретов! Все, что ты делаешь, просто отпад. И если ты выполнишь эту мелочь, то осчастливишь нас с Томом. Ведь с точки зрения дизайнера это довольно просто».

— Забудь об этом, — рявкнул Кармак.

Напряжение нарастало. Скотт требовал от парней больше уровней, и потому приходилось вкалывать по шестнадцать часов в сутки семь дней в неделю. Кевин помогал Адриану с разработкой персонажей, занимался обложками и прочей маркетинговой атрибутикой. В функции Джея, исполнявшего обязанности СЕО* компании, входило не столько стратегическое планирование деятельности id, сколько его номинальная роль «делового парня». Он должен был следить за наличием дисков, бумаги для принтера, туалетной бумаги и пиццы, а также своевременной оплатой счетов. Одной из причин, по которой его взяли на эту должность, было то, что он единственный из всех умел сводить баланс.

* Здесь и далее — глава компании. *Прим. пер.*

Несмотря на то что Кевин и Джей относились к выходкам Ромеро и Тома снисходительно, остальным они начинали надоедать. Парни отличались неуемной энергией. Они вечно скакали вокруг, издавая странные звуки, имитирующие вопли пришельцев из Кеен. А теперь у них еще и микрофон появился. Самый настоящий. Бобби Принс, их звуковой дизайнер — фрилансер, разбил у них в квартире временный лагерь, превратив ее в звукозаписывающую мини-студию. Имея под рукой целый арсенал микрофонов и звуковых эффектов, Том и Ромеро просто сбрендили. Порой они засиживались до утра, записывая свои саундтреки из дома сумасшедших.

Однажды ночью им в голову пришла идея надиктовать сообщение на автоответчик компании. Сначала они выбрали джазовую композицию, и на ее фоне Ромеро зачитал текст. «id Software сегодня у вас в гостях благодаря букве I и цифре пять», — сказал он, подражая «Улице Сезам» [2]. За ним вступил Том, спев очень нехарактерным для себя высоким голосом: «Пять клубничных тортов!» А затем последовали крики и раскаты грома. Для другой записи они решили использовать специальную программу, с помощью которой изменили свои голоса так, что теперь были похожи на рассерженных монстров. «Никто из сотрудников id Software сейчас не может вам ответить, — говорил Том, громко рыгая, — потому что я как раз их жую!» На третьей записи Том заявлял, что стоит на развалинах id Software. Откуда ни возьмись рядом с ним появился демон: «Ты как-то связан с компанией?» Том ответил, что всего лишь пишет сообщения для автоответчика. «Прощай, засранец!» — зарычал демон, потом раздались раскаты грома, появилось пламя, а вслед за тем и крики самого Тома.

Адриану так осточертели все эти приколы, что однажды вечером он просто ушел. Кармак решил пока остаться.

Напряжение росло и за пределами офиса. Однажды Скотту позвонили из компании FormGen, с которой он сотрудничал с тех пор, как в id приняли решение выпускать retail version Wolfenstein. Ребята из FormGen часто обращались к Скотту, когда им не удавалось о чем-то договориться с id. Скотт уже тоже начинал беспокоиться из-за работы парней: ему казалось, что Wolfenstein не что иное, как еще одна игрушка-лабиринт наподобие Pac-Man, только с оружием. Он не был уверен, разглядят ли покупатели

в ней нечто большее. Но то, что тревожило FormGen, оказалось гораздо серьезнее.

«Послушайте, Скотт, — сказал ему представитель компании, — мы считаем, что это неправильно — показывать в Wolfenstein кровь и ворошить события Второй мировой войны. Мы крайне обеспокоены. Все выглядит слишком реалистично. Очень многие будут расстроены, таких игр ведь еще не выпускали».

«Дайте подумать, что я могу сделать, — ответил Скотт и набрал номер офиса id: — Привет, в FormGen полагают, что нужно смягчить Wolfenstein». На другом конце провода послышалось негодование. Но Скотт был настроен решительно: с той жестокой позицией, которую парни выбрали для игры, нужно что-то делать. «Доработать!» — велел он. И команда принялась за дело.

Адриан наполнил игру всевозможными ужасами: скелетами, висящими на цепях; трупами в тюремных клетках, прильнувшими к прутьям; кровью и кусками плоти, «украшавшими» то тут то там стены лабиринта. Такой арт был для Адриана отдушиной по сравнению с тем, чего от него изначально требовал Том: идилических кастрюль и сковородок, подвешенных к потолку кухни, тарелок с индейкой — настоящих натюрмортов. Адриан же, уже начинавший презирать реалистичность в играх, жаждал кровавых демонических картинок в стиле панк. Поэтому он вкачал в игру столько крови, сколько смог.

Том и Ромеро повышали градус иным способом: сконцентрировавшись на криках. Парни засиживались допоздна, развлекаясь с бесчеловечными командами и выкриками по-немецки: «Achtung!»* и «Schutzstaffel!»** Они записывали вздохи, вырывавшиеся у нацистов перед смертью: «Mutti!» (мамочка), и прощальную речь Гитлера, обращенную к жене: «Eva, auf Wiedersehen!»*** В довершение всего они использовали цифровую версию гимна нацистской партии Horst Wessel Lied, которой открывали игру.

А еще они ввели то, что называли «камерой смерти». После того как последний враг, известный как «босс» эпизода, погибал, на экране появлялась

* Внимание! Прим. пер.

** СС. Прим. пер.

*** До встречи, Ева! Прим. пер.

надпись: «Посмотрите еще раз!» И потом в замедленном темпе еще раз прокручивались кадры, как умирал босс, во всех омерзительных подробностях. Такая «камера смерти» была атрибутом снафф-муви*. Парни решили снабдить игру следующим сообщением, предваряющим первый эпизод: «Эта игра занимает 13-е место в рейтинге РС-13: Кровавая бойня». Хотя и в ироничном значении, но это был первый добровольно созданный рейтинг видеоигры.

Работа уже подходила к завершению — оставалась только одна серьезная проблема: сдвигающиеся стенки. Ромеро и Том решили попытать удачу в последний раз и постучались к Кармаку. Каково же было их удивление, когда тот заявил, что уже все сделал. В конце концов он согласился, что это было дельное предложение. Секретные комнаты — это *весело*, Том и Ромеро оказались правы. Да никак рак на горе свистнул, подумали парни; этот день, пожалуй, следует пометить как красный день календаря. Кармак, конечно, известный упрямец, но, если поговорить с ним серьезно и убедительно, он сдастся.

Том и Ромеро тут же решили взглянуть, что получилось. Итак, игрок подбегает к какому-то фрагменту стены, например плакату с Гитлером, и толкает дверь, нажимая на клавиатуре клавишу «пробел». И вдруг — *бэмс!* — стена отодвигается назад. А за ней секретная комната, полная сокровищ и аптечек, обедов с индейкой и боеприпасов. Кармак даже сделал совершенно секретный уровень, взяв за основу версию *Rac-Man* в 3D от первого лица, с призраками и прочей атрибутикой.

Чтобы понять суть секретов, заложенных в видеоиграх, нужно знать их особую философию и психологию. Секреты являются наградой за нестандартное мышление игрока, например, когда тот нажал на дверь, зная, что она заперта, чтобы проверить, откроется ли она. Аналогичный принцип срабатывал в случае, если игрок хитрил. Во многих играх присутствовали так называемые чит-коды** — короткие команды, которые геймеры могли напечатать и получить дополнительное здоровье или оружие. Но за это

* Снафф-муви (от англ. snuff movie) — кино- или видеозапись настоящего убийства человека, сделанная с целью последующего распространения для развлекательных целей. *Прим. пер.*

** Чит-код (от англ. cheat-code) — код, который может быть введен в программу с целью изменить ход ее работы. *Прим. пер.*

следовало заплатить свою цену: если игрок жульничал, то он не мог опубликовать свой результат. Любое поведение в игре, так же как в жизни, имело свои последствия.

Пятого мая 1992 года в 4 часа утра эпизод Wolfenstein для версии shareware 3D был завершен. Парни нанесли последний штрих, Том напечатал историю: «Вас зовут Уильям “Би Джей” Блажкович, вы плохой парень из разведки Союзников и искатель приключений... Ваша миссия — проникнуть в крепость к нацистам». В большинстве игр геймеры могли сами выбирать уровень сложности: простой, средний, сложный. В Wolfenstein перед началом на экране высвечивался вопрос: «Насколько ты крепкий орешек?». А ниже предлагалось четыре ответа, напротив каждого из которых находилось изображение игрока с разным выражением лица: от грубого («Я — само воплощение смерти») — сердитый «Би Джей» с красными глазами — до самого милого («Можно мне поиграть, папочка?») — «Би Джей» в детском чепце с соской. Также парни придумали короткие предложения-издевки, появляющиеся на экране, когда игрок намеревался прекратить игру. «Нажмите N — и будет больше кровавого месива»; «Нажмите Y, чтобы вернуться к своей беспомощной жизни»; «Чтобы заполучить побольше пушек и славы, нажмите N; «Ищете проблемы на свою задницу? Нажмите Y».

Когда все детали были добавлены, а игра проверена на баги и ошибки, настало время загружать ее на Software Creations, домашнее BBS интернет-сообщества компании id в Массачусетсе. Геймеры, уже подсевшие на Keen, с нетерпением ждали выхода новой игры. «Кто знает, — сказал Том. — Если геймерам это понравится, Wolfenstein, возможно, принесет нам в два раза больше, чем Keen». Эта игра считалась номером один на рынке shareware.

Кармак, Адриан, Ромеро, Джей, Кевин и Скотт собрались вокруг компьютера, соединенного посредством модема с Software Creations BBS. За окном стрекотали кузнечики. В углу мигал автомат Pac-Man. Ромеро нажал кнопку, и файл с данными, названный Wolf 3D, распался на биты и устремился по телефонной линии из Мескита за пределы Далласа, через Техас, в Новую Англию.

Парни решили, что теперь можно ложиться спать. О результатах они узнают завтра.

«Деньги на пиццу!» — заорал Джей, открывая первый чек на роялти за Wolfenstein 3D. Парни действительно не догадывались о грандиозности того, что создали. Keen приносила им около 30 000 в месяц, и они думали, что с новой игрой прибыль в лучшем случае удвоится. Wolf пока распространялся посредством андеграундных каталогов shareware и BBS, безо всякой рекламы. Единственное, что отчасти напоминало маркетинг, это маленькие тизеры, которые писали технари из BBS о новых играх. Но парни все же рассчитывали на успех, и довольно скорый. Игра обошлась им (и это если подсчитать только накладные расходы: квартплату и ежемесячную зарплату в 750 долларов каждому) в 25 000 долларов.

А чек был на 100 000 долларов. И это пока прибыль за первый месяц. Вместе с теми деньгами, которые ребята из id получали за серию Keen, они теперь семимильными шагами двигались к годовым продажам на миллионы долларов. Выпуская в свое время первый эпизод в качестве shareware, они быстро подсадили геймеров, заставив их томиться в ожидании последующих эпизодов. Тогда эта затея противоречила всякой логике — ведь мысль о том, чтобы раздавать что-то бесплатно, абсурдна. Но план Скотта сработал.

Wolfenstein произвела сенсацию в компьютерном андеграунде. Еще до того, как в прессе о ней напечатали первые статьи, геймеры начали активно обсуждать в сети невероятный микс высоких технологий и устрашающего сюжета — синтез сильных сторон Кармака и Ромеро. На форумах, проводившихся на различных BBS, а также на появлявшихся коммерческих онлайн-сервисах — Prodigy, CompuServe и America Online — шло обсуждение игры. Дискуссионный интернет-сервис Usenet гудел как улей. В офис хлынул поток электронных писем.

Один из фанатов писал: «Неудивительно, что Wolfenstein стала самой популярной на всех BBS и темой номер один для обсуждения на Usenet. Я обожаю ее. Невозможно описать то ощущение, которое возникает, когда ты на полной скорости поворачиваешь за угол и сносишь трех охранников и эсэсовца, стреляющих в тебя, а затем, резко развернувшись, мочишь парня, летящего на тебя сзади. А желание обнаружить секретную комнату за только что открытой тобой дверью вообще ни с чем не сравнимо» [3].

Один сотрудник Microsoft писал о том, насколько популярна Wolf 3D у них в компании [4]. «Кажется, я не могу даже спокойно пройти

по коридору, не услышав из чьего-нибудь кабинета слов Mein Leben». Парень также выразил надежду, что id портируют версию игры на новую операционную систему Microsoft, Windows.

К лету хвалебными статьями разродилась и пресса. В одном журнале, рассказывающем об условно-бесплатном ПО, отметили, что игра «больше похожа на интерактивное кино, нежели на аркаду» [5]. В другом издании вторили: игра «лишь оправдывает существование shareware» [6]. Даже Computer Gaming World, ветеран СМИ, подхватил это безумное поветрие и написал, что «это первая игра, которая смогла технологически <...> поместить игрока в среду, полную ужасов; <...> специалисты из id предложили свой взгляд на интерактивное развлечение в виртуальном будущем, где все будет завязано на сенсорных приборах» [7]. Слово сочетание *виртуальная реальность*, являющееся сейчас самым модным определением в передовых изданиях, было тем термином, который применяли по отношению к Wolfenstein. Один предприниматель из Кентукки, подсоединив Wolfenstein к очкам виртуальной реальности, смог заработать по пятьсот долларов в день на ярмарке штата [8].

Но геймерам не требовались такие очки, чтобы почувствовать себя в центре происходящего. Их ощущения оказались настолько реальными, что многие стали жаловаться на укачивание. Люди звонили даже в офис Арогее, говоря, что их рвет прямо во время игры. Подобные истории превратились в предмет восхищенных онлайн-дискуссий. Появились даже теории на этот счет. Одни считали анимацию в игре настолько безупречной, что головной мозг начинал думать, будто двигается сам игрок, а не его персонаж [9]. Другие связывали это с «видеоэффектом замедленной съемки», который давала графика. Кто-то полагал, что это сделано специально, чтобы сбить геймера с толку, ведь в игре отсутствовало ускорение; движение было настолько стремительным, что напоминало разгон от нуля до шестидесяти со скоростью света. Геймеры даже обменивались друг с другом советами, как играть, не расставаясь при этом со своим завтраком.

И данный эффект оказался не единственным камнем преткновения. Проблемы вызывала чрезмерная жестокость игры. «В Wolfenstein определенно слишком много кетчупа, — писал один обозреватель. — Враги так и брызжут кровью, когда их убиваешь. Если вы чувствительны к насилию,

то лучше держитесь от Wolfenstein подальше» [10]. Многих не волновал тот факт, что они убивают людей, гораздо больше их расстраивало то, что они стреляют по собакам. Но тем не менее в целом людям нравилась кровь, пролитая в сражении. «У Wolfenstein 3D нет оправдывающей социальной ценности*, — писал один журнал, — но перестать играть в нее невозможно» [11].

И если с проблемой насилия еще можно было повременить, то с фашистской тематикой следовало разбираться немедленно. Джей получил письмо от Антидиффамационной лиги**, в котором был заявлен протест против наличия в игре свастики и нацистов. Еще большей проблемой оказалась сама Германия. Wolfenstein дошла до нее благодаря интернету, равно как и до других стран, через международный сервис CompuServe. И потребовалось не так много времени, чтобы о ней узнало немецкое правительство. После Второй мировой войны Германия наложила запрет на использование всего, что связано с нацистами, в развлекательных целях. Как следствие, Wolfenstein запретили. Апогее стала получать обратно нетронутые посылки с первым эпизодом игры. Вскоре Скотт перешел на отправку игры в пакетах без подписи.

Узнав о судьбе игры в Германии, в CompuServe на время убрали ее из списка услуг. Игра привлекла внимание юристов и других экспертов, потому что стала прецедентом: в киберпространстве впервые зафиксировали нарушение принципов законности. Что происходит, когда продукт — изображение, книга, фильм — без проблем продается в одной стране, но нарушает законы в другой? Wolfenstein побудила одного юриста опубликовать статью «Нацисты в киберпространстве!» [12]. По его мнению, уничтожить игру — «интуитивно неправильное решение». Киберпространство, считал он, должно быть «независимой нацией». Статью украшало изображение

* Оправдывающая социальная ценность (от англ. socially redeeming value) — судебная формулировка относительно произведения литературы или искусства (например, фильма), содержащего сцены, которые можно было бы рассматривать как непристойности или порнографию, если бы они не были органичной частью произведения, имеющего социальную значимость. *Прим. пер.*

** Антидиффамационная лига (от англ. Anti-Defamation League, ADL) — правозащитная общественно-политическая организация, противостоящая антисемитизму и другим формам нетерпимости по отношению к евреям. *Прим. пер.*

флага с извивающимся, как змея, проводом от мышки и надписью: «Держитесь подальше от наших BBS».

Wolfenstein начала вдохновлять геймеров на собственное творчество — создание модификаций. Такие люди, как Кармак и Ромеро, взламывали игры годами. Существовали даже компьютерные игры, например Lode Runner 1983 года, где были специальные программы — редакторы уровней, — позволявшие пользователям разрабатывать собственные версии игры. В том же году трое фанатов оригинальной Castle Wolfenstein Сайласа Уорнера сделали пародию, которую назвали Castle Smurfenstein: вместо нацистов в ней фигурировали Смурфики*.

Но столь сложную игрушку, коей, безусловно, являлась Wolfenstein 3D, было непросто взломать, тут требовался кто-то, кто бы *переписал* оригинальный контент. Спустя какое-то время после выхода Wolfenstein парни из id сами создали модифицированную версию. Она казалась абсолютно такой же, за исключением одной детали: музыку заменила песня I Love You, You Love Me из детского шоу Barney. И вместо убийства босса-эсэсовца в конце каждого эпизода игрокам следовало расправиться с улыбающимся динозавром пурпурного цвета.

Кармак и Ромеро были абсолютно счастливы, остальные парни испытывали иные ощущения. Кевин, который всегда ратовал за развитие бизнеса, переживал из-за авторских прав и тех, кто может извратить их контент. Скотт выказывал схожие опасения. А что, если кто-то создаст свою версию игры, а потом продаст ее? Это же отразится на их доходах. Но Кармак и Ромеро всем сердцем поддерживали идею всеобщего бесплатного доступа, концепцию разбитного хакерства. И на какое-то время обсуждение этого вопроса отложили.

Несмотря на очевидный успех, парни отнюдь не почивали на лаврах. Работать приходилось все больше. Как только бесплатная версия была закачана, ребята засели за оставшиеся эпизоды. Давление было невыносимым. Чеки поступали от тысяч геймеров, и id требовалось поставлять товар. Устроить перерыв парни смогли лишь спустя несколько недель, да и повод

* Смурфики (от англ. Smurfs) — мультипликационные персонажи синего цвета, похожие на гномов; придуманы и нарисованы бельгийским художником Пьером Кюллифором.
Прим. пер.

оказался значительным: в Канзас-Сити организовывали большой фестиваль Apple. Для команды id, выросшей на Apple II, это событие стало идеальным поводом взять тайм-аут. В конце концов, на похожем фестивале Ромеро познакомился с Джемом. И теперь они могли покрасоваться, показав, чего добились. Так что, забравшись в Toyota Тома, они проехали тринадцать часов, везя с собой новенький лэптоп стоимостью семь тысяч долларов с закачанной Wolfenstein.

Фестиваль проходил в колледже общины. Тем, кто приехал издалека, предоставлялись места в общежитии. Зарегистрировавшись, парни увидели объявление о выступлении специального гостя, Сайласа Уорнера. Их радости не было предела. «Вот это да!» Ведь именно Сайлас создал оригинальную игру Castle Wolfenstein. Насколько ребятам было известно, он понятия не имел, что они сделали ее ремейк. Нервноничая, они прошли в лекционный зал, где с нетерпением стали ждать появления Уорнера...

Сайлас, мужчина весьма внушительных размеров (320 фунтов* геймерского мяса, с пальцами, которые легко могли раздавить компьютерную мышь), напоминающий Кинг Конга, расхаживал по сцене. Он, с присущим ему талантом четко выражать свои мысли, рассказывал обо всех взлетах и падениях своего стартапа Muse Software, сдабривая повествование веселыми шутками. Когда все закончилось, Сайласа обступили фанаты. Парни из id стояли чуть в сторонке, ожидая своей очереди. «Здравствуйте, Сайлас, — решился наконец Ромеро. — Мы из компании id Software. Мы сделали ремейк Castle Wolfenstein и вывели его на рынок, и очень хотим показать его вам; будет здорово, если вы подпишете нам мануал».

Сайлас бросил взгляд на стоящую перед ним разношерстную группу программистов с навороченным лэптопом и задумчиво поднял бровь. «Ах да, — неторопливо произнес он. — Припоминаю, мне как-то звонили и рассказывали об этом». Парни кинулись включать лэптоп и запускать игру. К счастью, Сайлас одобрил их работу и дал автограф. Вечером ребята вернулись в общежитие. Это был памятный вечер. Все торчали в холле, обсуждали мероприятие, играли в Wolfenstein. Среди гостей были даже селебрити, например Бургер-Билл — программист, который, по слухам, держал у себя в столе гамбургер и отщипывал от него по кусочку в течение дня.

* 320 фунтов = 134 кг. *Прим. пер.*

Но, судя по толпе, собравшейся вокруг ноутбука id, было понятно, что Бургер-Билл — не единственная достопримечательность в городе.

Первые отголоски славы настигли команду id спустя месяц, во время их первого корпоративного отпуска. Парни только что закончили все оставшиеся эпизоды Wolfenstein и решили отметить это событие, выложив по 5000 долларов каждый за недельную поездку в Disney World. Они целыми днями катались на Space Mountains, наслаждаясь работой механизмов. Однажды вечером они собрались в горячем джакузи в отеле Grand Floridian, недалеко от тематического парка. Жизнь была хороша. Так хороша, что они решили по возвращении домой повисить себе зарплату до довольно приличной по тем временам суммы — 45 000 долларов в год. Игра Wolfenstein, смеялись они, сослужила им хорошую службу.

— Тут кто-то произнес слово Wolfenstein? — спросил парень, сидевший в соседнем джакузи. Он подтолкнул своего друга. — Мы обожаем эту игру!

Ребята из id с сомнением посмотрели в их сторону. Но геймеры проявляли настоящий интерес — завязалась дискуссия. Это был незабываемый момент, особенно для Ромеро, который долгие годы тоже являлся фанатом. И вот теперь он здесь, сидит в горячем джакузи под гигантскими пальмами, недалеко от Disney World, у него денег куры не клюют и его считают легендой. Жизнь и правда хороша.

Игра набирала популярность, и со временем сферы ответственности Кармака и Ромеро все сильнее отдалялись друг от друга: если Кармак все больше углублялся в технологию, то Ромеро — в ведение игры. Том документировал эти расхождения в мануале, который вел для Wolfenstein 3D [13]. Он назвал Ромеро отчаянным игроком, а Кармака — отчаянным технарем, или, как он выразился, один был Джон-Хирург, а второй — Джон-Движок.

«Джон Ромеро, — писал Том, — на данный момент лучший в мире игрок в Wolfenstein. Его текущий рекорд прохождения первого эпизода в режиме Bring 'em on — пять минут двадцать секунд! Он умудряется найти самый короткий путь к лифтам*. Мы называем его Хирургом, поскольку он с хирургической точностью убирает врагов и продолжает движение вперед. Ему не страшны никакие преграды. Совет Джона: “Играйте

* Лифтами заканчиваются уровни, так что он находит быстрейший путь. *Прим. пер.*

с помощью мышки и клавиатуры, используйте верхнюю стрелочку и правый Shift, чтобы бежать большую часть времени. Не сидите и не ждите, когда появится враг, — перезаряжайте ствол и мочите его, прежде чем он поймет, что произошло. В игре мирового класса Wolfenstein нет места слабакам»».

Далее следовало описание работы Кармака, Джона-Движка, как он его окрестил. «Мы называем ту часть программы, которая, собственно, запускает графику на экран, “движком”. Крутой движок, с наложением текстур, использованный в Wolfenstein 3D, создал наш техник-резидент, настоящий гений, Джон Кармак. Честно говоря, ему уже осточертела эта технология. Теперь его гораздо больше занимает новая идея: как вывести на экран голографические миры».

Это была сушая правда: Кармак не думал о своих предыдущих достижениях, равно как никогда не вспоминал и о прошлом. Сейчас самым логичным для него шагом было усовершенствование виртуальных миров. Что-то такое уже витало в воздухе. В мае 1992 года, когда вышла Wolfenstein, писатель Нил Стивенсон опубликовал книгу Snow Crash*, в которой описал пригодное для жилья киберпространство под названием «МетаВселенная». Но научная фантастика никогда не являлась источником вдохновения для Кармака — он его черпал только в науке. Технология постоянно совершенствовалась, собственно, как и его навыки и способности.

Возможность поэкспериментировать представилась во время разработки для компании FormGen коммерческого продолжения Wolfenstein под названием Spear of Destiny, которое игра получила благодаря мистическому копью**, орудию убийства Иисуса, — эта реликвия не давала покоя Гитлеру, и он искал копье, зная о его сверхъестественных способностях. В игре Гитлер крадет копье, и «Би Джей» вынужден сражаться, чтобы заполучить его обратно. Первоначальные опасения FormGen насчет чрезмерной жестокости сошли на нет, как только стало ясно, что Wolfenstein ждет успех, поэтому id творили в своей привычной кровавой манере.

* В русском переводе книга известна под названием «Лавина». *Прим. пер.*

** Речь идет о копье Лонгина — согласно Евангелию от Иоанна, одно из Орудий Страстей, пика, которую римский воин Лонгин вонзил в подреберье Христа, распятого на Кресте. Как и все Орудия Страстей, копье считается одной из величайших реликвий христианства. *Прим. пер.*

Благодаря тому что *Spear of Destiny* создавалась с использованием оригинального движка *Wolfenstein*, Кармак мог без проблем сосредоточиться на новой технологии, пока остальные парни доводили игру до ума. Сначала он немного похимичил с уже имеющимися игровыми ресурсами. Он дурачился, разрабатывая гонки по типу *F-Zero*, в которую они с Ромеро играли время от времени. Кармак испещрил всю нижнюю часть экрана разными линиями, а затем стал накладывать изображения, чтобы получить в результате дороги. Из всех возможных цифровых картинок у него нашлись только большие баннеры с Гитлером из *Wolfenstein*, поэтому он поставил их один за другим в ряд — чтобы сделать изображение объемным. Кармак с головой уходил в создаваемый им мир абстракций и математических формул, работая над ускорением движения, ощущением скорости, наклоном предметов.

В результате его эксперименты материализовались в часть договора на игру под названием *Shadowcaster*, готовящуюся в скором времени к выпуску программистской компанией *Raven*. Парни познакомились с ее владельцами еще в Висконсине, потому что те были единственной, помимо *id*, геймерской компанией в городе. Ею управляли двое братьев, Брайан и Стивен Раффелы, занимающиеся разработкой игр для консоли *Amiga*. Ромеро был так впечатлен тем, что они делали, что предложил разделить с ними финансирование одной игры для PC, которую те создавали для *Apogee*. Собственники *Raven* не оправдали его надежд, заявив, что им неинтересен PC, но при этом решили не терять друг друга из виду. Теперь же у них был контракт с *Electronic Arts* на разработку игры на платформе PC. Парни из *id* предложили сделку: Кармак займется движком, а *Raven* поделится гонораром. Все согласилось. Кармак засел за компьютер.

Остальные сотрудники компании не были настолько загружены. Казалось, все, кроме Ромеро, уже подрастеряли свой энтузиазм в отношении *Wolfenstein*. Адриану осточертело вырисовывать нацистов. Он стал проводить больше времени с Кевином, с которым теперь вместе работал. Том, в свою очередь, начал разочаровываться в дизайнерской политике. Периодически он отводил Ромеро в сторону и спрашивал, когда же они приступят к созданию следующей трилогии *Keen*. Ромеро обычно отвечал, что этот вопрос еще требует обсуждения, но в глубине души уже стал уставать

от подобной назойливости. У Тома явно не было никакой мотивации для работы над Spear. Ромеро как мог его уговаривал, прося, например, подумать о новеньком автомобиле Асуга, который тот сможет себе позволить. Иногда же они просто бросали все дела и шли куда-нибудь все вместе помахать кулаками в Street Fighter II.

Чем больше скучал Том, тем больше времени они проводили за играми. А так как Тому было скучно практически всегда, то играли парни до глубокой ночи. Кармак же внизу пытался сосредоточиться на Shadowcaster. Он уже нащупал кое-что существенное, нечто совершенно новое, но постоянно отвлекался. В течение нескольких месяцев он старался уклоняться от бумажных бомбочек и не обращать внимания на сообщения на автоответчике и всевозможные крики, но в итоге его терпение лопнуло. Кармак встал и отключил компьютер от сети. Все побросали свои дела и уставились на него. «Сдается мне, я смогу сделать гораздо больше, если буду работать в своей квартире», — сказал он. И, прихватив NeXT, удалился. В течение нескольких недель о нем никто ничего не слышал.

Когда Spear of Destiny наконец вышла 18 сентября 1992 года, она лиш- ний раз подтвердила популярность и везучесть id. Парни снова получили награды shareware за лучшее программное обеспечение в сфере развлече- ний. Положительно отзывались о них и пресса, и конкуренты. На ежегод- ной Конференции разработчиков игр* один из представителей Electronic Arts на мастер-классе объяснил, как Wolfenstein удалось стать таким успеш- ным проектом, обходясь без маркетинга. Скотт Миллер был первым, кто решил попробовать этот формат, — и начал получать заказы. Но, как по- казывала практика, только один или два процента человек, загружавших пробную версию, действительно покупали последующие выпуски. Ничто не мешало пользователям просто скачать версию shareware, а затем сделать копии своим друзьям. Несмотря на это, продажи росли как на дрожжах. Парни из id ежемесячно получали чеки на 150 000 долларов.

* Конференция разработчиков игр (от англ. Game Developer Conference) — крупнейший ежегодный слет профессиональных разработчиков компьютерных игр, основной целью которого является обучение и поиск вдохновения. Мероприятие включает в себя выставку, сетевые события, церемонии награждения, а также консультации, лекции и круглые столы в области программирования, дизайна, звука, бизнеса и управления. *Прим. пер.*

А новые возможности открывались в совершенно неожиданных местах. Например, в Nintendo. Несмотря на то что когда-то парням не удалось найти с нею общий язык, компания изменила политику. Теперь команде id предлагали 100 000 долларов за портирование Wolfenstein на машину Super Nintendo. Но при одном условии: снизить накал страстей в игре. Nintendo была семейной системой, желающей получить семейную версию. А это означало, во-первых, никакой крови в целом. Во-вторых, никаких убитых собак в частности. Почему бы не заменить их на что-нибудь другое, например на крыс? Парни из id согласились.

Еще более ироничным оказалось предложение от компании Wisdom Tree, специализирующейся на играх на религиозную тему. Однажды ее представитель позвонил Джею с вопросом о лицензионном приобретении движка Wolfenstein, чтобы сделать игру, основанную на истории Ноева ковчега. Они хотели версию шутера от первого лица в формате 3D, где игрок будет бегать по ковчегу и подкармливать животных, бросая им яблоки и овощи. Джей рассмеялся. Nintendo, насколько он знал, не допускала никаких религиозных мотивов в своих играх, будь то Сатана или Ной. Но у Wisdom Tree на этот счет имелись свои соображения: выпустить игру независимо в качестве тайтла для Super Nintendo. Джей дал согласие на выдачу лицензии на эту технологию.

А пока нашлись вещи и поважнее: технология Кармака. Он вернулся в квартиру id с наработками для Shadowcaster — это был явный прорыв. В новую версию Кармак внес два существенных изменения: убывающее освещение и созданные с помощью наложения текстур полы и потолки. Удаляющийся свет означал, что теперь, как и в реальной жизни, предметы, находящиеся вдали, изображались в тени. В Wolfenstein все комнаты были залиты одинаково ярким светом, без каких-либо оттенков. Но ведь, как известно любому художнику, именно свет оживляет картину, делая ее объемной. Кармак оживил этот мир.

Для усиления эффекта он научился применять текстуру к полам и потолкам, а также варьировать высоту стен. Скорость, правда, была вполтину меньше, чем в Wolfenstein, но для классической «бродилки» вполне достаточной. Этот прорыв дался Кармаку нелегко. Ему потребовалось много времени, чтобы понять, с какого ракурса рисовать пол. Но его усидчивость и целеустремленность сделали свое дело. У него даже получились

пригорки, так что персонаж теперь мог бежать вверх по холму или вниз. Кевин минут пятнадцать забавлялся, бегая туда-сюда. Это было нечто невероятное. Само собой, данной технологии самое место в следующей игре.

Закончив *Wolfenstein* и *Spear of Destiny*, все настроились на новый проект, поскольку последние две игры ребятам порядком поднадоели. Особенно это касалось Тома. Прimitивные лабиринты и шутеры и в подметки не годились его любимой *Keen*, поэтому Том был готов приняться за третью трилогию, которой так долго ждал. Кармаку, казалось, идея тоже пришлась по нраву. Ему хотелось увидеть танцующих трехмерных йорпов.

Кроме того, появилась еще одна идея, которую следовало обсудить: *Aliens**. Команда *id* была большими фанатами этого научно-фантастического фильма. Парни полагали, что будет круто сделать игру по его мотивам. Разузнав, что да как, Джей заявил, что права на фильм никому не принадлежат. Ребята не хотели, чтобы какая-то крупная компания указывала им, что должно быть в игре, а что нет, да и технология Кармака слишком роскошна для того, чтобы соглашаться на компромиссы, считали они. Поэтому пришлось устраивать мозговой штурм.

Но к неудовольствию Тома, обсуждение *Keen 3D* ни к чему не привело. Было видно, что даже Ромеро, его напарник и закадычный друг, не горел желанием делать новый эпизод *Keen*. И это неудивительно: оригинальная идея *Wolfenstein* тоже принадлежала Ромеро, и он явно предпочитал ее брутальность куртуазности *Keen*. Том понимал, что чувствует Адриан. Даже Кармак, который когда-то проявлял интерес к *Keen* в формате 3D, переключился на другую идею, максимально удаленную от *Keen*, — демонов.

У Кармака с демонами сложились давнишние отношения: демоны католической школы, демоны, которых вызывал Ромеро в *Dungeons and Dragons*, демоны, разрушившие мир *D&D*. Теперь наступило время их второго пришествия. «Если у нас появилась потрясающая новая технология, то почему бы не сделать игру о демонах, где можно будет использовать высокотехнологичное оружие в борьбе с исчадиями ада?» — предложил Кармак. Ромеро пришел в восторг.

* *Aliens* — культовый фантастический боевик Джеймса Кэмерона, второй из серии фантастических кинофильмов о Чужом. Входит в «классическую» тетралогию. *Прим. пер.*

Такого раньше никто не делал. Кевин и Адриан тоже согласились, предвкусывая, как будут воплощать свои извращенные фантазии — что-нибудь в духе любимого фильма категории В, *Evil Dead II**. На самом деле мнение оказалось единодушным: именно такой и должна быть игра — чем-то средним между *Evil Dead II* и *Aliens*. Адские ужасы, кровища и научные изыскания.

Оставалось только подобрать подходящее название. У Кармака была отличная идея. Он позаимствовал ее из *The Color of Money*, фильма, снятого Мартином Скорсезе в 1986 году; Том Круз играл в нем ловкача, зарабатывавшего деньги на игре в пул. В одной из сцен герой Круза заходит в бильярдный зал, держа в руках свой любимый кий в черном ящике. «Что там у тебя?» — спрашивает его другой игрок.

Круз зловеще улыбается, потому что знает, какой роковой новостью вот-вот огоршит этого игрока. Таким же образом парни из *id* однажды шокировали сначала *Softdisk*, а потом, с помощью новой игры, и весь мир.

— Внутри? — переспрашивает Круз, открывая ящик. — *Doom***.

* В русском прокате фильм демонстрировался как «Зловещие мертвецы 2». *Прим. пер.*

** *Doom* (от англ. doom) — рок, фатум, судьба. *Прим. пер.*

Глава 8

ВЫЗЫВАЕМ ДУХОВ

«Гггггггггггггааааааввввввлллл!!!» Это был вопль из ада — утробный, полный отчаяния, как из-под воды или будто у кого-то горлом пошла кровь. Что еще хуже, он исходил из комнаты, соседствующей с новым офисом, который парни окрестили «апартаменты 666».

Решив ошарашить мир новой игрой DOOM, ребята переехали в довольно мрачное место — семиэтажное здание в форме куба, с затемненными окнами, под названием Town East Tower. Башня, как и сами геймеры, казалась чем-то аномальным в пригородном ковбойском районе Мескита. По обеим сторонам шоссе Линдона Джонсона располагались торговые точки местных предпринимателей: «Подержанные автомобили великана Билли Баррета», магазинчик Шеплера Western Store и самая значительная достопримечательность города — Родео Мескита. Хотя в башне размещались юридические конторы и автошколы для водителей грузовых автомобилей, по сравнению с остальной частью города она выглядела так, словно упала сюда, на землю, из открытого космоса.

Сейчас же звуки, доносившиеся из стоматологического кабинета, находившегося по соседству, были такими, будто кто-то в муках рожал пришельца. На самом деле их издавал пациент, которому срочно потребовалась трахеотомия* — и дантист решил выполнить ее собственноручно. Крики пациентов и звук стоматологической бормашины стали постоянным музыкальным сопровождением, на фоне которого протекала жизнь id. Для группы парней, работавших над игрой о демонах, такой саундтрек был в самый раз.

Если честно, то осенью 1992 года все складывалось для id как нельзя лучше. Wolfenstein и Spear of Destiny активно обсуждались в компьютерных журналах и изданиях, пишущих об условно-бесплатном ПО. Всеобщее одобрение превратило парней, а также их издателя, Арогее, в настоящих

* Трахеотомия — горлосечение, показанное при непроходимости трахеи и, как следствие, нарушении дыхания; метод реанимации. *Прим. пер.*

героев движения shareware. Эти две компании безраздельно властвовали в чартах shareware, занимая первые четыре позиции благодаря двум Commander Keen, Wolfenstein 3D и одной оригинальной игре Apogee — сайд-скроллинговому шутеру с дерзким, похожим на Шварценеггера главным героем Дюком Ньюкемом. Пресса назвала Apogee примером одной из «самых выдающихся, пусть и неожиданных историй успеха в индустрии компьютерных развлечений <...> [Apogee] теперь готова противостоять Большим Парням» [1].

Казалось, единственной компанией, не участвовавшей во всей этой шумихе вокруг Apogee, была id. Ребята полагали, что Скотт Миллер, несмотря на связывавшую их дружбу, не выполнял своих обязательств. Эта информация поступила от Шона Грина, сотрудника Apogee, с которым Ромеро подружился после выпуска Keen. Шон был закоренелым геймером и страстным программистом из Гарленда. Он носил длинные волосы и обожал громкую рок-музыку; он рос изгоем в своем маленьком консервативном городке и был вынужден ходить в вечернюю школу, так как наотрез отказывался стричься. В Apogee Шон издевался над теми, кто приходил жаловаться на то, что в Wolfenstein убивают собак, заявляя им, что они «могут и людей убивать».

Он сообщил Ромеро и о более серьезных претензиях — и прежде всего от тех, кто не мог дозвониться и заказать игры id. Некоторые сотрудники Apogee целыми днями стреляли друг в друга бумажными пулями из рогаток. Многие из них были простыми студентами: Скотт нанял их, разложив в компьютерных магазинах флаеры: «Любите играть в игры? Можете за доллар в час разговаривать по телефону и играть?» Apogee не имела компьютерной сети, поэтому заказы царапались на огрызках бумаги, а потом насаживались на гвоздь.

Кевин Клауд, отличающийся от остальных сотрудников id деловой хваткой, попытался дозвониться до Apogee, но не смог. Настало время что-то менять. Конечно, Скотт сильно помог им в самом начале, но сейчас в нем не было никакой нужды. Зачем отдавать пятьдесят процентов прибыли с продаж, когда можно получать целиком всю сумму? DOOM наверняка станет событием в мире компьютерных игр, не менее значимым, чем Wolfenstein, если не более. Джей, Том, Адриан и особенно Ромеро, который со времен ухода из Softdisk все время искал пути расширения компании,

согласились. Единственный, кто высказался против и не постеснялся в выражениях, был Кармак.

Как он частенько говорил, все, что его заботило, это возможность работать и иметь деньги на пиццу и диетическую колу, чтобы не умереть с голоду. Он не горел желанием управлять крупной компанией, поскольку считал, что чем больше у них будет бизнес-обязательств, тем меньше времени останется непосредственно на создание игр.

Джей уверял его в обратном. «Мы станем по-настоящему независимыми, — объяснял он. — Будем создавать собственные возможности. Нам не придется ждать, пока они постучат к нам в дверь. Мы просто откроем ее, схватим их за шиворот и втащим в дом». Наконец Кармак согласился: со Скоттом придется расстаться.

Скотт воспринял новость спокойно. На самом деле он уже какое-то время ожидал того момента, когда id захочет соскочить, и был благодарен парням за сотрудничество и дружбу. Игры, созданные id, помогли Арогее взобраться на вершину, а лично Скотту и его партнеру Джорджу Бруссарду обзавестись спортивными автомобилями. Правда, сейчас уже не только id разрабатывала успешные игры для Арогее. Скотт публиковал еще ряд авторов, в том числе Тима Суини, одаренного программиста из Мэриленда, выпускавшего популярные тайтлы под брендом Eric MegaGames. Апогеем достижений Арогее стал Duke Nukem, занявший первую позицию в чартах shareware, следом шел Wolfenstein с сиквелом на подходе. И хотя Скотту не хотелось терять id, теперь он точно знал, что без них не пропадет.

Скотт Миллер оказался не единственным, с кем id пришлось расстаться, прежде чем приступить к DOOM. Митци постигла та же участь. Она была всеобщим бельмом на глазу еще с тех пор, как начала переворачивать корзины с мусором в домике у озера. Со временем она стала еще более неуправляемой, кидалась на прохожих и спокойно гадила по всей квартире. А после того как она описала новехонький кожаный диван, который Кармак купил с гонорара за Wolfenstein, он не выдержал.

— Митци оказывала дурное влияние на мою жизнь, — сказал он. — Я отвез ее в приют для животных. М-м-м.

— Что? — воскликнул Ромеро. Кошка настолько прочно ассоциировалась с Кармаком, что парни даже шутливо упомянули ее в Кодексе

компании как его «вторую половину», а теперь, значит, ее *нет*? «Ты хоть понимаешь, что это означает? — не унимался Ромеро. — Они же ее усыпят! И никто не заявит на нее своих прав».

Но Кармак лишь пожал плечами и вернулся к работе. Правило было едино для всех: будь то кошка, компьютерная программа или человек. Когда что-то становилось проблемой, от этого следовало избавиться, при необходимости даже хирургическим путем.

Тому не понравилось то, что он увидел, когда шагнул внутрь черного куба. По сравнению с креативной, веселой атмосферой дома у озера и их нынешней квартирой новый дом id казался нежилым и стоял особняком. Зато у всех будет собственный кабинет. У всех... кроме Тома.

В первый же день парни выбрали себе по комнате. Кармак и Ромеро облюбовали соседние, а Адриан и Кевин, которые все сильнее сближались, решили поселиться вместе. Тому понравилось угловое местечко в просторной комнате с окном. «Это будет отличный кабинет, — заявил он. — Нужно всего лишь возвести несколько дополнительных перегородок». Остальные согласились. Но сделать все быстро не получилось. Всякий раз, когда Том напоминал об этом Джею, тот говорил, что работа ведется. От злости и отчаяния Том повесил на то место, где должны были быть стены его креативного уголка, две длинные занавески.

И это оказалось не единственным проявлением возникшего напряжения в команде. Ромеро как-то стал отдаляться, или, как называл это в шутку Том, «жонглировать битами», с того момента, как они переехали. Том часенъко сидел в своем укрытии и смотрел, как Ромеро веселится с Адрианом и Кевином. Ему было грустно оттого, что он не с ними. Отчасти это объяснялось тем, что их творческие манеры слишком разнились. Казалось, между дизайнерами и технологами — огромная пропасть. А все началось тогда, когда Ромеро выбрал Wolfenstein — быструю, brutальную игру, соответствующую возможностям графического движка Кармака, отдав ей предпочтение перед более топорным миром Keen с большим многообразием персонажей. Том по-прежнему оставался главным гейм-дизайнером id, но у него не было ощущения, что он занимается любимым делом. При этом он не терял надежды, что во время работы над DOOM все еще поменяется в лучшую сторону.

Первые обсуждения показали, что это очень даже возможно. Встречи проходили в комнате для переговоров с видом на шоссе. Парни сидели за большим черным столом и, наслаждаясь пиццей, высказывали свои идеи относительно демонов Кармака. Они решили делать экшен-игру, в которой бы объединились научно-фантастический саспенс из *Aliens* и фильм ужасов категории B *Evil Dead II*.

Но Том как креативный директор был решительно настроен создать не очередной бессюжетный шутер от первого лица, а наполненную глубиной, более кинематографичную игру. Ведь в *Wolfenstein* не было никаких эмоций, никто не сочувствовал тем, кого убивали.

«Может, нам рассказать историю ученых, находящихся на обратной стороне Луны? — предложил он. — Как будто они изучают какую-нибудь аномалию, и вдруг откуда ни возьмись появляются пришельцы? Но по мере продвижения вперед они понимают, что это мифологические демоны из ада, и впадают в шок. Дальше становится еще страшнее. А потом будет эпизод, где выясняется, что на Луне есть магнитные поля, а там — две аномалии. И вот ученые идут туда, преодолевают весь этот ад, выбираются — и тут вдруг оказывается, что ад был в нашем измерении и искажает все, к чему мы привыкли в первых эпизодах».

Однако Кармак Тома не поддержал. «Сюжет в игре, — произнес он, — сродни сюжету в порнофильме: конечно, он там предполагается, но не доминирует». Том заскрежетал зубами. «Более того, — продолжал Кармак, — технология в этот раз будет совсем иной. Зачем делать еще одну игру, состоящую из уровней и эпизодов? Вместо этого создадим параллельный мир. Тогда игроку не нужно будет проходить через дверь, за которой его ждет абсолютно новый уровень; у него появится ощущение, что он перемещается по единому огромному пространству».

Тому не понравилась идея. Она шла вразрез с их уже отработанной формулой, не раз приносившей успех. Геймерам нравилось заканчивать один уровень или эпизод игры, а затем переходить к следующему. Том бросил взгляд на Ромеро. Но тот снова принял сторону Кармака. Недовольный исходом, Том вернулся в свой укромный уголок.

Не только Ромеро понимал всю важность концепции Кармака. Однажды Джей и Кевин вышли на улицу покурить и обсудить покупку компанией

полиса страхования ключевых лиц* на случай, если с Кармаком что-нибудь случится. Когда Кевин предложил оформить такую страховку на всех членов команды, Джей ответил: «Остальным можно легко найти замену». Благодаря своим технологическим инновациям Кармак оставался бессменным Мастером Игры, хранителем свода правил.

С самого начала было ясно, что DOOM будет единственной в своем роде. Все фишки, с которыми Кармак экспериментировал в Shadowcaster, теперь становились востребованы. Наиболее интересным являлся эффект затемнения — когда виртуальное пространство постепенно погружается в абсолютный мрак. В ходе работы Кармаку следовало принять ряд непростых решений, способных сделать технологию жизнеспособной. А это означало, что с чем-то придется расстаться.

Программирование — наука, располагающая весьма лимитированным набором ресурсов; разработчик может рассчитывать только на ту мощность, которой обладает аппаратное и программное обеспечение компьютера. Осенью 1992 года Кармак все еще программировал в режиме VGA**, обеспечивающем отображение 256 цветов. Задача, стоявшая перед ним сейчас, заключалась в том, чтобы, используя доступные средства, добиться постепенного перехода к черному.

Ему предстояло выбрать в палитре цвета, позволяющие получить, например, шестнадцать оттенков красного, от самого светлого до совсем темного. Кармак написал программу, благодаря которой компьютер мог использовать оттенок в зависимости от того, в какой части помещения находится персонаж. Если это было большое, открытое пространство, компьютер делал быстрый пересчет и применял самые темные оттенки для отрисовки следующей секции. По мере продвижения игрока вперед компьютер начал осветлять фон: предметы, находящиеся ближе, всегда были более светлыми, чем те, что располагались вдали. Таким образом виртуальный мир казался не только реалистичнее, но и гораздо демоничнее.

Но это было еще не все. И Кармак, и Ромеро хотели уйти от тайловой архитектуры своих предыдущих игр; Keen и Wolfenstein выстраивались

* Страхование ключевых лиц — страховой полис, защищающий небольшую компанию или партнерство от убытков, связанных со смертью важного сотрудника. *Прим. пер.*

** VGA (от англ. Video Graphics Array) — компонентный видеointерфейс, используемый в мониторах и видеоадаптерах. *Прим. пер.*

из «кубиков»: небольшие квадратные тайлы графики, собранные вместе, превращались в одну большую стену. Сейчас же Два Джона, и особенно Ромеро, добивались более плавного дизайна, более свободной формы — они создавали мир, похожий на настоящий, со стенами разной высоты и огромными, неровными, порой причудливой формы комнатами. В Wolfenstein стены располагались под углом в девяносто градусов; в DOOM они будут под самыми разными углами.

Кармак был готов попробовать свои силы; компьютеры становились все мощнее, то же касалось и его навыков. Он начал экспериментировать с изображением более крупных полигонов произвольной формы, а также накладывать текстуру на потолки и пол. Заглянув однажды Кармаку через плечо, Ромеро присвистнул — подобную реакцию у него уже не раз вызывала работа коллеги. Кармак объяснил ему свою задумку со светом и полигонами, а также рассказал о других вещах, которые планировал сделать: немного ослабить систему безопасности игры, чтобы упростить хакерам возможность ее модификации, а также частично ввести режим сетевой игры, чтобы геймеры могли сражаться плечом к плечу.

Ромеро моментально разглядел потенциал технологии Кармака, который, по его же собственному признанию, он даже не мог вообразить. Ромеро как программист мог разговаривать с Кармаком на его языке: превращать свое художественное видение в код, разрабатываемый Кармаком, и таким образом воплощать всю затею в жизнь. В тот момент, когда Ромеро увидел эффект затемнения, в его мозгу стали возникать разные образы. «Скажи, а можно ли менять яркость света на лету, — спросил он, — или придется просчитывать все заранее?»

— Ну, — ответил Кармак, — я могу сделать свет динамическим.

— Круто! Тогда пускай у нас будут стробы! Только представь: ты пробегаешь через комнату, и — бз-з-з! бз-з-з! бз-з-з! — свет вырубается!

Ромеро побежал обратно к себе и включил редактор карт — программный шаблон, который они с Томом использовали для создания мира DOOM. Это напоминало архитектурный эскиз будущего дома. На экране появлялось нечто похожее на плоский чертеж, вид сверху. Кликнув мышкой и проведя вниз линию, Ромеро принимался рисовать стены. Еще один клик — и он мог посмотреть на свое детище изнутри. Адриан и Кевин в это

время занимались текстурами — по сути дела, обоями, чтобы дизайнер уровней мог потом декорировать ими стены.

Имея под рукой все эти инструменты, Ромеро собирался применить инновацию Кармака, чтобы DOOM наконец обрела жизнь. Кармак был профессионалом, и Ромеро это отлично понимал — и как программист, ценящий изобретательность коллеги, и, что не менее важно, как геймер, никогда не встречавший ничего подобного ни на РС, ни на какой-либо другой платформе. Он явно развлекался, придумывая комнаты, освещенные стробоскопом, и парящие в воздухе стены. Ему очень хотелось лишний раз выставить технологию Кармака в выгодном свете. Тот же был несказанно счастлив: его не только высоко ценили, но и дорожили им. Что может быть лучше? Ромеро тоже распырало от самодовольства; имея в своем распоряжении инновацию Кармака, он мог покорять новые высоты.

Том же, напротив, был подавлен. После первого обсуждения планов id он в одиночку занялся созданием руководства, в игровой индустрии больше известного как «проектная документация»; он описывал персонажей, их мотивацию, историю. «Все начинается с того, — писал он, — что игрока отправляют на военную базу, проводящую эксперименты на Луне. Внезапно что-то идет не так, и ученые случайно обнаруживают портал, ведущий в ад; открыв дверь, они выпускают сонм чудовищ». Само действие начинается с игры персонажа в карты с другими солдатами. Внезапная вспышка света — появляются демоны и разрывают лучшего друга героя на куски. Том хотел, чтобы героя, видящего такую картину, тут же охватил страх. Он назвал обреченного на смерть персонажа Buddy — дав ему имя того героя, за которого играл в Dungeons and Dragons.

Но его труд не нашел должного отклика у коллег. Первый удар нанес Кармак, небрежно бросивший, что больше не заинтересован в создании параллельного мира для DOOM и игра могла бы вернуться к более традиционному дизайну уровней. «Но я потратил два месяца на написание проектной документации, полагая, что в ее основе лежит *тот* мир, который *ты* хотел!» — воскликнул Том. Замечание Кармака означало, что теперь Тому придется все переделать.

«Твоя библия DOOM нисколько не помогает нам в создании игры, — возразил Кармак. — Ведь мы никогда раньше ничего подобного не писали, так какая необходимость в этом сейчас?» Игре не требовалась

предыстория. Герой все время чего-то боялся, но ему необязательно было знать почему. Кармак велел Тому бросать библию и поупражняться с технологией, как это делал Ромеро. «Понимаешь, мне еще нужно довести ее до ума, — объяснил Кармак. — Так что, пожалуйста, *поэкспериментируй*. Может, подбросишь какую-нибудь идею». Он даже посоветовал Тому сходить в библиотеку и почитать о военных базах: может, он что-то почерпнет из книг.

Ромеро полностью разделял это мнение. И хотя ему очень нравилось то, что Том уже описал в библии DOOM, он понимал, что сюжет, где у каждого игрока свой герой, не сочетался с технологией Кармака. В DOOM не было времени расслаиваться. Игра обещала быть не просто брутальной и динамичной, как Wolfenstein, но даже превзойти ее по этим параметрам.

Том отказался от этой затеи раз и навсегда. Как показывала пусть и не долгая история компании, в id уже успел выработаться определенный алгоритм, который отражал профессиональную идеологию Кармака: изобретать что-то, оптимизировать, а затем избавляться от ненужных составляющих, мешающих движению вперед. Так было во всех играх: сначала Keen был заброшен ради Wolfenstein, потом пожертвовали «полом» и «потолком» в погоне за скоростью. То же самое происходило и в жизни команды: Эл Викувиус, Скотт Миллер и даже кошка Митци — их всех стерли из программы одним росчерком. Было совершенно непонятно, кто или что станет следующим.

Ромеро вошел в кухню, размахивая грубой карикатурой на Бургер-Билла, известного геймера, который, по слухам, по несколько дней хранил бургеры у себя в столе. Том, Кевин и Адриан, гогоча, ввалились вслед за ним. Ромеро прикрепил картинку к стулу и взял нож для разделки мяса. Настало время мести.

Ребята подписали с Биллом контракт, чтобы он конвертировал или портировал Wolfenstein для Super Nintendo. Срок сдачи работы приближался, а Билл все еще не продвинулся ни на йоту. Наконец он признался, что у него возникла проблема: он не имел права договариваться с id, будучи сотрудником издательства Interplay, поскольку, согласно уставу компании, любая работа, которую делал их сотрудник, являлась ее собственностью; и теперь портированная версия Super Nintendo принадлежала Interplay.

Парни пришли в ярость. «Ясно, — процедил сквозь зубы Ромеро, — вот какое дерьмо получается, когда полагаешься на других людей». Том достал карандаш и набросал отвратительную карикатуру на Билла с куском мяса в зубах. Ромеро вырвал картинку у Тома из рук, заявив, что для Билла пробил час расплаты. Ребята стали по очереди кидать в изображение Билла ножи, подзадоривая друг друга, а потом перешли с картинки на стул, на котором она висела, и начали расшатывать и ломать его. Через несколько дней, когда Билл пришел навестить их, на полу все еще лежали щепки. Билл бросил взгляд на нож, увидел свое имя, нацарапанное на лезвии, и смиренно спросил: «Э-э-э, что это?» Его уволили. Кармак сам портирует игру.

Такого рода шуточки стали входить у id в привычку. Уже давно в компании существовала своего рода креативная дедовщина: парни по очереди унижали друг друга, используя при этом художественные средства. Адриан сделал заставку для компьютера Ромеро: когда тот его включал, на экране появлялось его изображение в компрометирующих сексуальных позах. На волне успеха Wolfenstein Том сделал несколько своих фотопортретов. Так вот, однажды Адриан и Ромеро отправились в город, чтобы их немного подправить; наиболее изощренная версия включала в себя братвурст*, яички** из глины и банку взбитых сливок.

У братства id была даже своя «мамочка», офис-менеджер компании Донна Джексон, женщина с приятным южным акцентом и огромной шевелюрой, предпочитающая деловые костюмы розового цвета и румяна в тон. Донна быстро взяла бразды правления в свои руки. Она следила за тем, чтобы все были сыты, здоровы и счастливы; привозила парням пиццу, гамбургеры и содовую, утешала, если кто-то грустил. Когда-то она увлекалась азартными играми в казино Шривпорта, но очень скоро стала метким стрелком в играх id. Она называла парней «мои мальчишки». Те величали ее «мисс Донна», а иногда «мамочка id».

Но так как мисс Донна была их «мамочкой» по контракту, никто не боялся, что она начнет им выговаривать за их выходки. Порча офисного имущества стала делом спортивного интереса. В комнатах повсюду валялись

* Bratwurst (в переводе с нем.) — свинья сарделька с большим количеством специй.
Прим. пер.

** Testicles (в переводе с англ.) — анатом. яички. *Прим. пер.*

нерабочие клавиатуры, поломанные мониторы, разбитые диски. Ромеро мог подойти к Кевину и в шутку заявить: «Эй, Кевин, эта мусорная корзина называет тебя мазафака». Кевин обычно сухо спрашивал: «Правда?» — и переворачивал корзину вверх дном.

Но куда разрушительнее были фантазии парней, занимавшихся артом. DOOM оказалась именно той игрой, о создании которой всегда мечтал Адриан; она позволяла ему воплотить в жизнь свои самые кошмарные видения. Вместе с Кевином и остальными парнями они выдумывали до жути отвратительных существ: Imp, чудовище с красными глазами, похожее на снежного человека; его мышцы покрывала коричневая шерсть, а из плеч и рук торчали шипы; Демон, розовый бык с окровавленными зубами и рогами; и самый противный из всех, Кибер-Демон, с обнаженным торсом и пистолетом вместо руки.

Благодаря новой анимационной технике монстры на сей раз выглядели гораздо естественнее. Для Wolfenstein Адриану пришлось рисовать каждый кадр в отдельности, прорисовывая персонажа с разных сторон при ходьбе и во время бега. Теперь же парни решили объединить несколько методов. Сначала они лепили персонажей из глины, а потом снимали их в разных позициях на видео. Затем видеокadres сканировали, переносили на компьютер, раскрашивали и для достижения конечного результата оцифровывали с помощью специальной программы Кармака под названием Fuzzy Pumper Palette Shop [2]. «Общее впечатление, конечно, довольно странное, — подытожил Кевин, — но таков уж DOOM» [3].

Адриан и Кевин веселились от души, вставляя в игру собственные отсканированные изображения. Однажды Кевин закатал рукав свитера и встал позади видеокамеры, вытянув руку перед объективом: он по очереди стрелял из игрушечного пластикового дробовика и пистолета из Toys «R» Us*; бензопилу — похожую на ту, что была у героя фильма Evil Dead II, — позаимствовали у девушки, с которой встречался Том. Эти картинки потом располагали в нижней части кадра, и игрок смотрел на происходящее с расстояния своей вытянутой руки, а на самом деле руки Кевина. Поддавшись вдохновению, Адриан отсканировал свои

* Один из крупнейших магазинов игрушек Великобритании. *Прим. пер.*

сапоги из змеиной кожи и использовал изображение для получения особой текстуры в одном из уровней игры. Как-то Кевин пришел на работу с разбитой коленкой, и парни отсканировали рану, чтобы впоследствии пустить снимок в дело. В причудливом мире DOOM могло пригодиться все что угодно.

К Новому году у парней уже многое было готово, так что Том напечатал пресс-релиз. «Даллас, штат Техас, 1 января 1993 года, очередная техническая революция в мире программирования РС, — написал он. — Игра DOOM компании id Software расширяет границы возможного на компьютере! В ней вы играете за одного из четырех солдат, отошедших от службы и внезапно оказавшихся в самом центре межпространственной войны! Вы находитесь на научной базе, ваши дни наполнены скукой и бумажной волокитой. Но сегодня рутине приходит конец. Демонические твари, одна за другой, нападают на вашу базу, убивая всех, кто попадаетея им на глаза. Находясь на краю гибели, вы вдруг осознаете свой долг: истребить врага и выяснить, откуда он появился. Правда вас потрясет!»

Том не без удовольствия описал новые, улучшенные технологии игры: наложение текстур, неортогональные стены, эффект затемнения. Ради прикола они вставили тизер о возможности играть нескольким геймерам одновременно, хотя им еще предстояло осуществить эту затею. «При использовании локальной сети в игру смогут играть до четырех геймеров, — писал Том. — При наличии модема или прямого соединения — только двое... Мы предполагаем, что станем причиной номер один снижения продуктивности компаний по всему миру».

Установив такую планку, Том, Ромеро, Адриан, Кармак и Кевин наконец в полной мере осознали, как все должно выглядеть. Игрок будет продвигаться вперед, глядя в дуло ружья, выступающее в нижней части экрана по центру. Комнаты будут зловещими, темными, в основном в серых, черных и коричневых тонах, иногда с ярко-голубым полом, а все стены (восьмиугольные, поярусные, с лесенками, ведущими из одной комнаты в другую), как и задумывалось изначально, — располагаться под девяносто градусов. Кармак сделал окна прямо в стенах, чтобы геймер мог видеть, что там, но при этом не знал, как туда попасть. В игре, конечно, были и источники света — флуоресцентные полосы на полу и потолке. В одном

месте, проходя через раздевалку со шкафчиками, игрок даже обнаруживает демона розового цвета, парящего над душевой кабинкой.

К весне парням удалось свести несколько уровней воедино, создав альфа-версию, которую они показали друзьям, тестировщикам и кое-кому из журналистов. Computer Gaming World опубликовал восторженное превью. «Мы понятия не имеем, какая нечисть завелась в тихом, спокойном Техасе, — говорилось в нем, — но что бы это ни было, у ребят появились странные видения, и, что еще хуже, они магическим образом воплотили их в жизнь. DOOM — так называется их новое творение, в основе которого лежит невероятная графическая технология» [4].

Несмотря на вызванный в прессе ажиотаж, Двум Джонам хотелось, чтобы Том еще доработал получившийся визуальный ряд. Том воспринял совет Кармака проштудировать книги о военной архитектуре слишком буквально. В результате строения выглядели банально, как настоящие военные базы. Том четко придерживался сценария своей библии DOOM, создав даже комнату, где солдаты сидели за столом и играли в карты. Многие помещения смахивали на настоящие офисы: с серыми стенами, полом, выложенным коричневой плиткой, даже с офисными стульями и картотечными шкафами. Ромеро полагал, что Том пытался таким образом поставить Кармака на место. Вроде как показать ему, что такое дизайн и как делаются дела.

Ромеро вернулся в свой кабинет, включил Dokken и принялся за работу. Далеко за полночь он все еще сидел, выделяя что-то на экране, кликая мышкой и делая чертежи в редакторе карт, постоянно переключаясь на перспективу от первого лица. Он знал, чего хочет: переделать военные бункеры, похожие на бетонные коробки, превратив их в нечто огромное, извилистое, странное, возможно, абстрактной формы. Проведя за этим занятием пару ночей, он получил желаемый результат, а затем позвал к себе парней и усадил за игру.

Действие начиналось в комнате с низким серым потолком. Двигаясь вправо, игроки подошли к стене с окошками, из которых просматривалось небо и то, что находилось снаружи, но при этом было непонятно, как туда попасть. Два софита высвечивали коридор. Казалось, это и есть выход. Но как только геймеры к нему приближались, он трансформировался в мостик, ведущий наружу. Над головой висело свинцовое небо. Вдалеке

виднелись горы. По мере продвижения вперед мостик вел снова внутрь, на этот раз в комнату с более высоким потолком. Яркие прожекторы освещали зомби, вселившихся в бывших солдат, — выходя из тени, они обстреливали геймеров. Когда Ромеро прошел этот уровень, парни согласились, что это то, что надо. Банальные идеи Тома были отвергнуты. Идеи Ромеро единодушно одобрены. Вот каким должен быть дизайн! *Вот какой* должна быть DOOM!

Начиная с этого момента Том охладел к работе и затаил обиду. Ему казалось, что все, что бы он ни делал, просто выбрасывалось за ненадобностью. Это напоминало окончание шестого класса, когда половина парней становится качками, а половина гиками, и ты вдруг понимаешь, что выбрал не тот путь. Ромеро тоже, казалось, игнорировал его: никаких шуточек, никаких дурашливых попыток что-нибудь сломать, никаких голосов пришельцев. Остальные тоже не обращали на него внимания, зарубая на корню любую идею, которую он вносил. Вскоре Тому стало совсем невыносимо в id. Он нашел себе девушку и начал проводить больше времени вне офиса.

Как-то задолго до этого Кармак отозвал Ромеро в сторону и предложил уволить Тома. Но Ромеро знал, к чему это может привести. Давным-давно, пока никто из ключевых фигур компании не уходил или не был уволен, парни обсудили, как действовать в подобных ситуациях. Став самостоятельной бизнес-единицей, они договорились, что судьба id Software никак не должна сказываться на личной судьбе ее владельцев. Они помнили, какой урон нанесли Softdisk распри между сотрудниками, и теперь были категорически настроены избегать подобного в своей фирме.

Они подписали две договоренности. Во-первых, решение уволить кого-то из сотрудников должно приниматься единогласно (на тот момент Адриан, Ромеро, Том и Кармак были равноправными партнерами; Джей и Кевин владели меньшим пакетом акций). Во-вторых, если один из владельцев уходил, то терял все свои акции и не получал никаких процентов в будущем, поскольку парни не хотели, чтобы кто-либо уходил, — это угрожало успеху id. Иными словами, если Том сейчас их покинет, то не увидит и пенни прибыли за DOOM, не говоря уже о Wolfenstein и Keen. Ромеро убедил Кармака дать Тому еще один шанс.

Было и еще кое-что, что занимало думы Ромеро. Он снова собирался жениться. Его отношения с Бет, бывшей сотрудницей Softdisk, переросли в настоящую большую любовь. Девушка давала ему достаточно свободы для творчества, но вместе с тем он всегда знал, что не один и ему есть о ком заботиться. Бет была веселой, любила готовить и умела развлекаться. Она не интересовалась играми, но зато и не мешала Ромеро заниматься любимым делом.

После свадьбы 4 июля 1993 года Ромеро и Бет отправились в медовый месяц на Арубу. По возвращении Ромеро просто фонтанировал энергией. Хотя он до сих пор поддерживал тесный контакт с сыновьями, живущими в Калифорнии, годами не иметь семью было сложно. А отношения с бывшей женой, Келли, становились все более напряженными. Теперь же у Ромеро появилась новая семья, жизнь начиналась с чистого листа. Деньги от Wolfenstein поступали регулярно, так что он получал до ста тысяч долларов ежемесячно. Игра DOOM тоже обретала свое место. Все было хорошо. Все, кроме истории с Томом. Всех уже достало его поведение. Парни настаивали, чтобы Том ушел. И Ромеро сдался.

Он сам хотел сообщить эту новость другу, поэтому пригласил его к себе на домашний ужин, приготовленный Бет. Том очень обрадовался. Он уже давно не проводил времени с Ромеро. Ужин прошел как в старые добрые времена: они отпускали шуточки, обсуждали фильмы и игры. Ромеро никак не мог заставить себя обрушить на друга страшную новость. На следующий день держатели акций созвали собрание. Когда Том вошел, он увидел, что все сидят за столом переговоров, опустив глаза. «Том, — произнес наконец Кармак, — к сожалению, ничего не получается. Мы просим тебя уйти».

Тому показалось, что земля уходит из-под ног. Он услышал, как Ромеро пытался объяснить, что хотел ему сказать об этом прошлым вечером, но так и не смог. Том стоял, как воды в рот набрал. Он нашел на столе какую-то наклейку, отлепил ее и стал катать между пальцами. Несмотря на все тревожные сигналы в последнее время, он, похоже, ничего не замечал. Ему было неловко и больно. Возможно, дело тут не только в играх, думал он. Ему всегда казалось, что парням не нравилось его воспитание: он, в отличие от многих из них, вырос в полной семье. У него было высшее образование, и родители души в нем не чаяли. Том попробовал

защищаться, говоря едва слышно обо всех тех вещах, которые он еще смог бы сделать для DOOM. Но в ответ последовала тишина. Вскоре его голос тоже затих. Парни попросили его выйти из комнаты, пока они будут обсуждать сложившуюся ситуацию.

Закрыв дверь, Том осознал, что что-то в нем изменилось. С его души словно камень свалился. Он ведь уже давно чувствовал себя несчастным, подавленным, ненужным; ему просто не хватало духу признаться в этом. Вся эта история напомнила ему многочисленные собеседования, во время которых человек в костюме раз за разом задавал ему вопрос, является ли предлагаемая работа действительно той, о которой он мечтает. Тогда и правда единственное, чего он хотел, это делать игры. Сейчас же, по истечении пяти лет, он вдруг понял, что ему нужно что-то другое. Войдя снова в комнату, он сказал: «Полагаю, парни, что мой уход из компании будет правильным решением». Его игре в id пришел конец. Для остальных же игра только начиналась.

Глава 9

САМАЯ КРУТАЯ ИГРА

Джон Кармак стоял в дилерском магазине Ferrari и любовался вишнево-красным спортивным автомобилем 328-й модели. В голове у него крутился только один вопрос: «Какую скорость она набирает?» Будучи инженером, он считал скорость эффективным способом измерения успеха: как оптимизировать работу компьютера, чтобы ускорить вывод графики на экран? С машиной было то же самое. Отметив сексуальный дизайн кузова, Кармак попытался представить себе двигатель. К большому удивлению дилера, этот крепкий парень двадцати двух лет, в футболке и джинсах, не глядя выписал чек на семьдесят тысяч долларов и взял ключи.

Кармак довольно быстро понял, что машина недостаточно проворна. Инстинкт заставил его заглянуть под капот и поковыряться там, как он уже однажды проделывал с MGB. Но это был не обычный автомобиль, а Ferrari. *Никто* не может ковыряться в Ferrari! Элитный производитель был невысокого мнения о тех, кто осмеливался поставить под сомнение его изначальный дизайн. Но Кармак рассматривал это всего лишь как очередное хакерство.

С помощью Ромеро он вскоре нашел кое-кого, кто мог бы ему помочь. Боб Норвуд занимался гонками и сам собирал машины с тринадцати лет, еще живя в Канзасе. На его счету в Книге рекордов Гиннеса значилось больше сотни рекордов; все были связаны со скоростью и поставлены на самых нелепых машинах, но больше всего рекордов приходилось на Ferrari. Однажды Ромеро прочел в каком-то автожурнале, что у Нортонса свой магазин в Далласе, и посоветовал Кармаку позвонить туда.

Кармак, как всегда, отнесся к этому скептически. Все механики в городе отвечали ему отказом. «Хм, Ferrari? — говорили они. — Мы можем поставить новую выхлопную систему». Но выхлопная система не решала, насколько было известно Кармаку, его проблему. Когда он приехал в гараж Норвуда, навстречу ему вышел видавший виды владелец, вытирая грязные от масла руки. «У меня Ferrari 328-й модели, — осторожно начал

Кармак. — И мне бы хотелось сделать ее чуть-чуть быстрее». Норвуд деловито прищурился и произнес: «Поставим на нее турбодвигатель». У Кармака появился новый друг.

За пятнадцать тысяч долларов Норвуд оснастил Ferrari турбосистемой, которая активировалась, когда Кармак вдавливал педаль газа в пол. Это было сродни агрессивному хакерству, и Кармак сразу же почувствовал родство душ с ветераном гоночного движения. В тот день, когда машина была готова, Кармак планировал съездить на выпускной к брату в Миссури. Успех Keen и Wolfenstein помог ему наладить отношения с матерью, но если он подъедет на автомобиле вроде этого, то точно заслужит ее одобрение.

У Норвуда он появился с вещевым мешком, закинул его в багажник и отправился в путь. Выехав из Далласа, Кармак попал на прямое открытое шоссе. Он плавно утопил педаль газа в пол, и машина увеличила скорость в два раза, до 140 миль в час*. Жизнь была прекрасна. Все его мечты сбылись: он работал на себя, программируя всю ночь до утра; одевался, как ему нравилось. Все годы лишений потихоньку стирались из памяти. Хотя остальные парни сильно сомневались, что у него есть чувства, он точно знал, что есть. В эту минуту, несясь по шоссе, он ощущал себя невероятно счастливым. Оставшуюся часть пути он проехал с широкой улыбкой на лице.

Двигатель в машине был не единственной вещью, которую Кармак хотел сделать быстрее. DOOM, по его мнению, тоже нуждалась в ускорении. Многое из имеющегося в игре ее тормозило, например текстурные потолки и полы, а также стены разной величины. Портируя Wolfenstein на Super Nintendo System, Кармак прочел о так называемом двоичном разбиении пространства, или BSP**. Этот процесс использовал программист из Bell Labs для вывода трехмерных изображений на экран. Проще говоря, с его помощью модель разбивалась сразу на большие объемы, или листья***

* 140 миль/час = 225 км/час. *Прим. пер.*

** Двоичное разбиение пространства (от англ. Binary Space Partitioning). *Прим. пер.*

*** Листья данных (от англ. leaves of data) — BSP-дерево используется для сортировки визуальных объектов в порядке удаления от наблюдателя, а также для обнаружения столкновений. Впервые BSP-деревья были применены специалистами компании LucasArts в начале 1980-х гг., а широкую популярность у разработчиков они завоевали благодаря компании id Software *Прим. пер.*

данных, а не, как раньше, на многочисленные маленькие полигоны, которые компьютер медленно вырисовывал за раз. Когда Кармак прочел об этом, в его голове что-то щелкнуло. А что если применить BSP не только для работы над одним изображением в формате 3D, а построить целый виртуальный мир?

Такого еще точно никто не делал. Похоже, никто даже не думал ни о чем подобном, потому что не так-то много людей профессионально занимались созданием виртуальных миров. С использованием BSP изображение комнаты в DOOM будет разбито на огромное дерево с листьями. И вместо того чтобы всякий раз, когда игрок двигается, рисовать целое дерево, компьютер нарисует лишь те листья, которые тот видит. Как только идея была реализована, игра DOOM, и без того отличавшаяся неплохой скоростью, стала буквально «летать».

Чтобы двигаться дальше, Кармаку, Ромеро и остальным предстояло решить одну неотложную проблему: найти замену Тому Холлу. Как друг он был, конечно, незаменим, особенно для Ромеро. Никто больше не умел вызывать такой истерический гогот. Уход Тома из id оказался настолько болезненным, что они с Ромеро едва разговаривали с тех пор. Но Том еще легко отделался. Скотт Миллер, еще одна жертва, перемолотая жерновами успеха id, предложил ему должность гейм-дизайнера в Apogee. Это была горько-сладкая пилюля, но Том согласился; возможно, теперь он сможет заняться теми играми, которыми ему хотелось.

А парни в id начали просматривать резюме в поисках нового гейм-дизайнера. Одно их заинтересовало, оно пришло от многообещающего геймера по имени Сэнди Питерсен. 37-летний Сэнди был, конечно, несколько староват по сравнению с командой id и являлся почетным ветераном геймерского движения. В начале 1980-х годов он разработал настольную ролевою игру Call of Cthulhu с плотоядными зомби и пришельцами со щупальцами вместо ног. Игра стала культовой во всем мире и разошлась тиражом более ста тысяч копий. Кончилось тем, что Сэнди осел в MicroProse, компании из Балтимора, основанной Сидом Мейером*.

Но что-то Ромеро настораживало. В конце резюме Сэнди указал, что он мормон.

* Сид Мейер — легендарный дизайнер игрового симулятора развития человечества Civilization. *Прим. пер.*

— Чувак,— сказал Ромеро Кевину, — я не хочу, чтобы у нас работал какой-то религиозный фанатик. Мы тут, черт возьми, создаем игры о демонах, преисподней и прочей нечисти. Нам тут только ярого противника всего этого не хватало.

— Н-да, — призадумался Кевин. — Давай хотя бы познакомимся с ним, вдруг он окажется крутым спецом.

Ромеро вздохнул:

— Хорошо, чувак. Но я бы не стал этого делать.

Спустя несколько дней объявился Сэнди. Это оказался лысеющий крепьш в очках и подтяжках. Он очень быстро говорил высоким голосом, в котором появлялись взволнованные нотки, когда речь заходила об играх. Заинтригованный, Ромеро усадил его за компьютер, решив посмотреть, как он сделает пробную версию уровня DOOM. За несколько минут Сэнди изобразил на экране клубок линий.

— Эм, — произнес Ромеро, — что ты делаешь?

— Ну, — быстро ответил Сэнди, — вы пойдете сюда, эти стены откроются позади вас, и через них войдет монстр, вы пройдете по этому коридору, потом я выключу тут свет, а затем все это...»

«Отлично, — подумал Ромеро, — этот парень справляется с заданием на раз-два!» Если Сэнди будет гейм-дизайнером, у Ромеро наконец появится время на остальные вещи, которые ему нравились, — программирование, озвучку, создание уровней, просмотр деловых документов.

Сэнди получил работу, но запросил больше денег, чем ему обещали, объяснив, что у него семья. В тот же день к нему подошел Кармак: «То, что ты показал, действительно хорошо. Думаю, ты займешь достойное место в нашей компании». На следующий день Кармак снова остановил его в коридоре. «Когда я тебя хвалил, — начал он, — я еще не знал, что ты просил о повышении зарплаты. В общем, я не хочу, чтобы ты думал, что я мотивировал тебя на это. М-м-м». И ушел. Все это выглядело довольно странно: неужели Кармак думал, что, польстив ему, заставит его просить сумму побольше? Похоже, ему ничего не известно о мыслях и чувствах других людей, решил Сэнди.

Ромеро сразу же оценил скорость, с которой работал Сэнди, его чувство прекрасного, столь необходимое дизайнеру, а также поистине энциклопедические знания об играх. Сэнди повеселил его, заметив, какое, должно

быть, удовольствие получает игрок, выпускающий дух из демона своим дробовиком. «Ну правда, — продолжал он. — Смотри, ты слышишь выстрел, видишь здорового отважного мужика, возводящего курок, и то, как плохой парень отлетает в сторону или взрывается. Это же как подтверждение того, что ты все сделал правильно!»

Ромеро хоть и был с ним полностью согласен, однако не преминул напомнить, что вообще-то в игре будет море крови. Парни посмеялись от души. Ромеро решил, что это подходящий момент, чтобы поднять религиозный вопрос.

— Итак, — начал он, — ты мормон?

— Да, — подтвердил Сэнди.

— Ну, — замялся Ромеро, гоготнув, — по крайней мере, ты не из тех мормонов, что строгают детишек и всякое такое.

Сэнди перестал печатать.

— Вообще-то у меня пятеро детей.

— А, понятно, — смутился Ромеро. — Знаешь, пять, это, конечно, много, но все же не *десять!* Во всяком случае ты же не всамделишный мормон, который носит с собой удостоверение?

— Да вот моя карточка, тут! — ответил Сэнди.

— Ну, тогда ты ведь не носишь все эти одежки, правда?

Сэнди поднял рубашку.

— Вот они, на мне!

— Ну ладно, ладно, — сдался Ромеро, совершенно сбитый с толку. — Умолкаю.

— Послушай, — сказал ему Сэнди, — не переживай. У меня нет никаких проблем с демонами из игры. Это же всего лишь мультик. И вообще, — добавил он с улыбкой, — *они* же плохие парни.

Пока ребята в сентябре 1993 года занимались усовершенствованием DOOM, двое сыновей священника из Спокана по имени Рэнд и Робин Скотт выпустили *Myst*, приключенческую компьютерную игру на CD-ROM. Она в мгновение ока стала феноменом, возглавила все игровые чарты и разошлась тиражом более четырех миллионов копий [1], при этом популяризовав новый формат CD-ROM (позволяющий хранить в сотни раз больше информации, чем на дискетах), который

с увеличением количества приводов CD-ROM на домашних компьютерах уже воспринимался разработчиками игр как основной. Дополнительный объем обеспечивал лучший звук и даже полноценное видео — эффекты, использовавшиеся в CD-ROM-игре под названием 7th Guest, еще одном хите того времени.

Myst была сделана в фотореалистичной манере; игроки высаживались на мистическом заброшенном острове, где им предстояло исследовать странные комнаты и машины, а также раскрыть секрет их изобретателя, человека по имени Атрус. Так же как в DOOM, в Myst играли от первого лица. Но герои здесь не бегали и нигде не ползали. Они медленно пробирались вперед, решая по пути головоломки и находя применение различным предметам. «Гениального качества изображения в формате 3D, — писал журнал Wired, — а также сам виртуальный мир в целом, со всеми своими лабиринтами, загадками и человеческими интригами, задают новый стандарт приключенческим играм» [2].

Парни из id ненавидели Myst. В игре не было ни одного элемента, который бы им понравился: ни взаимодействия в режиме реального времени, ни скорости, ни страха, ни экшен. Если сравнить Myst с Шекспиром, то DOOM была бы Стивеном Кингом. Используя движок Кармака, ребята кинулись доделывать финальные элементы игры. Адриан и Кевин трудились над мрачным, демоническим визуальным рядом. Они рисовали посаженных на кол или повешенных на столбах людей (источником вдохновения Адриану служили случаи из больницы, которые он наблюдал много лет назад), испачканные кровью трупы, висящие на цепях. Изображения нечисти были изощренными как никогда: монстры с открытыми черепами, Властелин Преисподней с вываливающимися на пол кишками.

Оружие тоже использовалось соответствующее: дробовик, пистолет, бензопила, ракетная установка и гигантская пушка, любовно называемая БХП*. В Wolfenstein, если игрок терял где-то оружие, оно по умолчанию заменялось ножом. В DOOM же персонажу приходилось рассчитывать только на свои кулаки: парни оцифровали руку Кевина, наносящую мощные удары на фоне голубого экрана. Смертельное оружие, равно как и монстры, нуждалось в соответствующей озвучке. Ребята снова наняли Бобби Принса,

* Большая Хренова Пушка (от англ. BFG — Big Fucking Gun). *Прим. пер.*

чтобы он придумал аудио. Под руководством Ромеро Бобби записал для DOOM саундтрек в стиле техно-метал. А для озвучки тварей использовали рык самых разнообразных животных.

Ромеро полностью реализовал себя в DOOM. Ему нравилось в этой игре все: скорость, наводящие ужас картинки, саспенс — работая, он опирался именно на это. Свои уровни Ромеро делал намеренно скоростными. Как дизайнер он отвечал не только за дизайн архитектуры окружающей среды, но и определял, где спрятать монстров, оружие, бонусы и прочие предметы; это напоминало роль театрального режиссера и создателя дома с привидениями в одном лице.

Ромеро наслаждался своей ролью. В разработанном им уровне игрок мог забежать в комнату и увидеть окно, ведущее наружу, но не знать, как выбраться. Тогда он метался по помещению в поисках выхода, музыка же в это время нагнетала напряжение. Вдруг дверь открывалась, и — бамс! — за ней оказывался ревущий Imp. Герой его убивал, бежал по коридору, открывал следующую дверь, и — бамс! — на него обрушивался целый сонм чудищ. Ромеро очень ловко режиссировал схватки, сначала позволяя персонажу выиграть небольшое сражение, а потом сталкивая его с полчищем монстров.

И если Ромеро был брутален и жесток, то подход Сэнди отличался интеллектуальностью и стратегией. В один из своих уровней он поместил полным-полно зеленых бочек, которые взрывались, когда игрок попадал по ним. По задумке Сэнди, в дальнейшем оставался только один способ убить монстров — попасть по бочке в нужный момент. Уровни, созданные Сэнди, с эстетической точки зрения были не такими красивыми, как у Ромеро; кое-кто из парней даже считал их откровенно отвратительными, но, несомненно, в них перемежалось нечто демоническое и смешное. Команда id не пожалела, что Ромеро нашел Сэнди.

К осени 1993 года давление стало нарастать, так как геймеры начали требовать игру. Несмотря на попытки id сохранить все в тайне, эпизоды, предназначавшиеся для прессы, попали в интернет. Небольшие группы самых преданных фанатов стали звонить в офис компании и посылать письма в надежде получить хоть какую-нибудь информацию. Но пресса, казалось, даже не интересовалась происходящим. Кабельное телевидение показало о парнях небольшую программу — сюжет о том, как они на работе играют

в игры, — на этом все и закончилось [3]. Звонить именитым газетам и журналам, посчитал Джей, не имеет смысла.

Вместо этого он — решительно настроенный сделать политику компании такой же инновационной, как и ее игры, — сфокусировался на их дистрибуции и маркетинге. Джей установил беспошлинный номер для заказов вне стен офиса и заключил сделку с дистрибуторской компанией. Так как парни своими силами публиковали DOOM, они планировали получить вдвое больше прибыли, чем от Wolfenstein. Игры, распространяемые через обычные каналы розничной торговли, приносили деньги посредникам. Всякий раз, когда кто-нибудь покупал игру в CompUSA, розничный торговец брал деньги, затем платил дистрибьютору; тот брал деньги и платил издателю; издатель, в свою очередь, платил разработчику. Выпуская игру в бесплатной версии, ребята миновали всю эту цепочку, удерживая 85 центов с каждого доллара; игра стоила около 40 долларов. Джей полагал, что DOOM, так же как и Wolfenstein, обретет популярность благодаря сарафанному радио. И если такие монстры, как Nintendo, тратили миллионы на маркетинг и рекламу, id ограничится небольшим рекламным объявлением в одном из игровых журналов. Задача компании, соответственно, — сделать так, чтобы бесплатная версия DOOM попала к максимально возможному количеству пользователей.

В то время магазины розничной торговли продавали shareware-диски, а авторы вынуждали их раскошелиться на большие роялти. Компанию id, на счету которой на тот момент были одни из самых успешных игр, отличал другой подход: они планировали отдать пробную версию DOOM розничным торговцам совершенно бесплатно (никаких гонораров и роялти) и разрешить им оставить себе всю прибыль с продаж. Чем больше таких версий будет распространено, тем больше потенциальных клиентов появится у id.

«Мы будем только рады, если вы обогатитесь за счет нашей бесплатной демоверсии, — убеждал Джей продавцов. — Продвигайте ее! Продвигайте в массы!» Продавцы ушам своим поверить не могли: еще никто никогда не предлагал им не платить роялти. Но Джей настаивал на своем: «Возьмите DOOM и оставьте всю прибыль себе! Моей целью является дистрибуция. DOOM должна стать Wolfenstein, подсевшей на стероиды. Я хочу, чтобы игра выстрелила — далеко и высоко! Я хочу, чтобы вы

благодаря DOOM озолотились! На самом деле я еще хочу, чтобы вы сделали игре отличную рекламу, потому что вы заработаете на ней. Поэтому оставьте себе те деньги, которые вы отдали бы мне в качестве роялти, и пустите их на рекламу DOOM!» В лице торговцев Джей приобрел отличных компаньонов.

Шумиха вокруг Wolfenstein и DOOM привлекла множество старых знакомых id. Эл Викувиус связался с парнями и поинтересовался, не хотят ли они выпустить что-нибудь из старых игр, созданных в бытность сотрудниками Softdisk. Компания, признался он, переживала непростые времена с тех пор, как ребята ее покинули. Ведь они его подвели.

Но куда значимее оказалось внезапное появление отчима Ромеро, Джона Шанемэна. По дороге в Даллас он заехал к пасынку. Они решили пойти поужинать в Outback Steakhouse, где, устроившись напротив Ромеро, Шанемэн впервые открыл свое сердце. «Знаешь, я, конечно, временами был настоящим медведем, — сказал он. — Я помню, как говорил тебе, что если собираешься создавать собственную марку, то нужно заниматься бизнес-приложениями. Но, послушай, я хочу, чтобы ты знал, — я все же мужик и умею признавать свои ошибки. Я думаю, то, что ты делаешь сейчас, очень здорово. Прости: я тогда был не прав».

Ромеро принял его извинения. Прошло достаточно много времени, и не было никакого смысла таить обиду. Работа над DOOM подходила к концу, а все самое лучшее еще ждало впереди.

Был Хеллоуин 1993 года; Ромеро играл в DOOM. Его герой находился в комнате с серыми стенами, покрытыми мерзкой тиной, и смотрел на ствол своего пистолета. Раздался зловещий аккорд на синтезаторе, за ним последовал жуткий запил на гитаре, а затем вступили барабаны — конец был близок. Дробовик лежал на полу. Ромеро метнулся вперед, схватил его и ворвался в дверь, которая открылась перед ним. Отовсюду доносились злобное рычание — устрашающий храп, рев и стоны. Вдруг откуда ни возьмись над головой Ромеро взлетели огромные красные огненные шары. Следовало действовать быстро.

Ромеро развернулся и выпустил заряд дробовика в грудь зомби, тот разлетелся на кровавые куски. В сторону Ромеро полетел огненный шар, на какое-то время вырубив его, — затем Ромеро услышал хрипы. Еще один

выстрел — Ромеро обернулся, но ничего не увидел. Еще один выстрел — хрип усилился. Страшное чудовище кинулось на Ромеро. Он выстрелил, но впустую. А потом он увидел бочки. Монстр направился к ним. Когда подвернулся удачный момент, Ромеро стрельнул по бочкам — те взорвались, не оставив от чудовища мокрого места.

Открылась дверь, настоящая, та, что в кабинете Ромеро. Он бросил через плечо короткий взгляд на вошедшего Кармака и продолжил играть. Кармаку понравилось то, что он увидел на экране. «Ромеро — талантище, — подумал Кармак. — Насколько же разнообразны его уровни, насколько изысканны, глубоки». Он создавал настоящие симфонии, используя технологии Кармака.

— Что случилось? — поинтересовался Ромеро.

Кармак ответил, что уже сделано достаточно всего и пора взяться за режим сетевой игры для DOOM. Ах да, вспомнил Ромеро, режим сетевой игры. В январе в своем пресс-релизе они обещали, что в DOOM смогут одновременно играть несколько геймеров, соревнуясь друг с другом. Но на фоне более актуальных задач эта стала казаться второстепенной.

Кармак сообщил Ромеро о возможных технических сложностях, с которыми ему придется столкнуться. Ромеро кивнул в знак согласия. Как же здорово будет иметь режим сетевой игры! Ведь многие игры позволяли геймерам сражаться плечом к плечу: например, Street Fighter II, а также новая Mortal Kombat, равно как и вышедшие из моды M.U.L.E., или Multiple Use Labor Element, и модная игра netTrek, созданная по мотивам более ранней Star Trek. Но история еще не знала ничего похожего на DOOM — кровавого шутера от первого лица. Сердце Ромеро пело.

Он включил игру и быстро прошел уровень E1M7, или Эпизод 1, Карта 7. Он добрался до конца коридора, где было окно, из которого открывался вид на внешнюю платформу, светящуюся зеленой плазмой. Ромеро представил себе, как двое игроков посылают друг в друга реактивные снаряды, как те летают по всему экрану. «Боже мой, — подумал он, — еще никому не доводилось видеть ничего подобного в игре». Конечно, по монстрам стрелять весело. Но ведь это всего лишь бездушные создания, управляемые ботами. А теперь геймеры смогут играть друг против друга — живых противников с независимым мышлением и собственной стратегией. *Мы сможем убивать друг друга!*

«Если у нас получится воплотить задуманное, — подытожил Ромеро, — то мы получим, черт возьми, самую крутую игру, которую эта чертова планета когда-либо видела!»

Кармак не мог бы выразиться лучше.

За две недели Кармаку удалось объединить два офисных компьютера в сеть: один для себя, второй для другого игрока. В нужный момент он нажал клавишу на своей клавиатуре; его персонаж сделал несколько шагов вперед. Данные с одного компьютера устремились на другой, трансформируясь в изображения: компьютеры разговаривали друг с другом. И Кармак знал, к чему это приведет. Он взглянул на ПК справа и увидел своего персонажа теперь уже со стороны: тот бежал вдоль экрана. Кармак создал единый виртуальный мир, и тот исправно функционировал.

Ромеро подскочил, когда вошел к нему в кабинет. «О боже! — вскрикнул он. — Глазам своим не верю!» Он пулей метнулся за второй ПК, а Кармак снова запустил игру; на этот раз его партнером был Ромеро. Он смотрел, как космический корабль, которым управлял Кармак, движется вдоль экрана. Ромеро последовал за ним и выстрелил из пистолета — бу-у-ум! — и персонаж Кармака, вопя, разлетелся на куски. «Выкуси!» — закричал Ромеро.

Вскоре каждый в компании попробовал свои силы в многопользовательской игре, гоняясь друг за другом и устраивая взрывы. Офис наполнился криками, но не цифровыми, а настоящими, человеческими. DOOM была ареной, на которой происходило действие: персонажи бегали, соревновались, прятались, убивали. Парни также начали играть в режиме один на один и вручную подсчитывали очки, чтобы посмотреть, на чьем счету больше убитых. Но это еще не предел, понял Ромеро. Уж если они могли играть вчетвером одновременно, то почему бы не играть целой командой, сообщая продвигаясь сквозь все эти дебри с монстрами? По утверждению Кармака, это было возможно. Ромеро не мог сдержать восторга. «Только не говори мне, что можешь устроить нам коллективную игру? — он едва дышал от волнения. — Вот ведь, блин!»

Ромеро задавал темп. Момент был исторический — поважнее, чем когда-то с Dangerous Dave. Вся эта история оказалась круче всего того, что он когда-либо видел. Он шел вдоль по коридору и слышал, как из комнат

доносятся визг и крики. Персонаж Адриана, который играл против Кевина, Кармака и Джея, агонизировал в конвульсиях. Что это было? Ромеро призадумался. Все очень напоминало боксерский поединок, с той лишь разницей, что тут следовало не просто отправить другого парня в нокаут, а убить его! Это был бой не на жизнь, а на смерть. Ромеро в ужасе притих. «Это, — произнес он вслух, — смертельный бой».

В начале декабря 1993 года работа над DOOM близилась к концу. Парни перестали уходить по вечерам домой и спали прямо на полу, диванах, под рабочими столами, в креслах. Дэйв Тейлор, которого наняли помогать с дополнительным программированием, даже приобрел репутацию человека, который тут же отключался на полу. Но, по его словам, случалось это не потому, что он настолько сильно уставал. DOOM влияла на него на *биологическом* уровне. Чем дольше он играл, тем быстрее проходил все бесконечные коридоры и тем сильнее у него кружилась голова. Через несколько минут столь стремительного бега Дэйв обычно ложился на пол, чтобы немного прийти в себя. И порой засыпал в такие моменты. Но это происходило так часто, что однажды вечером парни взяли скотч и очертили на полу контуры его тела.

Давление нарастало по мере приближения проекта к завершению. Отдельные геймеры звонили в офис и оставляли сообщения типа: «Ну что, готово?» или «Поторопитесь-ка, ублюдки!». Кто-то негодовал по поводу того, что компания id не смогла выпустить игру в обещанные сроки — в конце 1993 года. «Вы начали рекламировать DOOM несколько месяцев назад, — писал один геймер в новостной онлайн-группе, — и заставили нас локти себе кусать в ожидании игры: так вы ее разрекламировали. *Огромное* число людей верило, что DOOM выйдет в конце 1993 года. Теперь же это приятное ожидание потонет в мощном потоке ярости и негодования» [4].

Некоторые геймеры были настроены более благодушно и постили признания в том, как долго ждали игру с тех пор, как увидели первые скриншоты. «Я стрелял из пистолета по пикселизованному (да, в моей мечте он был именно таким) монстру, — писал один из них, — как вдруг зазвонил будильник (включилось радио)... Пора записываться на прием к местному психиатру. Не представляю, в каком я буду состоянии, когда игру наконец выпустят 😊» [5].

Другой геймер сочинил целую поэму, назвав ее «Ночь накануне DOOM» [6]: «Была ночь накануне выхода DOOM, по всему дому я соединил компьютеры для многопользовательской схватки, всем раздал мыши. Сеть была установлена с особым тщанием в надежде на то, что DOOM скоро появится». У издателя одного компьютерного журнала были более тревожные мысли, которые он выразил в своей колонке, озаглавив статью «Кошмар любого родителя накануне Рождества» [7]: «К тому моменту, как ваши детишки мирно заснут в своих кроватках и им приснится чернослив в глазури, они, возможно, уже будут знать о последней сенсационной компьютерной игре... DOOM».

В пятницу, 10 декабря, час DOOM наконец пробил. Проведя тридцать часов за тестированием игры на баги, парни были готовы выложить ее в интернет. Благожелательно настроенный администратор из Университета Висконсина по имени Дэвид Датта позволил id загрузить DOOM в пробной версии на файловый сервер. Это была неплохая сделка. У университета был высокоскоростной широкополосный интернет, что открывало доступ большому числу пользователей. План заключался в том, что id загрузит пробную версию, а пользователи смогут скачивать ее себе и пересылать друг другу по всему миру. Геймеры выполняют за id всю работу. За день до этого Джей объявил, что DOOM будет доступна с полуночи 10 декабря.

За несколько минут до назначенного времени парни собрались возле компьютера Джея. Офис был битком набит всяким мусором, оставшимся после работы над DOOM. Глиняные фигурки Адриана и Кевина стояли на полке. В углу виднелась полная до краев мусорная корзина. Силуэт Дэйва Тейлора, обведенный на полу скотчем, потихоньку припадал пылью. Джей был готов отправить файл с DOOM в самостоятельное плавание.

FTP* Висконсинского университета кишел игроками. Хотя у них не было никакой возможности общаться между собой посредством чатов, они умудрились-таки найти способ — создали нечто наподобие чата и перекидывались сообщениями вроде «КОГДА БУДЕТ DOOM» или «МЫ В НЕТЕРПЕНИИ». Сотни других геймеров ожидали публикации игры на специальном канале Internet Relay Chat (где пользователи могли устраивать настоящие

* File Transfer Protocol — протокол передачи файлов по TCP-сетям. *Прим. ред.*

дискуссии с помощью текстовых сообщений); там же Джей время от времени рекламировал DOOM.

Наконец часы пробили полночь. Парни больше не могли ждать. Джей нажал клавишу, чтобы загрузить игрушку. Все собравшиеся улыбались. Но Джей был серьезен. Он сидел, наморщив лоб, и печатал на компьютере. С загрузкой возникла проблема. FTP Университета Висконсина мог принять только 125 человек одновременно. Очевидно, 125 геймеров уже ждали своей очереди онлайн. Id никак не удавалось прорваться.

Джей набрал номер Дэвида Датты и обрисовал план действий. Дэвид должен увеличить число потенциальных пользователей, чтобы Джей смог загрузить игру, и будет оставаться на связи до победного конца. Все замерли в ожидании. Они слышали, как парень что-то печатает на другом конце провода. Наконец он сказал, что все готово. Джей занес палец над клавишей: «Итак, поехали!» Но опять не смог подключиться.

Тогда он вышел в чат, где уже было полным-полно нетерпеливых геймеров. «Послушайте, — напечатал он им, — я прошу прощения, но вам всем нужно покинуть сайт Висконсинского университета, потому что я никак не могу загрузить игру. Выбора у вас нет: либо я делаю то, что мне нужно, либо я вообще ничего не загружаю». Все тут же все поняли. Джей попробовал нажать кнопку еще раз и установил соединение. Игра DOOM наконец-то покидала родные пенаты.

Радостные, но выжатые как лимон парни попрощались друг с другом и разошлись по домам отдыхать впервые за долгие месяцы. Только Джей остался в офисе — он хотел проследить за тем, как пройдет загрузка. Через полчаса последний бит DOOM отправился в Висконсин. И тут же десять тысяч геймеров накинулись на сайт. Сила их напора была чрезмерной — компьютерная сеть Университета Висконсина упала.

— Боже мой, — сказал Дэвид Джею по телефону. — Я еще никогда в жизни ничего подобного не видел.

Игра DOOM взорвала мировое сообщество геймеров.

Глава 10

ПОКОЛЕНИЕ DOOM

Как и многие родители в 1993 году [1], Билл Андерсен совершенно точно знал, что его 9-летний сын хочет на Рождество — Mortal Kombat. Домашняя версия жестокого аркадного файтинга разошлась 6,5-миллионным тиражом и стала настоящим хитом, затмив даже Street Fighter II. Андерсен рассказал о ней своему боссу Джозефу Либерману, амбициозному сенатору-демократу из Коннектикута. Сенатор внимательно выслушал начальника своего штаба и захотел увидеть игру своими глазами.

Но Mortal Kombat не вызвала восторга у сенатора. Какие-то таинственные спецприемы позволяли игрокам вырывать с мясом и кровью хребет у своих врагов. Но еще печальнее было то, что геймерам, похоже, нравилась подобная брутальность. Версия Mortal Kombat, выпущенная для домашней консоли Sega Genesis и отличавшаяся большей графической правдоподобностью в изображении сцен насилия [2], продавалась в три раза лучше, чем версия для Super Nintendo Entertainment System, в которой не было крови. Успех версии для Sega нанес Nintendo, потребовавшей от разработчика игры, Acclaim, убрать все спорные моменты, чтобы игра была выдержана в рамках корпоративных семейных ценностей, сокрушительный удар. Сделав выбор в пользу кровавой версии, Sega стала новой системой must-have*, достигнув в продажах показателя почти в 15 миллионов единиц. Впервые за всю историю индустрии безупречная репутация Nintendo была запятнана.

Увы, эта игра оказалась не единственной. Сенатор Либерман наткнулся на Night Trap, высокобюджетный тайтл для Sega, где полуобнаженных девушек, включая героиню, прототипом которой послужила Дана Плато**, атаковали вампиры. Такие жестокие фильмы, как Reservoir Dogs и Terminator 2, завоевали Голливуд; теперь, похоже, настала очередь

* Термин, принятый для обозначения вещей, которые нужно обязательно иметь. *Прим. пер.*

** Дана Плато — американская актриса, ставшая популярной еще в детстве благодаря телевизионному шоу Different Strokes. *Прим. пер.*

агрессивных видеоигр. Первого декабря 1993 года Либерман созвал пресс-конференцию, чтобы пресечь это безобразие.

Рядом с ним сидел сенатор от партии демократов Херб Коль, штат Висконсин, председатель подкомитета по делам несовершеннолетних, а также подкомитета государственного регулирования и информации. К нему также присоединился мрачный Капитан Кенгуру, ведущий детской телепередачи Боб Кишан [3]. Херб сказал: «Времена Lincoln Logs и Matchbox cards миновали, им на смену пришли “видеоигры, полные нечеловеческих воплей; [их] достаточно, чтобы у родителей начались кошмары”». Кишан предупредил о тех пагубных «уроках, которые извлечет ребенок из видеоигр, пропагандирующих насилие, и подчеркнул, что они действительно могут стать бичом для семьи». Он призвал разработчиков «осознать свою роль в воспитании молодого поколения».

Сенатор Либерман воспринял это как призыв к действию. «Просмотрев кровавые видеоигры, — сказал он, — лично я сделал вывод, что выпускать их — занятие безответственное. Их нужно запретить».

Уже не впервые политики и блюстители морали Америки пытались уберечь молодежь от того, что сами же когда-то посеяли. Вскоре после Гражданской войны религиозные лидеры начали выпускать романы вроде «Проворные приспешники Сатаны расширяют границы его царства, разлагая молодежь» [4]. В 1920-е годы новым козлом отпущения оказалось кино, спровоцировав сенсационное исследование медиаэффекта, на которое потом ссылались в течение многих десятилетий. В 1950-е Элвиса показывали по телевизору только по пояс. В 1970-е Dungeons and Dragons со всеми ее демонами и магией начали ассоциировать с сатанизмом, особенно после того, как один геймер, решивший воплотить игру в жизнь, пропал в технических помещениях, расположенных под Мичиганским университетом. В 1980-е звезд хеви-метал Judas Priest и Оззи Осборна обвинили в подстрекательстве молодых фанатов к самоубийству. В 1990-е видеоигры стали новым рок-н-роллом — чем-то опасным и не поддающимся контролю.

Такое отношение вызревало в течение долгого времени, уходя корнями в 1930-е годы, когда игра в пинбол считалась пределом мечтаний всех хулиганов и любителей азартных игр. Мэр Нью-Йорка Фьорелло Ла Гуардиа наложил на нее запрет, который соблюдался до середины семидесятых [5].

А к тому моменту уже появился новый хит — игра Death Race, в которой игроки разезжали на автомобилях, сбивая пешеходов. Когда в начале 1980-х золотая эра аркадных и домашних видеоигр превратилась в шести-миллиардную индустрию [6], опасения по поводу потенциальных негативных последствий их влияния на детей усилились.

В 1982 году Национальная ассоциация родителей и педагогов приняла постановление, в котором открыто осудила аркадные игры. Ассоциация была крайне озабочена увеличивающимся числом игровых заведений [7]... Как показывали исследования, они часто располагались вблизи школ. Во многих случаях доступ к ним детей школьного возраста никак не контролировался, что приводило к прогулам. А там, где недостаточно или вообще нет контроля, недалеко до продажи и употребления наркотиков, азартных игр, распития спиртных напитков и пр.

Многие города, включая Мескит, Брэдли и Шнелвил, стали ограничивать или запрещать доступ к аркадам. «Дети просаживают деньги, выданные им на обед или покупку книг, а также каждый заработанный четвертак, на этих машинах» [8], — сказал мэр Брэдли в 1982 году после того, как увидел, как «сотни подростков курят марихуану в зале игровых автоматов в соседнем городке». Хотя Верховный суд отменил запреты, последовавшие за инцидентом в Меските, такие страны, как Малайзия, Филиппины, Сингапур и Индонезия не только запретили игры, но и закрыли соответствующие заведения [9].

Средства массовой информации стали подливать масла в огонь, публикуя материалы с провокационными заголовками. В U.S. News & World Report вышла статья под названием «Видеоигры — развлечение или серьезная угроза?» [10], в Children's Health — «Игровая лихорадка — угроза или расплата для компьютерного поколения?» [11]. «Каков эффект всей этой шумихи вокруг видеоигр? — вопрошал диктор Роберт Мак-Нейл на PBS*. — Деформирует ли она ваш мозг или развивает его?» [12]

Ученые, университетские преподаватели и самые разные эксперты затруднялись ответить на этот вопрос. С. Эверетт Куп, главный военный врач США, сделал сенсационное заявление о том, что видеоигры приводят к «абберации в поведении детей [13]. Они с головой погружаются в игры

* Public Broadcasting Service — американская некоммерческая общественная служба телевизионного вещания. *Прим. пер.*

и не отличают их от реальности. Доходит до того, что один ребенок видит, как обижают другого, и бездействует».

В одной из статей Newsweek писал о докторе Николасе Потте, «который наблюдал двух таких пациентов в клинике лечения суставных заболеваний North General в Нью-Йорке и утверждает, что мозг, подвергшийся подобной деформации в юности, может в зрелые годы сыграть злую шутку, в частности это скажется на умении человека устанавливать контакты с другими людьми» [14]. Директор клиники, доктор Хол Фишкин, выразил схожее мнение: «Не нужно усугублять проблему, подпитывая чувство ненависти». Кого-то беспокоил меседж СМИ, действующий на подсознание. «Чем больше вы щекочете свои нервы искусственно, тем менее восприимчивы будете к тому, что действительно требует переживаний», — заметил Фред Уильямс, специалист по связям с общественностью Университета Южной Калифорнии.

Несмотря на перечисленные претензии, не все специалисты сочли их достаточными для того, чтобы прямо заявить о вреде видеоигр. «Нет никаких доказательств того, что игры способствуют социальной изоляции, провоцируют агрессию, асоциальное поведение и персеверацию» [15], — заключил Journal of Psychology. Шерри Теркл, социолог Массачусетского технологического института, наоборот, отметила способность видеоигр стимулировать детей с эмоциональными нарушениями и отстающих в развитии. «Многие дети, не справляющиеся с рядом других вещей, легко осваивают эти игры, — сказала она. — Мастерство такого рода крайне важно» [16]. Но когда в 1983 году индустрия видеоигр потерпела крах, закончилась и подобная риторика — на какое-то время.

Спустя десять лет, однажды декабрьским утром 1993 года, сенатор Либерман вернулся к вопросу насилия в играх, начав слушания федерального масштаба. Звучало много пылких высказываний со стороны свидетелей-экспертов, которые порицали новый бич [17]. Доктор Юджин Провенсо, профессор, написавший книгу под названием «Дети поколения видео: пытаюсь разобраться в Nintendo»*, заявил, что «видеоигры чрезмерно жестоки, вызывают сексистские и расистские настроения». Роберт Чейз, президент Национальной ассоциации образования, предположил, что игры

* Оригинальное название книги Video Kids: Making Sense of Nintendo. *Прим. пер.*

провоцируют жестокость в реальной жизни. «Из-за того, что они больше активны, чем пассивны, [видеоигры] могут сделать впечатлительных детей нечувствительными к жестокости, — сказал он. — Они, по сути, пропагандируют ее как единственно возможное решение, поощряя участников за убийство своих врагов самым извращенным из всех мыслимых и немислимых способов».

Позже Говард Линкольн, исполнительный вице-президент Nintendo в Америке, публично схлестнулся в споре о Mortal Kombat с Уильямом Уайтом, вице-президентом отдела маркетинга и связей с общественностью компании Sega в Америке. Линкольн представил Nintendo как ревностного защитника семейных ценностей. Уайт заметил, что индустрия развивается и появляется все больше игр, в которые играют люди старше восемнадцати. Линкольн рассвирепел от такого замечания. «Я не могу сидеть тут и позволить вам уверовать, будто игровой бизнес теперь переключился с детей на взрослых, — сказал он, обращаясь к присяжным. — Это неправда». Слушания закончились в 1:52 ночи. Девятого декабря сенатор Либерман заявил, что у индустрии видеоигр есть год на создание добровольной системы рейтинговых оценок, иначе правительство предпримет соответствующие меры. Он наметил повторную встречу на февраль, чтобы проверить, как идут дела у издателей и разработчиков. Геймеров тоже предупредили. Настало время что-то менять.

На следующий день компания id Software выпустила DOOM.

В двухстах футах от Ваксахачи, в Американском подразделении лаборатории по изучению сверхпроводящего суперколлайдера в своем кресле сидел Боб Мастейн. Он был напуган. И не только он. В другом конце комнаты громко кричали его коллеги, такие же напряженные и возбужденные. Это уже стало традицией в обеденное время. За всю историю изучения физики частиц на самом навороченном оборудовании они не видели ничего настолько устрашающего, как огненные шары, которые летали у них экранях. Ничто и никогда не оказывало на них столь мощного воздействия, как DOOM.

А в Форт-Уэйне в Индиане группа студентов устроилась перед компьютерами в лаборатории Университета Тейлора. Брайан Айзерло, одаренный студент математического факультета, который дежурил в лаборатории,

в очередной раз открыл в тот вечер двери, чтобы впустить толпу геймеров. Лаборатория, как и в большинстве университетов страны, располагала самыми мощными машинами. Как следствие, Брайан и другие любители PC прогуливали лекции, не спали, не ели, сидя днями напролет перед компьютерами. Как программистов их покорили графика, скорость и трехмерные изображения. Как обычных парней — возможность погоняться друг за другом с оружием. «О боже, — воскликнул Брайан, глядя на часы. — Снова семь утра!» В тот семестр Брайан, круглый отличник, нахватал одних двоек.

В это время в нескольких милях отсюда исполнитель рок-группы Nine Inch Nails Трент Резнор вальяжно спускался после концерта со сцены — толпа поклонников редела в ожидании автографов. Подбежали охранники. Трент помахал фанатам и стал пробираться к своей гримерке. У него не было времени на общение с публикой, его ждали дела поважнее. Он предпочитал компьютер любым наркотикам, пиву и женщинам. Пришло время запускать DOOM.

Подобного рода истории случались по всем миру с тех пор, как 10 декабря игра попала в сеть Висконсинского университета. Без какой-либо рекламной кампании, маркетинга и шумихи со стороны СМИ DOOM за ночь стала феноменом в онлайн-пространстве.

Хотя глобальная компьютерная сеть существовала с 1970-х годов [18], когда Агентство по перспективным оборонным научно-исследовательским разработкам США, сокращенно DARPA, объединило компьютерные сети (DARPAnet, а позже интернет) по всему миру, — только сейчас это явление приобретало настоящую популярность. Эволюция началась в 1989 году, когда компьютерный исследователь из Европы по имени Тим Бернерс-Ли написал программу, объединившую всю информацию в интернете в то, что получило название World Wide Web. Спустя четыре года, в 1993-м, двое хакеров из Университета Иллинойса по имени Марк Андрессен и Эрик Бина написали и опубликовали Mosaic — бесплатную «программу-браузер», которая трансформировала нечитабельные данные из сети в более легкие для усвоения веб-страницы, похожие на журнальные статьи из графики и текстов. С помощью этого дружественного по отношению к пользователю интерфейса такие коммерческие службы, как CompuServe и America Online, могли теперь привлекать массы. Среди пионеров были, что неудивительно,

и геймеры — те самые, которые годами сидели в чатах и на BBS типа Software Creations. Все они хотели поиграть в DOOM.

Школы, корпорации, правительственные учреждения, оснащенные мощными компьютерами, высокоскоростными модемами и, что самое важное, располагающие кадрами, достаточно знакомыми с технологиями, чтобы заставить все это работать, были захвачены игрой. За первые выходные с момента выхода DOOM компьютерные сети регулярно падали из-за играющих и качающих игру людей. Жаждающие попробовать игру геймеры заполнили America Online. «В ту ночь, когда вышла DOOM, желающих получить ее были толпы, — сказала Дебби Роджерс, модератор игровой ассоциации AOL. — Если бы мы не находились на другом конце линии, дошло бы до телесных увечий!» [19]

Спустя несколько часов после выпуска игры системный администратор Университета Карнеги–Меллон опубликовала онлайн-сообщение, в котором говорилось: «С момента выхода DOOM мы обнаружили, [что игра] тормозит локальную сеть студенческого городка... Сотрудники службы технической поддержки просят не играть в сетевом режиме, так как это сильно снижает возможность студентов пользоваться локальной сетью. Не исключено, что нам придется отключить компьютеры тех, кто пренебрегает этим предупреждением. Еще раз просим вас *не играть* в сетевом режиме» [20].

Компания Intel запретила DOOM, как только поняла, что их система «висит» [21]. Texas A&M стерла ее с компьютерных серверов. DOOM стала такой проблемой, что смотритель лаборатории в Университете Луисвилля создал специальную программу, устраняющую ее. «Народ несется сюда, сшибая друг друга, чтобы поиграть в игру, — сказал он. — [Поэтому] нам пришлось написать небольшую программку, которая стирает DOOM» [22].

Первые критические отзывы вторили восторженной реакции геймеров. Журнал PC Week назвал DOOM «шедевром 3D» [23]. В Compute выразили мнение, что игра знаменует собой новую эру компьютерных игр: «Некогда скучный PC теперь стал очень мощной машиной. Впервые в истории аркадные игры столь популярны на PC. Плотина прорвана» [24].

Других переполняло смешанное чувство шока и интереса: еще ни одна игра не вбирала в себя столько насилия и крови. «Сиквел Wolfenstein, сделанный в 3D, получился гораздо круче, но вместе с тем и гаже, — писал обозреватель лондонской The Guardian. — Эта игра не для детей и точно

не для тех, у кого слабые нервы» [25]. По словам другого корреспондента, «игра так грамотно сделана и настолько устрашает своим реализмом, что, чем дальше вы углубляетесь в эти мрачные комнаты, тем ближе наклоняетесь к компьютеру — а это лишь говорит о вашей готовности как можно глубже погрузиться в другую реальность, созданную в этой игре» [26]. Обозреватель считал, что DOOM стала настоящим «киберопиатом».

А еще игра была дойной коровой. Уже в день ее выпуска разработчики получили прибыль. Даже если предположить, что всего один процент пользователей, загружавших пробную версию, покупали оставшиеся эпизоды, заказы на 100 000 долларов поступали ежедневно. Однажды в пресс-релизе парни пошутили, что когда-нибудь DOOM станет «причиной номер один спада производительности в компаниях по всему миру». И это пророчество сбылось; казалось, оно затронуло и их самих.

«Спокойной ночи, макака! — крикнул Ромеро. — Лучше бы тебе, мать твою, пригнуться! Отвали, сукин сын! А ну, получи!» Шон Грин согнулся перед компьютером в офисе id, потной ладонью теребя мышку и слушая все эти вопли и оскорбления, доносившиеся из-за стены. Шона наняли для осуществления технической поддержки DOOM, но это было незадолго до того, как ему сделали более привлекательное предложение — стать спарринг-партнером. Из-за того что комнаты располагались по соседству, Шон регулярно наблюдал смертельную схватку, которую устраивал Ромеро — он был прирожденным геймером: Хирургом, как Том окрестил его, когда парни работали над Wolfenstein. Шон быстро прижился в компании и даже заменил собой Тома, став закадычным другом Ромеро и его товарищем по играм. Теперь, к своему большущему удивлению, он пожинал плоды. «Давай, мартышкин хрен! — орал Ромеро, ударяя кулаком по стене. — Кто твой папочка? А ну-ка!» Шон посмотрел на часы. Ровно восемь утра. «Блин, — подумал он. — Вот и еще один день прошел впустую, за игрой». Игры с Ромеро занимали столько времени, что не оставалось ни секунды ни на работу, ни на еду, ни на сон. А теперь Ромеро превращал все это в бесконечную безумную гонку, сыпля оскорблениями как сапожник. Самым агрессивным жестом, который обычно позволяли себе геймеры, было закатывание глаз. Но DOOM, понял Шон, требовала большего. Выиграв следующий раунд, он ударил по стене и закричал:

«Получи-ка, ублюдок!» Ромеро одобрительно загоготал. Вот как, по их мнению, следовало играть.

Ромеро не знал удержу в своем лихачестве. Разнос офиса в щепки уже давно стал делом обычным. Клавиатуру разбивали вдребезги об столы. Старые мониторы скидывали на пол.

Однажды даже Кармак принял в этом участие. Как-то раз Ромеро случайно запер себя в кабинете. Услышав его мольбу о помощи, Кармак потрещал пальцами, подумал и пришел к наиболее очевидному решению: «Знаешь, а у меня в кабинете есть боевой топор» [27]. Дело в том, что Кармак не так давно выложил пять тысяч долларов за топорик с острым лезвием, сделанный на заказ; он очень напоминал реквизит из Dungeons and Dragons. Когда остальные парни сгрудились вокруг него, скандируя: «Боевой топор! Боевой топор! Боевой топор!» — Кармак пришел на помощь Ромеро, разрубив дверь в щепы. Она потом несколько месяцев простояла в коридоре.

Парни находились на вершине успеха. Хотя DOOM не переплюнула такие хиты, как Mortal Kombat и Myst, это была самая крутая игра андеграунда со времен Wolfenstein и Keen. Команда id превратилась в бесспорных властителей рынка shareware, приближаясь к многомиллионной годовой прибыли. И, как вскоре стало известно, это было только начало. С помощью жителя Нью-Йорка по имени Рон Чеймовиц они собирались покорить розничный рынок.

Как и у ребят из id, путь Рона в ИТ-индустрию был непрост. Небольшого роста лысеющий 40-летний мужчина, он вошел в мир развлечений, запустив в Майами в 1980-е первый латиноамериканский музыкальный лейбл.

Бесспорной удачей для него стал тот факт, что он записал подающую надежды еврейскую группу под названием Miami Sound Machine. Он также открыл для США Хулио Иглесиаса. Назвав свою компанию Good Times, Рон занялся только-только появляющимся рынком домашних видео, продавая недорогие кассеты с 29-минутным комплексом упражнений в исполнении Джейн Фонды. Этот продукт обеспечил ему солидный контракт с сетью Wal-Mart, чье начальство убедило его обратить внимание на другой девственный рынок — бюджетное программное обеспечение для компьютеров. Рон расширил свою компанию до Good Times Interactive, или GTI. Good Times Interactive впервые опубликовала диск Ричарда Симмонса

Deal-A-Meal и скринсейвер Fabio. Но вряд ли этого было достаточно, чтобы заполнить полки, поэтому Рон решил обратить свой взор на то, что происходит в мире ПК. Сначала он заключил контракты с такими известными издателями, как Electronic Arts и Broderbund. Ему следовало изменить дизайн обложки морально устаревших игр. Чтобы увеличить прибыль, Рон решил опубликовать собственные игры. Для этого ему требовались бюджетные разработчики. Он нашел их в сфере shareware. Ему просто нужна была хорошая команда, чтобы выпустить продукт розничной торговли. Компания id Software, как он выяснил, имела огромный успех с Wolfenstein 3D, а сейчас находилась на гребне славы благодаря DOOM, которая, к его крайнему удивлению, не была представлена на розничном рынке. Рон нашел свою новую Глорию Эстефан*.

Прилетев в Техас на встречу с молодыми миллионерами, он был крайне удивлен, увидев группу косматых подростков в шортах. Их офис был захламлен сломанными компьютерами, пустыми коробками из-под пиццы и скомканными банками из-под содовой. Это никак не вязалось с тем, что можно назвать деловой хваткой, быстро понял Рон. Он во всех подробностях рассказал парням о своей компании и эксклюзивной идее заполнить своим товаром 2200 магазинов Wal-Mart, но те не выказали никакого интереса. Они знали, что, продавая shareware, они легко обходили посредников и получали за свой продукт чистую прибыль. Более того, они не собирались отказываться от рабочей модели shareware. Тогда зачем им при таком раскладе GTI?

Но Рон не отступал. «Послушайте, — сказал он, — возможно, вы продадите сотню тысяч копий DOOM в пробном формате. Но я уверен, если вы предоставите мне версию игры для розничной торговли, эдакую DOOM II — пока назовем ее так, — я думаю, что смогу продать пятьсот тысяч копий». Парни остались непреклонны. Рон вернулся в Нью-Йорк, но потом еще дважды приезжал в Техас с тем же предложением. Наконец в id озвучили свои условия. Они согласятся только в случае, если к ним не будут относиться как к обычным разработчикам. Они хотят оставить за собой абсолютный контроль за креативной составляющей и право быть владельцами своей интеллектуальной собственности. И еще они

* Глория Эстефан — лидер группы Miami Sound Machine. *Прим. пер.*

настаивают, чтобы их фамилии указывались на видном месте на всех продуктах: пусть все знают, что игра создана не GTI, а id. Рон принял условия и выделил 2 миллиона долларов на DOOM II. Эта сумма была гораздо больше потраченной парнями на разработку *всех* своих игр, вместе взятых. DOOM, несмотря на успех, все же относилась к компьютерному андеграунду. DOOM II, над которой они незамедлительно начали работать, выведет их на уровень мейнстрим.

DOOM II прекрасно вписывалась в теперь уже проверенную временем уникальную формулу производства розничного продукта, основанную на выпуске в формате shareware, как это происходило с Commander Keen и Wolfenstein 3D. Это был оптимальный способ выжать все что можно из нового графического движка Кармака. DOOM II будет всего лишь новым набором уровней, построенных на оригинальном движке DOOM. И пока художники и дизайнеры работали над сиквелами, Кармак мог спокойно трудиться над своим следующим не менее потрясающим открытием.

Получая хорошие деньги от DOOM, а также предвкушая прибыль от DOOM II, парни не стали долго ждать и решили тратить деньги. Они были филантропами [28]. Адриан купил матери новый дом в более безопасном районе. Ромеро подарил свой старый Cougar менеджеру местного ресторана мексиканской кухни, у которого часто бывал, а также отправил бабушку с дедушкой отдохнуть в Лас-Вегас. Кармак накопил на 3200 долларов компьютерного оборудования для бывшего учителя информатики в школе Shawnee Mission East. «Я хотел подарить ему то, что позволило бы ему изучать другие сферы, — объяснил он, — а не только то, о чем написано в книжках» [29]. А еще он отложил 100 000 долларов, чтобы вытащить из тюрьмы одного старого школьного друга.

Но в основном парни тратили все свои доходы на автомобили. Кевин приобрел Corvette, спортивный автомобиль серии Trans Am, о котором всегда мечтал. Дэйв Тейлор — Acura NSX. А еще парни скинулись и купили в офис новый кожаный диван: теперь Дэйв, страдающий тем, что получило название «морская болезнь, вызванная DOOM», мог падать в обморок с большим комфортом. Кармак и Ромеро решили отпраздновать победу, отправившись в магазин Ferrari. В шоу-рум они с восхищением замерли перед новой моделью Testarossa стоимостью 90 000 долларов. Отношение Кармака к машинам было такое же, как к играм: он уже вырос из своего

нынешнего движка. Теперь ему хотелось чего-нибудь новенького. «Блин, — воскликнул Ромеро. — Вот *это* машина! Да это же мечта, а не машина! Поверить не могу, что ты собираешься ее купить!» Кармак заплатил наличными за красную Ferrari — в тон той 328-й модели, что у него уже была. Ромеро выбрал желтую Testarossa. Они припарковали их рядом возле офиса id — специально, чтобы во время работы иметь возможность поглядывать на них.

Машина Кармака простояла там недолго. Через несколько дней он отогнал ее в Norwood Autocraft, чтобы тюнинговать — он хотел иметь под капотом четыре сотни лошадиных сил, что как минимум в два раза превышало то, что там было. У Боба Норвуда, ставшего личным механиком Кармака, были кое-какие идеи: он планировал построить две турбосистемы, они бы не просто удвоили, а утроили лошадиные силы. Для пушшего эффекта он построил управляемый с помощью компьютера девайс, впрыскивающий закись азота. Если Ромеро покорила эстетический вид Ferrari, то для Кармака автомобиль представлял собой не столько возможность прокатиться с ветерком, сколько новый инженерный материал, который следовало модифицировать под свои вкусы. Как вскоре узнали его коллеги, Кармак был не единственным геймером, любившим заглянуть под капот.

«Привет, — сказал Ромеро Кармаку, придя на работу, — хочу показать тебе кое-что». Он запустил DOOM — или по крайней мере то, что должно ею быть, — на своем компьютере. Вместо обычной на экране появилась заставка фильма Star Wars. Парни увидели не свою знакомую комнату, которая отображалась в первые секунды игры, а какую-то маленькую, отделанную сталью комнатенку. Ромеро ударил по клавише «пробел» — и дверь открылась. «Остановите этот корабль!» — скомандовал голос на экране. Кармак смотрел, как Ромеро бежал вдоль по коридору мимо дроидов, белых штурмовиков, лазерных пистолетов, слышал выкрики Дарта Вейдера. Какие-то хакеры полностью изменили DOOM, превратив ее в версию Star Wars. «Ого, — подумал Кармак. — Дельце обещает быть интересным. Все-таки мы поступили правильно».

«Поступили правильно» относилось к тому, что DOOM программировалась таким образом, чтобы все желающие могли легко создавать что-нибудь подобное: StarDOOM, модификацию (или мод) оригинальной

игры. Эта идея пришла парням в голову после знакомства с ранними модификациями Wolfenstein 3D в исполнении геймеров. Данное явление застало Кармака врасплох даже несмотря на то, что он и сам уже давно взламывал игры, например Ultima. Моды Wolfenstein были иными, потому что геймеры, не найдя код, с помощью которого они могли бы прибавить своему персонажу здоровья, просто меняли его вообще, скажем, боссов на Барни.

Хотя Кармака и Ромеро поразило увиденное, вместе с тем оно вызвало у них и определенное беспокойство из-за разрушительного качества модификаций. Игроки должны были стереть оригинальный код Wolfenstein и заменить его собственным, но при этом обратного пути уже не было. Для DOOM Кармак так упорядочил базу данных, чтобы геймеры могли менять звук и графику, ничего при этом не разрушая. Он создал подсистему, отделяющую данные на носителе, называемые WAD (акроним, предложенный Томом Холлом и обозначавший Where's All the Data?*), от основной программы. Всякий раз, когда кто-нибудь запускал игру, программа начинала искать файл WAD, чтобы загрузить звук и изображения. Таким образом, основную программу можно было положить в *другой* WAD, не повредив при этом оригинальный контент. Кармак к тому же закачал анализ исходного текста** для редакции уровней DOOM и программы-утилиты, чтобы обеспечить хакеров подходящими инструментами для создания дополнительных элементов игры.

Это было радикальным шагом, достойным сравнения с диском Nirvana, как если бы тот вышел с набором инструментов, с помощью которых слушатели могли наложить свои голоса на музыку вместо Курта Кобейна. Хотя программы, позволявшие редактировать уровни, существовали и раньше, ни один программист — не говоря уже о владельцах компании — никогда не выдавал всех секретов своего бизнеса. Геймеры не имели доступа к графическому движку Кармака, но тех инструментов, которые он выложил во всеобщее пользование, было более чем достаточно, чтобы развязать им руки. Такой подход являлся не просто щедрым жестом, в нем

* Где же все данные? *Прим. пер.*

** Анализ исходного текста (от англ. source code analysis) — анализ, который обеспечивает обнаружение логических ошибок, уязвимостей, дефектов реализации, нарушения параллельности и множество других фрагментов кода, вызывающих ошибки. *Прим. пер.*

прослеживалась особая идеология: это вдохновляло геймеров и, в свою очередь, ослабляло хватку корпораций. Мальчишка из Канзас-Сити, мечтавший о собственном компьютере, превратился в 23-летнего владельца многомиллионной компании и мог теперь делать все, что хотел. Например, популяризировать этику хакера.

Но этот поступок не снискал всеобщего одобрения. У всех сотрудников компании, кроме Ромеро, еще одного программиста id с мозгами хакера, щедрость Кармака вызывала ужас — особенно среди более консервативно настроенных партнеров, таких как Джей и Кевин. «Это же безумие, — возмущался Кевин. — Никто и никогда не отдавал свои инструменты в свободный доступ. Мы просто обязаны следить за легальной стороной вопроса. А что если кто-нибудь возьмет наш контент, объединит его со своим продуктом и выпустит? Что если кто-нибудь позаимствует наши разработки из интернета и продаст в розничных магазинах? Мы что, станем конкурентами собственного продукта?»

Кармак лишь закатывал глаза. Они вообще ничего не понимают, считал он, потому что они не программисты, а значит, просто не могут испытать всей хакерской *радости*. Да и геймерами их тоже сложно назвать. Они не были частью игрового сообщества, которое постепенно зарождалось в городе. К большой радости Кармака, Ромеро пришел ему на выручку. «Чуваки, — сказал он, — не так уж много денег мы потеряем. Мы ведь сейчас настоящие богачи. Велика беда! Да кому какое дело?!»

Еще до официального выхода DOOM многие задумывались о вариантах модификации. Одна группа выражала свое желание так сильно, что взломала альфа-версию. По мере приближения официального релиза Кармак разослал создателями модов Wolfenstein информацию о характеристиках DOOM. Он и представить себе не мог, как далеко они зайдут. Спустя всего пару недель после релиза DOOM хакеры начали выпуск черновых уровней редакторов карт. Эти инструменты позволили игрокам модифицировать существующие комнаты, например регулировать параметры стен, двигать пол или вносить менее значительные изменения.

Двадцать шестого января 1994 года хакеры зашли еще дальше. Один студент Университета Кентербери в Новой Зеландии по имени Брэндон Уайбер загрузил программу DOOM Editor Utility, или DEU. Он написал ее при содействии международной коалиции геймеров, которая, проделав

гигантскую работу, нашла-таки способ взломать DOOM. И хотя Кармак предоставил им исходный код, он не дал ни одной подсказки, как именно действовать. Парни разобрались мгновенно, в DEU подробно объяснялось, как сделать уровень с нуля. Вскоре бельгийский студент по имени Рафаэль Квинет в сотрудничестве с Уайбером выпустил более читабельную версию DEU, которая взорвала сеть 16 февраля 1994 года. «Вы можете делать практически все что угодно с любым уровнем, — обещали они, — убирать и добавлять монстров, менять цвет стен, а также их расположение, создавать новые лифты, двери, бассейны с кислотой, обрушивающиеся потолки... или даже с нуля создать новый уровень!»

Выход DEU преломил ситуацию. Неожиданно все те, кто хоть немного обладал здравым смыслом, получили возможность создавать свои уровни. При этом им не нужно было быть ни программистами, ни художниками. При желании они могли лишь слегка что-то видоизменить или же основательно усовершенствовать оригинал, используя свои звуки, изображения и идеи. Так могли возникнуть DOOM Barneys, DOOM Simpsons, DOOM-шопинг-моллы, DOOM-метро. Студент Мичиганского университета по имени Грег Льюис глубже погрузился в потусторонний мир DOOM и написал программу DeHackEd. Она распространялась бесплатно и делала невероятные вещи, позволяя пользователю модифицировать не WAD, содержащие графику, звук и уровни, а самое *сердце* игры, известное как исполняемый файл. В нем содержалась вся техническая информация: как ведут себя монстры, как стреляет оружие, как отображается текст.

«DeHackEd способна на мощную реконструкцию принципов работы DOOM, — писал Льюис в файле, описывающем программу. — Сделайте так, чтобы огненные шары стали невидимыми, реактивные снаряды приносили 2000 очков за разрушения, а демоны парили в воздухе! Отредактируйте таблицы с экипировкой, чтобы усилить ваш корабль, находящийся в бедственном положении. Отредактируйте таблицы страничных блоков и создайте какие-нибудь элементы игры абсолютно нового образца или супермощное оружие. Сохраните все изменения в патчах*, чтобы потом переслать друзьям. Создайте смертельные бои нового типа, с плазменными минами и супербыстрыми ракетами. Некоторые разработчики смогут мо-

* Патч (от англ. patch) — информация, предназначенная для автоматизированного внесения определенных изменений в компьютерные файлы. *Прим. пер.*

дифицировать типы монстров, а потом распространять их по своим уровням... отличные новые возможности!»

Инструменты хакеров стали еще одним средством погружения в то, что и без того уже было самой иммерсивной игрой. Благодаря DOOM геймеры оказались в очень быстром мире 3D. Игра поместила соперников на арену, где они могли вести смертельные бои, убивая друг друга. Инструменты для модификации позволяли программистам подобно скульпторам изваять что-нибудь в соответствии со своими сакральными мечтами. Игра превращала их в маленьких божков. Хакеры DOOM начали бесплатно обмениваться уровнями на форумах AOL, CompuServe и по всему интернету. У геймеров, которые пропускали занятия в школе из-за того, что вели бои не на жизнь, а на смерть, теперь появилась еще большая зависимость: они занялись хакерством. Они могли сидеть за этим занятием круглосуточно. Они даже делали это голышом; в компьютерной лаборатории Университета Тэйлора геймеры раздевались на регулярно проводимых «голых вечеринках». DOOM оказалась не просто игрой, а отдельным пластом культуры.

И этот пласт только добавлял беспокойства скептикам в рядах сотрудников id. Многочисленные споры в компании привели к тому, что Джео разрешили опубликовать некое подобие юридических требований для будущих хакеров DOOM. «Компания id Software не требует никакой платы и никаких роялти, — заявил он онлайн. — Вы вправе брать плату за свою работу; ваши утилиты *не будут* работать с пробной версией DOOM. Вы должны понимать, что ваша утилита не является продуктом компании id Software, а значит, мы не будем оказывать ему поддержку, равно как и DOOM, после того как данные будут вами изменены. Пожалуйста, включите некоторые *юридические* тексты в свою утилиту, чтобы порадовать наших юристов; мы оставляем за собой право выдвигать и иные условия; уведомляю также, что что-то из вышеперечисленного может и не войти в финальный вариант документа. Все будет зависеть от моего настроения в тот момент ©... Сожалею, что пришлось это писать. С помощью таких нехитрых правил мы планируем держать процесс под контролем».

Но вот чего-чего, а контроля в id Software становилось все меньше.

К весне 1994 года у id появилось новое сообщение на автоответчике: «Если вы звоните, чтобы обсудить свои гениальные идеи, как заработать

на нашем продукте, нажмите пять». По мере развития феномена DOOM на них стали обращать внимание крупные лиги. Universal Pictures с Айваном Райтманом, режиссером «Охотников за привидениями» и Stripes («Добровольцы поневоле»), получила права на экранизацию игры. Другие компании, включая и LucasArts Джорджа Лукаса, начали разрабатывать похожие игры. Даже Microsoft, настоящий локомотив в индустрии, была очарована; руководство видело в DOOM идеальную возможность продемонстрировать совершенно новые мультимедийные характеристики своей операционной системы Windows.

Чтобы во всей красе показать потенциал Windows, компания Microsoft уговорила Джона Кармака портировать короткую демоверсию игры. Закончилось все тем, что корпорация использовала игру на Конференции разработчиков компьютерных игр, демонстрируя мощь своей платформы. «Компания Microsoft обязуется предоставить в Windows первоклассные мультимедийные функции» [30], — заявил Брэд Чейз, генеральный менеджер подразделения персональных операционных систем Microsoft. Он сказал, что игры являются одними из «самых крупных и наиболее важных приложений мультимедиа».

Все диву давались, как у id получается обогнать такие компании, как Microsoft или IBM, выставив их в неприглядном свете: по сравнению с id они казались устаревшими. Парни превратили феномен shareware в образец для подражания и, более того, сделали предметом зависимости. DOOM была настолько привлекательной, что всем *в обязательном порядке* хотелось получить всю дозу. Кто-то даже назвал игрушку heroinware* [31]. Журнал Forbes опубликовал восторженную статью под заголовком «Прибыль из андеграунда», рассказав в ней, как парни обставляли компанию Microsoft. «Компания id Software, которую держат частные лица, не выпускает акций, — говорилось в статье, — но, судя по тем показателям рентабельности продаж, которыми я располагаю, на их фоне Microsoft выглядит второсортной цементной компанией» [32]. Автор подсчитал, что оцененный в 10 миллионов долларов доход id обеспечит ей такую маржу прибыли, что она превзойдет маржу Microsoft.

«Что будет с id, когда появится информационная автострада? Никаких менеджеров по продажам, никаких затрат на поддержание запасов, никаких роялти,

* Heroinware — игра слов, основанная на соединении двух слов: heroine — «героин» и software — «программное обеспечение». *Прим. пер.*

выплачиваемых Sega или Nintendo, никаких расходов на маркетинг, рекламу или парковку для директоров. Эта новая бизнес-модель оправдывает себя полностью и, как выясняется, не только в отношении игр или программного обеспечения. Она вполне подойдет огромному количеству товаров и услуг, которые можно продавать или оказывать, соответственно, в электронном андеграунде».

Ведущие СМИ писали то же самое. The New York Times [33], USA Today [34] и Variety, отраслевой журнал киноиндустрии, публиковали статьи на тему делового и культурного прорыва DOOM. Журналисты приезжали в Даллас посмотреть, кто же стоит за данным феноменом. Каково же было их удивление, когда они видели длинноволосых геймеров с дорожными Ferrari по 200 000 долларов. Компания id не просто выпускала убийственный продукт. Парни являлись предвестниками чего-то нового, небывалого: богатые креативные молодые люди, пренебрегающие традиционным развитием бизнеса ради столь странной, непонятной и многим неизвестной на то время штуки — интернета. «Все говорят о мощи информационной магистрали, — хвастливо заявлял Джей корреспонденту газеты The Dallas Morning. — Мы тому живое доказательство» [36]. Индустрии была нужна рок-звезда. И ею стала компания id.

Как у всякой настоящей рок-звезды, у id были свои сложности. Из-за жестокости DOOM Китай подумывал о ее запрете [37], а Бразилия объявила игру вне закона [38]. Даже Wal-Mart, основная точка розничной продажи DOOM II, начинала предъявлять претензии к ее содержанию. Но из-за того что DOOM стали позиционировать как очередной пример агрессии в играх, были предприняты предохранительные меры. Со времени федеральных слушаний сенатора Либермана, проходивших в декабре 1993 года, индустрия сумела найти способ, снижающий угрозу правительственного вмешательства. После другого слушания 1994 года была создана Ассоциация цифрового программного обеспечения (IDSA) — торговая организация, представлявшая всех основных издателей, вступивших в нее с целью саморегулирования. К осени 1994 года IDSA внедрила систему Entertainment Software Rating Board (ESRB)*, которая составляла рейтинги, так же

* Entertainment Software Rating Board — негосударственная организация, основное направление деятельности которой — принятие и определение рейтингов для компьютерных видеоигр и другого развлекательного программного обеспечения в США и Канаде.
Прим. пер.

как в киноиндустрии: Т для подростков, М для взрослых. Первой игрой, получившей оценку по этой шкале, была DOOM II.

Id не только остались безнаказанными, но и, напротив, начали считать свой имидж плохих парней крайне привлекательным. По иронии судьбы, слушания оказались предвестником новой, более жестокой эры видеоигр. Night Trap [39] компании Sega продавалась по всей стране. С системой рейтингов издателям было проще выпускать более провокационный контент. Даже Nintendo присоединилась к этому поветрию, планируя новую версию Mortal Kombat II — с реками крови и прочим. Но ни один разработчик не был на таком счету, как id. Теперь, когда СМИ и фанаты попритихли, им требовалось новое лицо, кто-то, на кого можно было бы молиться. Мало кто отваживался конкурировать с id. Когда наступило время определиться с лидером команды, Джон Ромеро подошел не только идеально — он был единственным, кто претендовал на эту позицию.

«Мы недостойны, мы недостойны, мы недостойны», — пели геймеры, кланяясь до земли Ромеро. В Остине стоял жаркий день. Ромеро и Шон Грин находились внутри Austin Virtual Gaming [40] — магазина площадью в шестьсот квадратных футов*, расположенного над кофейней на главной улице недалеко от Техасского университета. Пятеро подсевших на DOOM геймеров с зоологического факультета и местные высокотехнологичные компании вложили деньги, открыв это местечко несколько недель назад. Очевидно, они были не единственными в городе, кто подсел на демоническое детище id. Поэтому они объединили в сеть множество ПК с экранами в 27 дюймов и стали брать с геймеров по восемь долларов в час за смертельный бой. Сегодня здесь проходил первый официальный турнир DOOM. К вящей радости нескольких десятков геймеров, собравшихся вокруг мониторов, Ромеро — один из создателей игры — тоже собирался сразиться. Хотя мало кто из присутствующих видел раньше фото Ромеро, все сразу догадались, что тот парень в черной футболке с милитаристическим логотипом DOOM на груди и надписью курсивом «Автор» на спине и есть Ромеро. Эта футболка была его идеей. После того как парни выпустили целое море рекламных маек, Ромеро предложил сделать еще серию с такой

* 600 кв. футов = 57 кв. м. *Прим. пер.*

надпись — специально для себя. Он даже послал такую футболку матери с надписью: «Автор игры — мой сын». (У Кармака была своя любимая версия — желтый смайлик с кровоточащим пулевым ранением во лбу.)

Ромеро всюду появлялся в этой футболке — в офисе, городе, на игровых конференциях. Она обладала «эффектом Моисея»: обнаружив в толпе Ромеро, геймеры расступались. Самые смелые, с потными ладонями и трясушимися от волнения руками, осмеливались приблизиться к своему кумиру. Впервые это случилось возле компании CompUSA: клерк робко шел по пятам за Ромеро, который садился в свою желтую Testarossa, а потом попросил у него автограф. Впоследствии такие вещи стали происходить регулярно, особенно после того, как Ромеро облачился в футболку «Автор». Геймеры начали не просто просить автограф, но в прямом смысле слова падать ниц и петь «мы недостойны» — припев, которым персонажи Saturday Night Live, Уэйн и Гарт, удостоили его королевское величество. Остальные парни из id не могли в это поверить. Они даже чувствовали некоторую неловкость: «*Мы же не Metallica, чтобы они так себя вели, — мы геймеры!*»

Но поскольку шумиха вокруг компании не утихала, фанаты и журналисты хотели больше узнать о тех, кто скрывался за аббревиатурой id. В ответ парни создали файл, который геймеры могли получить, отправив запрос по СМС. Они стали регулярно публиковать обновления по техническим вопросам, а потом и вовсе делиться историями из жизни, распространяя, например, секретную информацию о Ferrari Кармака и Ромеро.

Фанаты строили догадки о том, кто такие парни из id. Это напоминало «поклонение ботаников», как метко высказался Джей. На свете не было человека, которому бы это льстило больше, чем Ромеро. Он не только выпустил футболки, но со временем принялся менять внешность: начал отращивать волосы, чаще носить контактные линзы. При этом он никогда не смотрел на падающих ниц геймеров как на людей второго сорта. Скорее, он видел в них ровню, друзей. «Все эти люди, — думал он, — глядя на их преклоненные головы, любят игры так же, как я». У Ромеро тоже развилась такая же зависимость от игры, как и у его фанатов. Вместе с Шоном они регулярно устраивали бои не на жизнь, а на смерть, засиживаясь до ночи. Если Ромеро не играл в DOOM, то говорил о ней. Он стал частым посетителем зарождающихся чатов и форумов, где обсуждались последние модификации, сражения и технические явления. Для всего геймерского мира Ромеро *олицетворял id*.

Не стоит забывать, что он был не единственным автором игры. Однако остальных парней общение с фанатами и окучивание прессы абсолютно не интересовали. Когда журналисты хотели взять интервью у кого-то из небожителей id, одного из «Авторов», на встречи всегда ходил Ромеро. И, как признавали Кармак, Адриан и другие, справлялся он с этим блестяще: был веселым, обаятельным, готовым горы свернуть. Он стал неунывающим лидером компании с того самого момента, как увидел демоверсию Dangerous Dave с нарушением авторских прав. Рекламируя свою компанию, он выступал не как ее владелец, а как самый большой ее фанат: самонадеянность, граничащая с эгоизмом, вдохновенное отношение, переходящее в противостояние.

Компания id правила миром; Ромеро с легкостью убеждал всех в том, что они крутые ребята, а будут еще круче. «План, — заявил он онлайн, — [состоит в том], чтобы пересадить весь мир на операционную систему NeXTSTEP, соединить всех между собой в интернете и сделать так, чтобы все разъезжали на Testarossa TR512».

Когда летом 1994 года Ромеро появился в Остине, чтобы сразиться в DOOM, он был настоящим богом для геймеров. Фанаты начали, как всегда, кланяться, а один журналист подошел к нему и спросил, зачем он приехал на турнир. Ромеро, выпятив грудь колесом и указав на Шона, ответил: «Мы можем побить кого угодно!» [41] Парни заняли места среди других игроков. В зале стояла тишина, было лишь слышно, как быстро пальцы стучат по клавиатуре. Но все изменилось, как только ребята из id начали играть. Ромеро засадил пару пуль в своего врага и заорал: «А ну-ка получи, ублюдок!» Застенчивый парень, сидящий за соседним компьютером, вздрогнул на него в ужасе. Шон знал этот взгляд — взгляд геймера, который никогда не слышал настоящих, смачных ругательств, — он и сам был таким, когда впервые услышал, как Ромеро набросился на него с оскорблениями во время игры. Но теперь уже Шон профессионал. «Проглоти, придурок!» — крикнул он, выпустив несколько зарядов из своего BFG*. Геймеры сжалились. Им еще предстояло этому научиться.

* BFG — вымышленное футуристическое оружие, встречающееся в компьютерных играх DOOM, DOOM II, DOOM III и др.; представляет собой тяжелое ручное оружие, стреляющее зеленоватыми шарами-плазмоидами. Являясь мощнейшим в игре, оно одним выстрелом убивает всех противников в зоне взрыва. *Прим. пер.*

Ромеро наслаждался долгой дорогой обратно в Даллас на своем Ferrari. Жизнь 26-летнего программиста явно удалась. Когда-то его предал отец, потом отчим, но он собрался с силами и по прошествии долгого времени стал-таки Первоклассным Программистом и Настоящим Богатеем. Он восстановил отношения с родителями, которые теперь смотрели на его некогда казавшееся им пагубным увлечение по-другому, любил свою жену Бет, сыновей, Майкла и Стивена, которые хоть и находились сейчас в Калифорнии, могли с гордостью называть его отцом. Он стал именно тем, кем хотел себя видеть много лет назад.

Однажды вечером Ромеро решил поделиться своим ощущением успеха с Кармаком. Он вошел к нему в кабинет; Кармак, как всегда, сидел за компьютером с банкой диетической колы в руках. С момента выхода DOOM он очень увлекся сопутствующими проектами: писал программы для портирования DOOM на другие платформы, включая Jaguar компании Atari и новую консоль Sega. Парни получали хорошие деньги за свою работу: одна только Atari платила им 250 000 долларов. Но Кармака во всем этом заводили не деньги, а скорее возможность покопаться и разобраться, как все устроено. *Вот что* он любил по-настоящему: работать, засучив рукава; принимать вызов, брошенный его интеллектуальным способностям. Он ценил подарки судьбы и славу; во время недавней поездки домой он сообщил отцу, популярному ведущему в Канзас-Сити, что вскоре будет не менее знаменитым. Так же как Ромеро, ему удалось восстановить отношения с родителями, которые теперь восхищались его достижениями и гордились сыном — его мама в свободное время играла в Commander Keen. Кармак даже сходил несколько раз на свидание с девушкой, чьи родители держали ресторан китайской кухни, где он был завсегдатаем. Но все же большинство дней и ночей он по-прежнему проводил в id. Ничто не доставляло ему такой радости, как оттачивание навыков программирования. Ему все это пригодится, когда он приступит к следующему большому проекту.

В последнее время Кармак начал замечать, что Ромеро постоянно где-то пропадал: то он играл в DOOM с другими геймерами, то давал интервью, то общался в сети с фанатами. Что-то менялось, ускользало. А от этого страдала работа. DOOM II не укладывалась в сроки. Пока Ромеро прохладчался где-то, играя роль рок-звезды компании, те уровни, которые он обещал сделать, простаивали. Честно говоря, рассчитывать теперь приходилось

на других дизайнеров — Сэнди Питерсена и нового сотрудника, Американа Макги. Из тридцати двух уровней DOOM II, как отметил Кармак, только шесть, казалось, были сделаны Ромеро.

У Ромеро имелось на этот счет свое объяснение: эти уровни требовали больше времени. Но Кармак предполагал, что дело тут в чем-то еще: Ромеро, похоже, терял фокус. Теперь он был еще и исполнительным директором одной игры, выходящей скоро у Raven — компании, которую парни знали еще со времен Висконсина. Ромеро подошел как-то раз к Кармаку и предложил использовать движок DOOM на полную катушку. «Давай сделаем еще игры на основе нашей технологии, — предложил он. — Raven — хорошая компания, и она идеально подойдет для лицензирования движка и создания новой игры». Кармак согласился, но без особого энтузиазма. Выше были только звезды.

Но для Ромеро идея заключалась не в том, чтобы прыгнуть выше; его заводило веселье. Он любил играть. Он жил для того, чтобы играть. И не существовало игры азартнее, чем DOOM. Сделка с Raven всего лишь обеспечит его новыми возможностями для игр. Этой ночью в кабинете Кармака Ромеро озвучил свой новый жизненный принцип: настало время насладиться достижениями id. Никакой пиццы с содовой сутками напролет. Никаких ночных бдений до покраснения глаз. «Долой нечеловеческое расписание», — весело заявил он. Но Кармак молчал. Курсор на его мониторе пульсировал. Раньше Ромеро всегда оставался, и они вместе экспериментировали с движком Кармака, тестируя игру на баги до раннего утра. Сегодня парень в футболке «Автор» вышел, закрыв за собой дверь и оставив Кармака одного...

Глава 11

QUAKES

Мечты есть у всех. Хотя часто и несбывшиеся. Возможно, причина в том, что некоторые из них слишком дорогостоящи и требуют много времени и упорства: полетать на самолете, прокатиться на гоночном автомобиле, стать знаменитым и тому подобное. Или в том, что они просто очень странные и неосуществимые, а порой и незаконные: повоевать в космосе, посмотреть на вампиров, побегать нагишом по городу, погоняться за боссом с дробовиком. Как бы там ни было, такие мечты действительно иногда занимают наши умы. Вот почему процветает многомиллиардная индустрия, позволяющая людям воплощать свои фантазии наилучшим из доступных способов. Вот почему столь популярны видеоигры.

Конечно, последние не дают пользователям возможности по-настоящему *прожить* свои мечты, ведь они предлагают всего лишь *симулякр*, созданный разработчиками. Действие получается цифровым и ограничивается компьютером, телевизором или портативным устройством. Игроки воспринимают происходящее на экране посредством зрения, слуха и тактильных ощущений. Но что интересно: погнавшись по трассе Daytona Speedway или завершив штурм межзвездной военной базы, они ощущают себя так, будто и правда побывали где-то в другом месте, покинули на мгновение пределы своего тела, оставив на земле офисные сплетни и растущие горы счетов. Игры позволяют им убежать от проблем, научиться чему-то новому, перезарядить батарейки. Игры необходимы.

Такое убеждение существовало со времен Древней Греции. Еще Платон говорил: «Каждый человек должен играть в благородные игры и расти над собой нынешним» [1]. В 1950-е годы антрополог Йохан Хейзинга высказался по этому поводу так: «Игра... является *важной* составляющей... которая превосходит сиюминутные жизненные потребности и придает смысл действию. Любая игра имеет свое предназначение» [2]. Он даже предложил новое название для человеческого вида — *homo ludens* (человек играющий). Канадский философ и первый теоретик электронных средств

массовой коммуникации Маршалл Маклюэн в 1960-е годы писал: «Общество без игр похоже на общество зомбированных роботов <...> Игры представляют собой популярное искусство, коллективные социальные *реакции* на основные события в любой культуре <...> Игры, в которые играют люди, говорят о них многое <...> [Они] являются своего рода искусственным раем, как Диснейленд или какое-то утопическое видение, с помощью которых мы интерпретируем свою жизнь и нащупываем ее смысл» [3].

К 1994 году самой утопической была *Holodeck*. Мечта об этом симуляторе виртуальной жизни *Star Trek* постепенно перемещалась из научной фантастики в реальность.

Научно-фантастический роман Нила Стивенсона «Лавина»*, опубликованный в 1992 году, описывал метавселенную — измененную реальность, похожую на киберпространство, придуманное в романе 1984 года «Нейромант» Уильямом Гибсоном. Интернет предоставлял возможность объединить пользователей в один домен. Аркадные автоматы запускали виртуальную реальность. Эти машины позволяли за пять долларов погрузиться в полигональный мир и играть от первого лица. Новое поколение программистов всю жизнь было готово положить на то, чтобы материализовать *Holodeck*. Как сказал Кармак: «Наш моральный долг заключается в том, чтобы придумать, как это сделать». Его личной лептой станет *Quake*.

Обычно в начале работы над игрой Кармак анонсировал потенциальные возможности следующего движка. Когда он впервые описал свое видение технологии *Quake*, Ромеро тут же зажегся. В конце концов, они в течение многих лет говорили о создании этой игры. Идея была взята из их старых игр *Dungeons and Dragons*; *Quake* придумал Кармак — у него был мощный молот, способный разрушать здания, и сверхъестественный магический предмет, *Hellgate Cube*, парящий над головой. Парни занялись *Quake* еще во время разработки *Commander Keen*, но потом бросили, потому что почувствовали, что технология недостаточно мощная. Теперь же, по мнению Кармака, пробил ее час. Она поможет создать самую убедительную иммерсионную игру в 3D-формате — первую экшен-игру от первого лица, которая бы объединяла игроков посредством интернета. *Quake* станет самым амбициозным детищем *id* и покорит весь мир.

* Стивенсон Н. Лавина. — М. : АСТ, 2003. *Прим. ред.*

Ромеро буквально фонтанировал идеями. «Движок 3D! — восклицал он. — Черт, да у нас будут леса и всякое такое... То, о чем мы говорили в Keen — молот молний, — будет основным оружием в Quake. А еще будет межпространственный артефакт, Hellgate Cube — Куб, который парит над головой. У него будет свой характер, своя собственная программа, позволяющая вам почувствовать, что это совсем иная реальность; научившись управлять Кубом, вы сможете атаковать людей; если сами нападете на кого-то или пострадаете от чьих-либо действий, Куб будет счастлив, ведь он питается болью. Поэтому чем больше страданий вы причините своему врагу, тем лучше для Куба; он станет вас лечить, когда потребуется, или при случае телепортирует, куда вам нужно. Но если вы не будете сражаться в течение долгого времени, он начнет разрушать вас, а может, просто исчезнет и неожиданно вернется через какое-то время».

Ромеро буквально распирало от восторга, и он чувствовал, что просто *обязан* поделиться новостями с фанатами id. «Наша следующая игра, Quake: The Fight for Justice, сдует DOOM прямиком в ад, — писал он. — DOOM просто отстой по сравнению с ней! Quake будет много круче; даже круче, чем DOOM по сравнению с Wolf 3D (знаете, DOOM = Pong)». Ромеро щелкнул по клавиатуре и выложил сообщение в интернет.

Но так как парни еще не закончили работу над DOOM II, все эта шумиха вокруг Quake казалась преждевременной. «Ромеро рассказывает направо и налево о наших планах, — пожаловался Адриан Кевину и Джею, — хотя всем нам прекрасно известно, что все еще не раз поменяется, поэтому не стоит обманывать людей. Ромеро нравится быть в центре внимания, вот он и красуется».

Джей, на которого геймеры неоднократно нападали после того, как id пропустила все обещанные сроки с выпуском DOOM, прекрасно понимал, что имеет в виду Адриан. «Давай не будем говорить об игре, пока это всего лишь проект, — попросил он Ромеро. — Потому что, если мы не сделаем все вовремя, нас ждет волна негодования и разочарования». Ромеро согласился, но вскоре опять принялся за свое. «Quake обещает быть не просто игрой, — сказал он журналу Computer Player, — это станет прорывом» [4]. Его следовало остановить.

Однажды сентябрьской ночью 1994 года Ромеро сидел за компьютером, совершенствуя озвучку DOOM II. Игра была почти закончена, и он решил

самостоятельно заняться аудиоэффектами, сопровождающими появление «босса» под именем Икона Греха. Чтобы победить в игре, геймеру следовало застрелить Икону — гигантское изображение демонического лика на стене, из лба которого вылетают снаряды в виде кубов, порождающие новых монстров.

Ромеро использовал особые приемы, позволявшие проходить сквозь стены, — это делалось для того, чтобы протестировать игру. Он только что скрылся за очередной дверью, спрятавшись от Иконы Греха. И вдруг остановился как вкопанный. *Я что, только что видел собственное лицо?* Он пожал плечами и вернулся к игре, полагая, что просто переутомился. Но когда он снова пробежал мимо чудовища, ему опять показалось, что он увидел себя. «Как странно», — подумал он, отползая назад. И вдруг, к огромному удивлению, увидел цифровую копию своей головы, болтающуюся на палке и истекающую кровью. «Да какого черта, мать твою!» — выругался он.

Ромеро развернул своего персонажа и выстрелил в Икону Греха. Он проследил за траекторией снаряда: тот прошел сквозь чудовище и подпорную стену в скрытую комнату и угодил в голову Ромеро, которая начала конвульсивно подергиваться. Ромеро понял шутку. Игрок думал, что он выигрывает, убивая чудовище, но на самом деле стрелял по Ромеро. Это *Ромеро* был Иконой Греха.

На следующее утро по офису пошли слухи, что Ромеро нашел пасхальное яйцо и оставил свое в ответ. Адриан и Кевин запустили последнюю сцену и начали выпускать ракеты по чудовищам. Вдруг они услышали демонические звуки, похожие на трек Judas Priest, проигрывавшийся в обратном направлении. Доносились они из секретной комнаты. Слова разобрать было невозможно, но если их перевернуть, то получалось: «Чтобы выиграть игру, вы должны убить меня, Джона Ромеро». Следующий снаряд — и Икона Греха была мертва.

10 октября 1994 года DOOM II появилась в Limelight. Limelight, бывшая церковь в Нью-Йорке, была превращена в готический ночной клуб, где проходила пресс-вечеринка в честь выхода DOOM II. TSI Communications, очень влиятельная компания по связям с общественностью, наняла GTI, чтобы переключить id Software на мейнстрим, пустила солидную часть двухмиллионного бюджета игры на превращение клуба в дьявольское

логово. Голографическая машина, установленная у главного входа, выдавала голограммы чудовищ из игры; в зале звучал техно-рок — саундтрек DOOM II. Вокруг огромной арены, предназначенной для смертельных боев и располагавшейся в центре церкви, уже собралось много геймеров, пришедших на мероприятие.

Репортеры из самых разных газет и журналов, от The Wall Street Journal до The Village Voice, пробирались сквозь толпу с замиранием сердца. Перед компьютерной культурой и интернетом все преклонялись, молясь на релиз того месяца — Netscape Navigator, новый веб-браузер от создателей Mosaic. Хотя многие слышали об успехе DOOM в андеграунде, сами они не видели этот странный новый мир. Даже Одри Мэн, специалист по печатным СМИ, занимавшаяся рекламой TSI, была застигнута врасплох. Ее компания долго представляла интересы двух тяжеловесов в ИТ-индустрии, IBM и Sony, но они никогда не имели дела с такими уникальными возможностями, которыми располагала id Software. Выход DOOM II привнес в индустрию PR новый профессиональный жаргон, например «смертельный бой», «осколочная граната» и «моды»*. Пиарщики всерьез обсуждали, насколько приемлемы такие термины, как «надрать задницу», в пресс-релизе. «Сколько раз мы можем написать слово “измордовать”?» — шутили они. Но, получив от id ответ, поняли, что недооценили клиента. «Мы не думали, что нужно написать целую историю, — сетовала Одри. — Мы полагали, что всего лишь запускаем *игру*».

DOOM II, как выяснилось той ночью, станет настоящим прорывом. Репортеры, которые раньше игнорировали рекламные заявления Джея, теперь ловили любую информацию от id. Противники игры тоже не дремали. Вместе с такими жестокими фильмами, как «Прирожденные убийцы» и «Криминальное чтиво», DOOM воспринималась как очередная угроза молодому поколению Америки. Во время выступления Джея поднялся один мужчина и закричал: «Вам должно быть стыдно за свои жестокие игры — в них же могут играть дети!» В зале повисла тишина; в ожидании ответа все воззрились на Джея.

«Сэр, — спокойно сказал он, — у меня у самого двое детей, и я бы никогда не сделал ничего, что причинило бы им вред. В каком-то смысле наши интерактивные медиа с использованием пистолетов — что-то в духе

* Моды — сокращение от «модификации». Прим. пер.

“Трех балбесов”*. Если вы посмотрите на игру с этой точки зрения, то увидите, что она скорее смешная, нежели опасная». Но мужчину это не убедило, и он стал кричать что-то о насилии и сатане, пока наконец Шон, который сидел рядом с Джемом, не взял микрофон и не рявкнул: «Закройся, чувак!» Толпа загоготала. Все, казалось, были на стороне id.

Шестьсот тысяч копий DOOM II было реализовано в магазинах розничной торговли, что предрекало игре статус бестселлера. После проведения Дня DOOM число СМИ, пишущих об игре, стало расти как снежный ком. Если кто-то и упустил так называемый культ DOOM, то быстренько присоединился, в то время как давние приверженцы хвастались этим фактом.

Журналисты всех мастей наперебой нахваливали иммерсию, маркетинговую схему, жестокость, настоящую американскую историю успеха. «Это максимально близко к виртуальной реальности» [5], — писала Chicago Sun-Times. «Виртуальный беспорядок и реальная прибыль» [6], — озаглавила свой материал The New York Times. The Economist опубликовала эссе под названием «Доомономика» [7], в котором с научной точки зрения описала, как «компьютерная игра, изобилующая кровавыми сценами, вывела своих создателей из низов и превратила в богачей...». The Red Herring порождалась, что у id полным-полно писем от венчурных и частных инвесторов [8], которые буквально жаждут вложить деньги в [компанию]», — хотя id оставалась абсолютно независимой в финансовом плане.

Конечно, миллионам геймеров, *проживающих* игру, были до лампочки подобные вопросы. Что именно делало DOOM столь востребованной, так это режим deathmatch («смертельный бой»). И человека, который хотел започтить его, звали Боб DWANGO.

Бобу DWANGO, также известному как Боб Хантли, было тридцать четыре года; он выглядел и вел себя как техасский двойник Уэйви Грейви, ведущего Woodstock. Он попал в индустрию высоких технологий благодаря производству интерактивных киосков для автозаправочных станций по всему Хьюстону. Однако Боб искал чего-то большего и нашел это в DOOM.

В начале 1994 года парни из DWANGO работали спустя рукава; они засиживались допоздна в офисе, лгали своим женам, чтобы остаться и поиграть

* «Три балбеса» (Three Stooges) — известный американский водевиль середины XX века (1930–1975), состоящий из многочисленных коротких смешных эпизодов. *Прим. ред.*

на компьютере. Партнер Боба, Ки Кимбрелл, тоже стал блаженной жертвой DOOM. Однажды ночью Боб отвел Ки в сторонку и сказал: «Если ты не уберешь DOOM с каждого компьютера в нашем офисе, будешь уволен». Но у Ки кишка оказалась тонка; вместо того чтобы удалить игру, он переименовал файл, чтобы Боб ничего не узнал, и продолжил играть. Когда правда всплыла, в голове у Боба что-то щелкнуло. *Если парни настолько прикипели к игре, должно быть, в ней что-то есть?* Боб сел за компьютер, решив пройти хотя бы уровень. И его жизнь изменилась.

Вся соль была в том, что игроки соревновались друг с другом один на один; они сражались с реальными людьми, пусть и по локальной сети. Проведя небольшое онлайн-исследование, Боб понял, что он не один такой. Смертельные бои захватывали людей с головой. Фанаты оккупировали сети в своих офисах на все выходные, выгоняли детей из подвалов, чтобы соединить компьютеры и устроить себе новую арену сражений. Некоторые были настолько увлечены, что до победного конца откладывали поход в туалет, что для одного из игроков (подкреплявшего силы кексами Ding Dong во время такого марафона) закончилось весьма плачевно: он наложил в штаны прямо во время игры.

Как круто было бы, решили Боб и Ки, если бы геймер мог играть против абсолютно случайного человека, находящегося далеко — в другом доме, комнате, штате! Было бы здорово создать компьютерный центр или сервер, который бы стал неким виртуальным эквивалентом баскетбольной площадки в обычном дворе, но играли бы в этот «баскетбол» люди со всего мира. Проблема заключалась в том, что DOOM поддерживала только модемный формат. А это означало, что, чтобы устроить сражение, один геймер должен с помощью модема связаться с компьютером другого геймера. Ки, которого не пугали никакие сложности, сказал: «Знаешь, думаю, мы сможем сделать так, чтобы в игру можно было играть с помощью телефонной связи».

«Хорошо, — ответил Боб, увидевший во всем этом денежные знаки. — У тебя на все про все шесть недель. Если получится, то обещаю: у нас будет встреча с id Software».

Боб блефовал. Он не знал никого из парней, но думал, что раз они из Техаса, то договориться с ними будет несложно. Но все вышло не так. Его звонки, равно как и звонки остальных, остались без ответа. Пять недель спустя

Ки примчался к дому Боба на мотоцикле, чтобы сообщить новость. «Я сделал это! — закричал он, задыхаясь от волнения. — Дай мне десять минут!»

Боб сел за компьютер, в то время как Ки стучал по клавиатуре в другой комнате. Через десять минут Боб получил сигнал и запустил программу, которую создал Ки. Он увидел простой интерфейс, устранявший все сложности и позволявший играть в DOOM сразу нескольким пользователям. Имея такую программу, любой с помощью телефона мог подключиться к компьютерной системе, на которой была установлена игра. Для этого не требовалось находиться в одном месте, достаточно было набрать номер, войти в чат и простым кликом выбрать себе соперников. «Ну вот, — сказал Ки, улыбаясь, — теперь нам только остается встретиться с id».

Боб, опустив глаза, выложил все как есть. «С парнями из id поговорить не удалось, — признался он. — Они даже трубку не берут». Он пытался отправить им факс, бумажные и электронные письма, но безрезультатно.

Когда они уже начали терять надежду, Боб вдруг наткнулся на статью о предстоящем пресс-показе DOOM II в Limelight в Нью-Йорке. Он позвонил в пресс-службу id. «У меня для вашей компании есть отличное предложение, — сказал он. — Я просто обязан попасть на это мероприятие». Но парень по телефону ответил, что люди со всего мира пытаются попасть туда, не стоит даже думать об этом. Однако Боб проявил настойчивость и сумел умаслить его. «Если вы собираетесь прилететь сюда из Хьюстона, я должен подумать, что могу для вас сделать». Боб повесил трубку и вернулся к Ки: «Мы летим в Нью-Йорк». Они купили билеты со скидкой для постоянных клиентов и забронировали номер в Holiday Inn в Нью-Джерси. В последнее время их дела шли ни шатко ни валко, и потому приходилось экономить. Они поставили все, что у них было, на программу для DOOM и назвали ее Dial Up Wide Area Network Games Operation, или DWANGO. За несколько часов до начала мероприятия они пришли в клуб и встретились с парнем из TSI. «Хорошо, — сказал он торопливо, протягивая им футболки. — Надевайте».

Боб и Ки натянули узкие черные футболки с милитаристским логотипом DOOM на груди и словом «участник» на спине. Единственным способом попасть на мероприятие, объяснил им представитель пресс-службы id, было участие в смертельной схватке. Боб и Ки огляделись. Вокруг было много худющих парней, как минимум в два раза моложе, и все в таких

футболках. Боб сглотнул. Конечно, они с Ки играли в DOOM, но явно хуже этих заядлых геймеров. И вот теперь им предстоит *сразиться* против этих асов на сцене, *на глазах у национальной прессы*? Они поблагодарили и тихонько улизнули снять напряжение в бар напротив.

Когда они вернулись, слегка покачиваясь, парень из TSI завопил: «Вы пропустили распределение по командам. Поспешите. Давайте, быстрее!» Боб должен был сразаться первым. Его вышвырнули через несколько минут. Ки тоже долго не продержался. Ну ладно, поиграли, теперь пора искать парней из id. Им удалось пробраться к Джею Уилберу, но тот, посмотрев на этих ребят средних лет, от которых разлило пивом, одетых в узкие футболки участников, велел им катиться восвояси: «Нет времени, не интересуется, идите отсюда».

Они уже направлялись к выходу, и тут Ки увидел Ромеро; он определил его по характерным длинным темным волосам и футболке с надписью «Автор». Страшно нервничая, они подошли и выпалили: «Мы тут написали программку. Вы сможете через модем подключиться к серверу и играть с другими участниками! Это единственный диск, который у нас есть! Берегите его как зеницу ока!»

После вечеринки Ромеро рассказал Джею о диске. Идея DWANGO, конечно, не была революционной — в id уже давно об этом думали, но у ребят все не доходило руки до написания такой программы; раз уж в Quake можно было играть в интернете, они решили, что нет нужды создавать многопользовательскую онлайн-версию. Как заявил Джей, он не хочет, чтобы какие-то придурки заморачивались с их игрой, когда им постоянно звонят такие компании, как AOL и Time Warner. «Ну, — произнес Ромеро, — я, наверное, выделю пять минут и погляжу, что там на этом диске».

Вернувшись домой в Техас, он вставил диск в дисковод и набрал номер в Хьюстоне. Когда его модем издал характерный звук, он увидел на экране сообщение от Ки: «Ну что, сыграем?»

И уже в следующий момент они резались в DOOM: Ки, будучи в Хьюстоне, а Ромеро — в Далласе.

Ромеро схватил телефон. «Это охренительно! — воскликнул он. — Знаешь, я люблю засиживаться допоздна и хочу иметь возможность играть с кем-то тогда, черт возьми, когда я этого захочу. Но при этом я не хочу будить своего приятеля в три утра и спрашивать: “Эй, не возражаешь, если

я проломлю тебе череп в DOOM?» Это не круто. Я хочу иметь возможность играть сутки напролет все семь дней в неделю. В любое время. И твоя программа как раз то, что нужно! Можно просто подключиться и играть!»

Но Кармак и остальные не разделили его восторгов. Более того, Кармак проявлял настоящее беспокойство, как в случае с предыдущими выходками Ромеро: интервью, Raven, смертельные сражения — все это отвлекало его от настоящей работы — создания игр. Ромеро уверял, что, если они смогут развить онлайн-версию игры и сформируют сообщество DOOM, это только расширит их компанию.

После того как Джею удалось в ходе переговоров получить двадцать процентов от доходов DWANGO, Ромеро проводил каждую ночь, работая над проектом, который должен был выйти вместе с пробной версией Heretic — игрой для Raven, за которую отвечал Ромеро. 23 декабря 1994 года он позвонил Бобу и Ки и сказал: «Я все подготовил для загрузки. Как думаете, справитесь? Потому что успех вас ждет ошеломительный». И он оказался прав.

Среди фанатов DOOM новости от DWANGO распространились молниеносно. К январю 1995 года десять тысяч человек платили по 8,95 доллара в месяц, чтобы получить доступ к хьюстонскому серверу Боба и Ки. Некоторые пользователи были из Италии и Австралии. При таком раскладе DWANGO принесет доход более миллиона долларов, имея в своем распоряжении только один сервер. Следовало расширяться, и сделать это было несложно. По своей начинке сервер DWANGO представлял собой компьютер и несколько десятков модемов с телефонными линиями. Все, что парням требовалось сделать — это прикупить еще деталей и договориться с другими пользователями по всей стране о том, чтобы они установили машины у себя дома или в офисах.

Боб, Ки и Майк Уилсон, бывший менеджер дайкири-бара и друг детства Адриана Кармака, отправились в тур по стране настраивать франшизы DWANGO. Это оказалась очень привлекательная кампания. За 35 000 долларов DWANGO устанавливает сервер, а потом по франшизе собирает денежки. «Это была, — по словам Майка, — четко работающая машина по зарабатыванию денег». Адвокаты, программисты, музыканты, специалисты самых разных профессий — в том числе и Адриан Кармак — хватались за такую возможность. Парни из DWANGO установили серверы в частном лофте в Нью-Йорке, в квартире в Сиэтле, в торговых домах в Сан-Хосе. Приблизительно за четыре месяца — двадцать два сервера. Каждый день

ребята бегали в ближайший магазин Home Depot*, чтобы пополнить запасы стеллажей и кабелей, неслись обратно устанавливать новую машину и выходили за дверь, унося с собой 35 000 долларов. *Наличными*. Однажды они потратили 10 000 долларов в стриптиз-клубе. Стриптизерши были страшно удивлены, когда услышали, что парни заработали все эти деньги, продавая возможность поучаствовать в смертельном сражении. Но чем бы ни был этот наркотик, решили они, должно быть, зелье серьезное.

Благодаря всеобщей лихорадке и растущей популярности DOOM II не только выстрелила на розничном рынке, но и подкосила его. К радости Рона Чеймовица и GTI, игра побила все чарты. Через несколько месяцев после ее выхода Ромеро и Джей подъехали на машинах к окошку быстрого обслуживания в местном банке, чтобы передать на хранение свой первый чек. У сотрудницы банка чуть не подкосились ноги, когда она увидела сумму: 35 миллионов долларов. «Да, имея такие деньги, — подумала она, — парни, приехавшие на Ferrari, должны были хотя бы внутрь зайти».

Когда Ромеро вернулся в Austin Virtual Gaming для следующего турнира по DOOM, он уже был не единственным, кто выкрикивал всякие оскорбления и лупил кулаком по стенам. Теперь смертельные бои стали образом жизни. В комнате находилась масса людей, которые орали друг другу: «А ну-ка получи!» или «Засунь себе это в задницу!» Повсюду валялись поломанные клавиатуры, а на полу переплелись провода, вырванные из компьютерных мышек. Первый раз в жизни Ромеро проиграл в собственную же игру. Но не в последний. Окрыленный успехом DWANGO и DOOM II, он все чаще и чаще устраивал сражения с Шоном Грином.

Однажды летом 1995 года Кармак понял, что с него хватит. Он устал от беспечности Ромеро, того, что тот тратит время впустую, от его криков, брани, ударов кулаком по стене, сломанных клавиатур, летающих по всей комнате. Поэтому тайне от Ромеро он задумал месть.

На следующий день Шон, широко улыбаясь, вошел в кабинет Ромеро и пригласил его сразиться в DOOM II. «Господи, чувак, — ответил тот, — да я же только вчера тебя сделал. Ну ладно, давай, садись, я всегда готов!»

* Home Depot — сеть магазинов, торгующих садовым инвентарем, слесарными инструментами и строительными материалами. *Прим. пер.*

Все собрались вокруг. Ромеро открыл баночку Dr Pepper и начал игру. Он гонялся за Шоном, проходя уровень за уровнем, но тщетно. Шон был явно сильнее. Всякий раз, когда Ромеро его догонял, Шон внезапно разворачивался и наставлял на него дробовик. «Да что такое с этой чертовой мышкой!» — возмущался Ромеро. Он швырнул ее об стол, нечаянно пролив содовую. «Вот дерьмо!» — выругался он. Все начали гоготать. «Да в чем дело?» — недоумевал он, оттирая со штанины Dr Pepper. «Нам изначально был известен исход битвы», — ответили парни. Дело в том, что Кармак добавил на компьютер Шона опцию, которая позволяла ему передвигаться со скоростью, в десять раз превышающей обычную. Ромеро огляделся в поисках Кармака. Тот стоял в дверном проеме. Он редко когда смеялся. Но в тот момент был явно доволен.

Если для других виртуальные сражения были отдохновением от стресса, работы, семьи или монотонных действий, то Кармак не только не нуждался в этом, но и не понимал, зачем это нужно. По сути, ему было чуждо очарование, которое люди находили в праздном времяпрепровождении. Он, видя по телевизору сюжеты о пьяных пляжных пасхальных вечеринках, считал, что это пустая трата времени. Многие люди, казалось, вообще не получали удовольствия от того, чем занимались. Кармак точно знал, что радость ему приносит программирование, и строил свою жизнь так, чтобы уделять любимому делу максимум времени. Он решил вести более замкнутый, монашеский образ жизни, где не будет места крикам Ромеро, звонкам репортеров и прочим отвлекающим мелочам. Он стал задерживаться на работе на час дольше, а на следующий день приходил на час позже. К началу 1995 года он нашупал свое идеальное расписание: с четырех дня до четырех утра. Для Quake требовалась абсолютная концентрация. Как он понял со временем, игра в разработке оказалась сложнее, чем он ожидал. Его целью было создать с помощью интернет-игры мир 3D. Как всегда, Кармак сперва прочел все материалы, которые сумел собрать. Он платил тысячи долларов за учебники и разные пособия, но все это были чистой воды академические знания и ничего похожего на компьютерную программу, которая помогла бы построить интерактивный динамичный мир в режиме реального времени в формате 3D. Чтобы создать такой мир, требуются все навыки и умения Кармака, а также вся мощь современного

компьютера. Но что еще хуже, он впервые почувствовал, насколько ему не хватает Ромеро в столь ответственный момент.

Хотя Кармак считал Ромеро отличным программистом, вскоре он сильно вырвался вперед. Ромеро же с удовольствием взял на себя другие обязанности: развитие инструментов, с помощью которых они с Томом Холлом создавали уровни игры, концептуализацию дизайна, выстраивание сценариев того, как *id* покорит мир. В период работы над *DOOM* Ромеро стал для Кармака идеальным соратником, тем, кто со знанием дела экспериментировал с новой технологией. Когда пришел черед *Quake*, Кармак осознал, что хочет видеть рядом с собой кого-то, кто был бы способен работать с его движком и мог экспериментировать с его более ранними технологиями. Раньше Ромеро успешно справлялся с обеими ролями. Сейчас же, когда *DOOM* переживала небывалый взлет популярности, Кармаку казалось, что Ромеро не потянет ни одной. Но, к своему величайшему удовольствию, Кармак обнаружил, что были и другие специалисты, готовые заполнить собой пустоты. По части программирования ему сразу пришел на ум не кто иной, как Майкл Абраш. Именно по его книге о графике Кармак и Ромеро учились программировать движки для своих более ранних игр. С тех пор Абраш стал кем-то вроде иконы в мире программистов. В последние несколько лет он занимался графическим программированием для Microsoft, где работал на операционных системах Windows NT. Но так же, как и все остальные, кто просто жил графикой, он знал, что нет лучшего места, чтобы увидеть результат, чем в играх. И нет никакой другой игры, произведшей на него такое впечатление, как *DOOM*.

По дороге в Сиэтл, куда Кармак направлялся, чтобы навестить маму, он пригласил Абраша на обед: он хотел обсудить с ним свои планы относительно *Quake*. Вся сложность в том, объяснил он, чтобы расширить киберпространство с помощью 3D-графики и уже укрепившего свои позиции альтернативного мира, который будет функционировать круглосуточно в ожидании геймеров, готовых сосуществовать в этом пространстве. Дыхание Абраша участилось. Как и большинство разработчиков графического ПО, он часто рассуждал о виртуальных мирах. Когда он прочел «Лавину» и описание метавселенной, то подумал, что знает, как воплотить в жизнь восемьдесят процентов прочитанного — по крайней мере, чисто теоретически. И вот теперь он сидел напротив 24-летнего парня, который обладал всеми необходимыми

навыками и, более того, уверенностью в себе, чтобы действительно превратить это в реальность. Когда Абраш признался, что по окончании проекта всегда размышляет о том, смог бы он сделать что-нибудь подобное еще раз, Кармак нахмурился: «Я никогда не сомневаюсь в этом. М-м-м».

На предложение Кармака поработать в id Абраш ответил, что ему нужно подумать, так как это означало, что ему придется переезжать с семьей с насиженного места. Несколько дней спустя он получил письмо от своего босса, Билла Гейтса. Тот писал, что до него дошли слухи о сделке Абраша с id и он хотел бы это обсудить. Абраш был шокирован; встреча с Гейтсом была подобна встрече с Папой Римским. Гейтс знал об id. Его программисты вели переговоры с компанией о создании версии игры для выходящей вскоре платформы Windows. Но id всего лишь крошечная компания из Техаса, урезонивал он Абраша. Microsoft может предложить ему гораздо больше: Гейтс упомянул интересное исследование, которое компания планировала провести в области графики, а также напомнил историю одного сотрудника Microsoft, ушедшего работать в IBM и запросившегося обратно буквально восемь месяцев спустя. «Возможно, вам не понравится в id», — подытожил он свою речь.

Но Абраш предпочел Гейтсу Кармака. Он решил, что потенциал у id больше; он хотел сидеть в первом ряду, чтобы самому увидеть эволюцию виртуальности и не пропустить развитие объединенного сетью 3D-мира. И более того, его очень тронул подтекст приглашения Кармака. Кармак, казалось, был очень одинок: никто не мог по достоинству оценить всей красоты его идей.

Вскоре личная команда Кармака пополнилась еще одним новым сотрудником. Он нашел амбициозного дизайнера уровней, который просто горел желанием претворить мечты своего босса в реальность. Американ Макги познакомился с Кармаком не через игры, а благодаря другому его увлечению — автомобилям. Однажды Кармак встретил парня в своем районе: Макги лежал под капотом машины. Худющий, смолящий одну папиросу за другой, в заляпанных очках и с тощей бороденкой, Американ был прирожденным автомехаником. Он говорил быстрыми отрывочными фразами, напоминая манеру езды гонщика, когда тот брал препятствие, мчался вперед, потом немного отъезжал назад и снова атаковал.

В жилах Американка текла непростая кровь. Ему был всего двадцать один год, но он частенько шутил, что хотел бы написать автобиографическую книгу о своей чудаковатости, иронично озаглавив ее «Выросший американцем»*. Он родился в Далласе и никогда не знал отца; его воспитала эксцентричная мать, работавшая маляром. Он был единственным ребенком, весьма развитым творчески, но несколько странным. В школе он очень оживленно беседовал со своими воображаемыми друзьями. Иногда, бывало, он останавливался на полпути, чтобы начертить в воздухе дверной проем, через который он мог попасть в какие-то вымышленные места. У него была явная склонность к математике и точным наукам, он рано заинтересовался программированием и в конце концов поступил в специализированную школу для изучения вычислительной техники.

После целой череды неудачных браков мать Американка сошлась с мужчиной, который считал себя женщиной. Когда парню было шестнадцать, он как-то пришел домой из школы и увидел то, что напугало бы любого ребенка: пустой дом. Единственное, что ему оставили, — это его кровать, книги, одежду и компьютер Commodore 64. Его мать продала дом, чтобы купить два билета на самолет и оплатить своему другу операцию по смене пола. Американка упаковал компьютер. Отныне он был предоставлен самому себе. Чтобы оплачивать счета, пришлось бросить школу и устроиться на несколько самых разных работ. В конце концов он остановился на профессии механика в ремонтной мастерской Volkswagen. В Кармаке он нашел родственную душу — кого-то, кто разделял его страсть к машинам и компьютерам. Когда Кармак спросил, не хочет ли он поработать в id, обеспечивая техническую поддержку DOOM после ее выхода, Американка согласился.

Американку очень понравился офис id; он кожей чувствовал, что эти неотесанные молодые парни оседлали волну. Особенно впечатлял Роме-ро. В его работе чувствовалось нечто волшебное; он был архитектором, инженером, осветителем, дизайнером игр и художником в одном лице, отличался хорошо развитой интуицией и точно знал, как удивить геймера и сделать игру захватывающей. Но что самое главное, он, казалось, совсем не зазнавался — жил на широкую ногу, водил крутую тачку, но при этом всегда шутил и, в отличие от Кармака, *по-настоящему* наслаждался славой

* Игра слов: американец и имя этого героя — American — звучат по-английски одинаково.
Прим. пер.

и богатством. Американ и Ромеро быстро подружились. Новичок любил засиживаться на работе.

Ромеро и Кармак решили повысить Американа до дизайнера уровней. Тот в ответ на подобную благосклонность последовал их примеру: перенял беспощадное трудолюбие Кармака и чувство юмора Ромеро. Он стал своеобразным вундеркиндом компании: как у дизайнера уровней у него было хорошо развито чувство прекрасного, а от природы — талант развлекать других. На одном из уровней DOOM II, который Американ назвал Crusher, он разместил кибердемона в центре комнаты; когда игрок к нему приближался, сверху отваливалась и падала гигантская часть потолка. Ромеро нашел это страшно забавным. Кармак же больше ценил то, что Американ засиживался за работой допоздна. Когда DOOM II была закончена, оказалось, что Американ создал больше уровней, чем Ромеро.

В ходе работы над Quake Американ не только проявил себя докой в дизайне, но и стал лучшим другом Кармака. Когда Ромеро отлучался из офиса, увлеченный своими разнообразными проектами, друзья экспериментировали до поздней ночи. Кармак даже поделился с Американом своими опасениями по поводу Ромеро, посетовав, что не знает, как с ним сладить. Ведь его страсть к созданию игр, казалось, совершенно померкла под напором его увлечения самим процессом игры.

Хотя Американу нравился Ромеро, он решил подыграть Кармаку и ответил с сочувствием: «Да, я полагаю, Ромеро увиливает». Но услышав это, Кармак вдруг понял, что ему неприятны слова друга. *Да что Американ возомнил о себе?!* Он и рядом не стоял с Ромеро. По мнению Кармака, Ромеро, несмотря на все свои выкрутасы в последнее время, — лучший дизайнер в компании. Его уровни были лучшими в DOOM, а потом и в DOOM II. Не было причин полагать, что и для Quake он не станет лучшим. «Ромеро действительно первоклассный специалист, — сказал Кармак. — И пока ты не увидишь его в деле, ты этого не поймешь».

Ромеро знал, как работает Кармак. Ему было известно, что в начале проекта тот всегда собирает имеющийся материал и с большим удовольствием экспериментирует с разными продуктами, пока наконец не создаст свой движок. Как заметил Ромеро, Американ тоже взял моду засиживаться с Кармаком допоздна. Но он не переживал по этому поводу, ведь у него

тоже было дел по горло: он смотрел, как ведет себя тот дивный новый мир*, который породила DOOM.

DWANGO и смертельные бои пользовались бешеной популярностью. У игры Heretic компании Raven дела шли так хорошо, что Ромеро уже занимался ее сиквелом, Hexen. Он строил грандиозные планы: создать трилогию игр, которые Raven сделала на движке DOOM, завершив ее последним проектом, Necatomb. Он также взял под контроль другую игру, основанную на движке DOOM, Strife — детище группы разработчиков под названием Rogue Entertainment.

Три игры идеально вписывались в то, что он хотел сделать генеральным планом id: выжать все до последней капли из их бизнеса и конкурентоспособности движков Кармака. Технология, придуманная последним, усложнялась и в результате требовала больше времени. *Почему бы не использовать это время на другие проекты?* Ведь id из простой компании могла бы перерасти в настоящую игровую империю. Хотя Кармак был настроен скептически, Ромеро чувствовал, что успех Heretic доказал правоту его точки зрения. Поскольку популярность DOOM неизменно росла, логичным следующим шагом стало бы расширение линейки продуктов. Было решено зарабатывать на модах DOOM. В каждом доме, офисе или школе обязательно был человек, который занимался компьютерами; и теперь он работал над модификациями DOOM. С момента выпуска DOOM II тысячи геймеров начали экспериментировать с продуктами id, которые потом выкладывались бесплатно в сети. Фанаты DOOM общались между собой онлайн — порой даже не будучи знакомы лично — или по телефону. Это была виртуальная компания, со своим описанием работ, распределением обязанностей и даже прозвищами типа Team TNT и Team Innocent Crew.

В результате сложность модов росла. Особой популярностью пользовалась так называемая абсолютно конверсионная версия DOOM II, которая представила игру в стилистике кинофильма Aliens. В ней были модификации смертельных боев, основанные на играх в школьном дворе, например Freeze Tag или King of the Mountain**. Пользователи копировали свои офисы, дома, школы. Один студент из Англии сделал фотореалистичную

* Отсылка к книге Олдоса Хаксли «О дивный новый мир!». *Прим. пер.*

** Аналоги известных читателям игр «салки» или «царь горы». *Прим. ред.*

версию Тринити-колледжа. Другой выпустил свой вариант, назвав его School DOOM. «Школа — это ад, — было написано в приветственном тексте. — Никто не понимает, почему вы проводите столько времени за компьютером... Вас все время дразнят... Вы уже начинаете подумывать о самоубийстве, но вдруг понимаете, что это совсем не то, чего бы вам хотелось на самом деле. Это других надо заставить мучиться, а не страдать самому!.. Так убейте же их всех! Сожгите здание школы, сотрите ее с лица земли, как будто ее никогда не было... Кому какая разница, правы вы или нет! Это ваша судьба... ваш личный ад... Это ваша ШКОЛА DOOM!»

Такие моды создавались просто для развлечения — в конце концов, *это же всего лишь игра*. Но некоторые пользователи решили применить ее в реальной жизни. В Куантико, штат Вирджиния [9], в 1995 году проектный менеджер по имени Скотт Барнетт из Подразделения имитационного моделирования Корпуса морской пехоты США создал мод под названием Marine DOOM — в нем были реалистичного вида солдаты, изгородь из колючей проволоки и логотипы морской пехоты. «Игра идеально подходит для командной тренировки настоящих солдат», — согласилось начальство Барнетта. Тот связался с id, и парни дали свое благословение, посчитав, что это шутка. Но она оказалась правдой. Игра нашла свою нишу в интернете и использовалась морской пехотой долгие годы.

Парни из id решили вмешаться, когда обнаружили, что Wizard-Works, издатель из Миннесоты, собрал D!Zone [10] — коллекцию из девяти сот созданных пользователями модов DOOM (которыми, очевидно, не располагала компания id); CD-ROM D!Zone обошел DOOM II, побив графики продаж игр на платформе PC и заработав миллионы долларов, что вызвало немалый переполох в офисе — именно этого в свое время боялся, например, Кевин Клауд. В ответ Ромеро подписал соглашения со множеством создателей модов о выпуске одобренных id коллекций под названием The Master Levels for DOOM II, командного проекта Final DOOM. Также вышла рюшечная версия пробного продукта Ultimate DOOM.

По мере появления других игр у всех стал возникать один и тот же вопрос: «А как же *Quake?*» Многих зацепила реклама; Американ Макги, Дэйв Тейлор и Джей Уилбур выступили онлайн, рассказав об игре. Один фанат даже начал собирать самые шутливые комментарии, сделанные командой id, и размещать их в сети в качестве новостной рассылки, назвав свое

творение Quake Talk. Ромеро загрузил еще сырые картинки в интернет, чтобы показать, как приблизительно будет выглядеть игра. «Посмотрев на экраны и увидев пурпурное небо, — писал он в пояснительном примечании, — представьте себе, как свистит ветер... Вы просто обязаны опробовать все наши задумки в деле :)».

Но в 1995 году парням было практически нечего предложить фанатам. Работали все довольно хаотично. Кармак и Абраш корпели над движком, Ромеро занимался какими-то отвлеченными проектами, а остальные были предоставлены сами себе. Найдя свое счастье в браке, Адриан Кармак терял терпение от невозможности обрести счастье в работе: ему не хватало стабильности. Вместе с Кевином, своим новым лучшим другом и коллегой-художником, они стали выпускать текстуры для игр, взяв за основу готические, средневековые знаки, а также стилистику ацтеков для той части игры, где использовалось перемещение во времени. Кевин тоже начал учиться создавать персонажей в 3D, что было в новинку для обоих.

Адриан, не справлявшийся с усложненной технологией, свалил всю работу по созданию персонажей на Кевина. Американ, да и другие парни думали, что Quake пребывает на грани краха. Ромеро, проектный менеджер id, казалось, был больше увлечен личной жизнью, нежели управлением компанией. Когда его удавалось заставить заняться дизайн-проектом для Quake, он старательно вырисовывал скетч на двух страницах. Но парни считали это лишь ленивой отпиской. Как замечал Ромеро, независимость уже давно задавала тон в id. Они никогда не составляли никаких дизайн-проектов и никогда ничего не прописывали. Единственный человек, который пытался это делать, их старый компаньон Том Холл, был в свое время уволен.

Парней возмущали и Ромеро, и Кармак. Ромеро все время отсутствовал, исполняя обязанности звезды игровой индустрии. Кармак отсутствовал, уходя с головой в программирование, поскольку являлся техно-идолом. А остальные были просто брошены на произвол судьбы. Следовало что-то менять. Проходили месяцы, а движку Кармака еще, казалось, было далеко до совершенства. На создание движка для Wolfenstein ушло всего несколько месяцев, для DOOM — шесть. Над Quake работали уже больше полугода, и конца пока видно не было. Парни уже давно забыли об обещанной дате релиза — Рождестве 1995 года. Начиная с этого момента, решили они, на вопрос о сроках выхода какой-либо игры они будут отвечать: «Когда сделаем!»

Глава 12

СУДНЫЙ ДЕНЬ

Алекс Джон находился в офисе Microsoft, когда пришло письмо от Билла Гейтса про DOOM. Игра разошлась тиражом в десять миллионов копий — это больше, чем у их новой операционной системы Windows 95. Microsoft потратила миллионы на раскрутку своего продукта, расклеивая по всей стране рекламу со словами: «Куда бы вы хотели сегодня пойти?» Гейтс не понимал, как какая-то маленькая студия в Меските — та, что переманила на свою сторону Майкла Абраша, — уделала его компанию какой-то *игрушкой*.

В письме Гейтс спрашивал Алекса, ведущего стратега графического подразделения Microsoft, стоит ли выкупить id Software. Алекс, будучи человеком остроумным, не мог не рассмеяться по этому поводу, ведь в 1995 году кто только не мечтал отхватить себе кусочек пирога под названием id.

Полки магазинов были завалены клонами DOOM, бьющими рекорды продаж: шутер от первого лица Star Wars: Dark Forces от LucasArts; Descent от Interplay; Marathon, игра для Macintosh от маленькой компании под названием Bungie. Даже Тому Холлу, всегда ратующему за вдумчивые игры, пришлось участвовать в разработке Rise of the Triad для Apogee, компании Скотта Миллера.

Компьютерные игры стали частью культуры. DOOM засветилась на телевизионных шоу вроде ER и Friends. Попала в фильм с Деми Мур. О ней писали книги. Голливуд приступил к съемкам фильма по DOOM. Морпехи сделали себе мод DOOM для тренировок. Даже Nintendo — белая и пушистая империя добра, которая на протяжении долгого времени боролась с насилием в видеоиграх, — портировала кровавый хит на свою новую приставку Nintendo 64. При этом id имела стойкую репутацию независимой компании. «Не думаю, что у тебя получится выкупить id, — писал Алекс Гейтсу. — Но DOOM, безусловно, может стать очень ценным приобретением».

Алекс обожал игры от id с тех пор, как в 1992 году в кампус Microsoft проник Wolfenstein 3D. В DOOM играли так часто, что Алекс приравнял ее к религии. Сотрудники Microsoft боготворили игру. В индустрии самым модным словом было «мультимедиа», и ничто не подчеркивало мультимедийность компьютера так выразительно, как DOOM. Поскольку Microsoft собиралась отвоевать себе лидерство в наступающем веке мультимедиа с помощью Windows 95, Алекс решил, что самое время призвать DOOM в союзники.

Но он знал, что его босс не считал *игру* олицетворением мультимедийности; Гейтс под этим понимал прежде всего видео. Apple выпустила QuickTime, программу для просмотра видео, и Гейтс хотел, чтобы Microsoft оплатила той же монетой. Алекс же не был с этим согласен. Он утверждал, что настоящее будущее мультимедийных приложений — в играх. Еще один конкурент, Intel, разрабатывала свои собственные стратегии, и для того чтобы Microsoft устояла на ногах, ей необходимо было доказать, что Windows 95 — лучшая платформа для видеоигр в индустрии.

Однако предыдущие попытки создания игр для Windows оставили у Гейтса дурной привкус. На Рождество 1994 года компания установила игру по диснеевскому мультфильму «Король Лев» на миллион компьютеров Compaq. В самый последний момент Compaq поменяла структуру своих ПК, из-за чего миллион игр вызвал миллион критических ошибок. Проблема, по мнению Алекса, заключалась в отсутствии технического способа заставить игру работать без сбоев во всей своей мультимедийной красе на множестве различных компьютеров. В результате создатели видеоигр обходили Windows стороной, склоняясь к DOS — старой операционной системе, которую Microsoft старалась вытеснить из гонки. Для того чтобы народ перешел на Windows 95, система нуждалась в высококлассных разработчиках игр.

И в начале 1995 года Алекс со своей командой разработал технологию, которая гарантировала запуск игр на Windows, несмотря на изменения начинки компьютера. Она называлась DirectX и позволяла делать игры, не опасаясь потерпеть фиаско, как с «Королем Львом». Но Алекс понимал, что создатели видеоигр — люди довольно скептически настроенные, и поэтому лучший способ убедить их в том, что технология дееспособна, — показать им DOOM, функционирующую на DirectX. Он также узнал, что id

вовсе не планировала выпускать версию DOOM для Windows. Компания уже отказала в этом Apple и IBM, потому что Кармак не хотел тратить время на портирование. DOOM и так прекрасно работала на DOS, в нее играла масса людей — зачем еще напрягаться? Более того, Кармак, являвшийся сторонником идеи раздавать исходный код во благо технологии, с презрением относился к собственнической позиции Microsoft. Алекс уверял его, что id ничего не придется делать — портированием займутся специалисты Microsoft. Кармак согласился.

WinDOOM, версия DOOM для Windows, была представлена в марте 1995 года на Конференции разработчиков игр в Кремниевой долине. В момент, когда свет приглушили, геймеры начали скандировать: «DOS! DOS! DOS!» — в поддержку уже признанной операционной системы Microsoft. Но когда на большом экране появилась WinDOOM, публика замерла в почтении. Наступил век Windows и DirectX.

Впереди был следующий, более серьезный шаг — продать пользователям Windows как платформу для видеоигр. Несмотря на успех DOOM, большинство геймеров все еще воспринимали компьютеры как нечто заумное, полное неисправностей и требующее знания малопонятных команд, которыми грешили многие игры для DOS. Алекс понимал, что для Microsoft настал решающий момент.

Благодаря демоверсии WinDOOM он смог заручиться согласием нескольких компаний выпускать игры для Windows 95 с помощью DirectX. Но им обязательно нужно было засветиться к Рождеству 1995 года. Какое событие наилучшим образом подходило для такой демонической игры, как DOOM? Конечно, Хеллоуин! Новость затмила бы собой все остальное, а уж сотни репортеров, как специализирующихся на играх, так и работающих на основные СМИ, очень бы постарались, чтобы это произошло. Это был бы их шанс показать, что представляет собой Microsoft в веке мультимедиа. Событие получило символическое название — Doomsday*.

Алекс сообщил парням из id о готовящейся вечеринке в самый подходящий момент — у них как раз появился новый сотрудник, душа компании — 24-летний Майк Уилсон, давний друг Адриана Кармака из Шривпорта, ушедший из DWANGO. Интернет положил конец буму

* «Судный день» (англ.). Прим. пер.

DWANGO — геймерам не было смысла платить, чтобы играть, когда они могли это делать бесплатно в режиме онлайн. Майку жизнь казалась бесконечной вечеринкой. Он был человеком широких взглядов, опробовавшим все, начиная от управления дайкири-баром и заканчивая продажей бумажников с изображениями Иисуса. Майк не был большим любителем игр, но видел, что они становились новым рок-н-роллом, а парни из id — новыми рок-звездами.

Майку понравилась идея «Судного дня». Алекс собирался превратить кафетерий и гараж Microsoft в дом с привидениями. Были приглашены свыше тридцати крупнейших студий, в том числе Activision, LucasArts и id. Зрочки Майка расширились в предвкушении демонического веселья, которым обычно оборачивались такие мероприятия. Почему бы еще не созвать со всего света лучших игроков в DOOM и не устроить эпический смертельный бой — первый в мире! — прямо посреди шоу? План был утвержден. «Официальное сообщение, — значилось в пресс-релизе. — Мы ведем Microsoft в ад».

Алекс сразу разделил дьявольское настроение Майка, но, несмотря на всю проделанную работу над DirectX, ему все еще казалось, что компания Microsoft пренебрежительно относится к проекту. Однажды ему позвонил начальник и спросил в лоб: «Напомни-ка, почему мне не стоит тебя увольнять?» «Судный день» должен расставить все точки над i.

Но Алекс знал, что для успеха им требовалось показать не только игры, но и ключевое лицо компании — Билла Гейтса. Он просил включить в программу мероприятия выступление директора, но ему, разумеется, отказали, объяснив это тем, что Гейтс слишком занят. Но Алекс не сдавался и сумел уговорить сотрудников Гейтса из отдела по связям с общественностью снять видеообращение Билла. Гейтс встретил Алекса в видеостудии Microsoft в окружении пиарщиков. Им объяснили, как будет проходить процедура записи.

— Так что мне нужно будет делать? — спросил Гейтс.

Алекс глубоко вздохнул и протянул ему дробовик.

Для Microsoft Хеллоуин наступил на одну ночь раньше, 30 октября 1995 года. Вечеринка была в самом разгаре [1]. За окном крутилось колесо обозрения. В зале установили импровизированный вулкан величиной

с трехэтажный дом, который извергался красным светом. Гостям предлагали пиво и жаренное на гриле мясо. Стоявший у микрофона ведущий Джей Лино развлекал публику. Но настоящее действие разворачивалось под землей, в гараже, который был превращен в дом с привидениями. В нем шел организованный Майком Уилсоном смертельный бой.

Сражение двадцати элитных игроков было выведено на большой экран. Двое лучших участников — подросток-азиат под ником Thresh и парень из Флориды, назвавший себя Merlock, — сражались не на жизнь, а на смерть. Собравшаяся вокруг них толпа неистовствовала. В итоге победил Thresh, на которого тут же накинулись фанаты и репортеры. «О боже, — прошептал Джей Уилбур, не веря своим глазам, — настоящий *спортивный азарт*».

Алекс Джон, переодетый в Сатану, высматривал Майка Уилсона сквозь красный туман. Он нашел его в углу попивавшим пиво с двумя игроками, переодетыми в Иисуса и Папу Римского; сам же Майк и его жена пришли как окровавленные антигерои из фильма «Прирожденные убийцы». Алекс сказал, что то, что сделали парни из id, забавно. Но, по его словам, PR-команда Microsoft не особо довольна. Как отреагирует пресса? Как отреагирует Microsoft?

Поначалу место проведения турнира казалось вполне безобидным. Компания Activision рекламировала свою новую игру Pitfall Harry; для этого была установлена небольшая площадка с джунглями, где посетители могли повисеть на лианах. В другой комнате Zombie поставила металлическую сферу, сверкающую электрическими разрядами. У парней из id тоже было кое-что припасено — восьмифутовая* вагина.

Группа Gwar, играющая копро-рок и нанятая id для создания фона, превзошла саму себя. По контуру вагины располагались многочисленные фаллосы, напоминающие зубы. Сверху свисала копия головы О. Джей Симпсона. Когда посетители заходили в вагину, двое из Gwar, покрытые мехом и сырым мясом, выпрыгивали из тьмы и в шутку атаковали гостей резиновыми членами. Представители дирекции Microsoft застыли как вкопанные. А через секунду, ко всеобщему облегчению, разразились смехом.

Но подобные шутки понимали не все. Группа Society of the Damned, состоящая из друзей Майка, обрушивалась на публику со сцены индустриальный

* 8 футов = 2 м. *Прим. пер.*

рок. Как только они заиграли песню Gods of Fear, PR-сотрудники Microsoft решили, что с них хватит. На сцену поднялись двое охранников и потребовали, чтобы группа немедленно закончила свое выступление. Алекс заметил это и подскочил к сцене, красный, как его сатанинское облачение: «Эти ребята — гости id Software! Именно *той самой компании* id Software! Парней, создавших DOOM! Друзья id — друзья Microsoft!» Но охранникам было все равно, и они просто вырубili аудиосистему.

Через некоторое время свет погас, и на сцене появился большой экран. Настало время главного события. На экране отобразилась заставка DOOM, показались всем знакомые коридоры. Но на этот раз за демонами гонялся не главный герой игры, а Билл Гейтс. Бесстрашный лидер Microsoft бежал с дробовиком по коридорам в длинном черном пальто. Внезапно он остановился и обратился к толпе со словами о том, как чудесна игровая платформа Windows 95, идеально передающая такие мультимедийные зрелищные проекты, как DOOM. Вдруг посреди выступления Гейтса на него набросился враг из игры и попросил автограф. Гейтс ответил дробью, превратив монстра в гору кровавых ошметков. «Не перебивай меня», — сказал он и продолжил обращение. Под конец экран почернел от крови и на нем появился привычный логотип Microsoft с фразой: «Кого бы вы хотели казнить сегодня?»

«Ну вот и все, — подумал Алекс. — Меня уволят». Он зашел за кулисы, чтобы забрать пленку с видео, но ее не было. Компания Microsoft решила оставить ее себе. Его никто не уволит.

Новости распространялись мгновенно.

Тема: РОМЕРО МЕРТВ

> На Newsgroup передавали, что Джон Ромеро попал в автокатастрофу, это правда?

> Он в порядке?

Неужели это правда? Джон Ромеро — 28-летний Первоклассный Программист, Настоящий Богатей — мертв? Согласно слухам, его желтая Ferrari улетела с одного из шоссе Далласа, и это был не первый спорткар id, который постигла подобная участь. За несколько недель до этого сделанный

на заказ Porsche (тут снова не обошлось без Боба Норвуда) с логотипом DOOM на огненно-красном капоте, обошедший Кармаку в 500 000 долларов, таинственным образом исчез со стоянки. Возможно, на Ромеро лежало какое-то проклятие.

На самом деле Ромеро был жив и совершенно здоров. Он только-только вернулся из своего огромного особняка за 1,3 миллиона долларов, с гаражом на шесть автомобилей, собственным залом игровых автоматов и входной дверью, которую охраняли две химеры из известняка. Сейчас он сидел за столом в роскошном номере 666, любуясь своей чистенькой машиной, стоящей на парковке. Слухи о смерти Ромеро походили на слухи о смерти Пола Маккартни, что только лишний раз указывало на статус Джона как бога компьютерных игр. Ромеро и мысли не мог допустить, что умрет по собственной глупости. «Э-э-э нет, я не умер, — написал он в сети. — Я не разбираю машины и не наношу себе вреда».

Не все в офисе согласились бы с этими словами. На дворе стоял ноябрь 1995 года, Quake все еще находилась в стадии разработки, и, как поговаривали в офисе, виноват в этом был во многом сам Ромеро. Пока Кармак корпел над созданием движка, у остальных сотрудников не было какой-либо конкретной цели. Художники, Кевин и Адриан, устали штамповать текстуры без четкого плана. Дизайнеры уровней, Американ и Сэнди, умирали от скуки. Основная концепция игры была очень размыта; информации о том, что она создается в жанре фэнтези и в ней используется большой молот в качестве оружия, было явно недостаточно. Каждый раз, когда от Ромеро пытались добиться конкретного ответа, он отделялся невнятными объяснениями, предоставляя коллегам строить догадки. И это называется директор?

Ромеро считал, что работа над Quake идет по плану. Кармак не сомневался, что игра станет сенсацией. Не было смысла торопить Джона-Движка; остальным сотрудникам следовало запастись терпением и в нужный момент применить свои способности. Пока же лучшее, что они могли сделать, — это поискать иные пути реализовать себя. Ромеро решил потратить время на сторонние проекты.

Но он чувствовал, что у парней на языке вертятся обвинения в том, что он тормозит процесс и не прикладывает усилий. Они видели в его отчужденности и «жонглировании битами» признак того, что рок-звезда, похоже,

уже закатывается. Их поведение выводило Ромеро из себя. Ну и что, что он уходил домой в семь вечера? У него была жена. Он строил дом. Да и жизнь. В конце концов, он это заслужил. Теперь, когда у id наконец-то было достаточно сотрудников, он мог расслабиться. Если бы дела компании шли плохо, он бы понял эти жалобы. Но id процветала, не в последнюю очередь благодаря его проектам. И если бы он не следил за ними, то кто тогда?

Но однажды ночью Сэнди Петерсен решил, что с него хватит. Он ворвался в кабинет Кармака и запер дверь. «Я думаю, что Джон — очень талантливый дизайнер, — сказал он. — Но также я думаю, что то, как он сейчас организует работу над Quake, неправильно. Я был в одной большой компании, где механизм работы отлажен до последнего винтика, и знаю, как это делается, а Ромеро ничего не предпринимает. Он не проектный менеджер и не знает, что к чему, и игра не увидит свет, если он не изменит своего отношения».

Кармак выдал шаблонный ответ, к которому всегда прибегал в таких случаях: «Когда надо, Ромеро работает как зверь. У нас все получится». Затем развернулся на стуле и уставился в монитор, не сказав ни «до свидания», ни «пока», ничего. Но Сэнди уже привык к такой реакции. Кармак давно вел себя подобным образом, не заботясь об этикете и не соблюдая правила ведения диалога. Но в последнее время ситуация ухудшилась. Однажды Майкл Абраш похвастался Кармаку, что его дочь ценой титанических усилий наконец-то попала в отличную школу. Это очень много значило для Майкла, но Кармак отреагировал на новость своим традиционным «М-м-м» и развернулся обратно к компьютеру.

Кармак чувствовал, что все больше отдаляется от того, что важно для обычных людей. Он просто не придавал значения ничему вокруг: политике, скидкам в кафе в определенные часы, MTV. Его мир целиком и полностью сомкнулся на Quake: его дни, ночи — вся жизнь. Он без проблем работал по восемьдесят часов в неделю, придерживаясь привычного ночного режима, и прерывался только на то, чтобы взять диетическую колу из холодильника. Единственный, с кем он порой общался, был разносчик пиццы.

Однако несмотря на все усилия, Кармак впервые в жизни почувствовал, что у него ничего не получается. По сути, Quake требовала от него начать все заново. Очень незначительную часть DOOM можно было

расширить до трехмерного мира Quake. DOOM поддерживала довольно хитро устроенный сетевой режим на четырех игроков, а Quake с легкостью могла бы охватить до шестнадцати геймеров, причем посредством интернета. У DOOM была ограниченная трехмерная перспектива, а Quake смогла бы обеспечить абсолютное погружение в игру. Больше всего расстраивал тот факт, что движок был неспособен полностью прорисовывать картинку на экране. В результате визуальный ряд Quake был полон дыр. Кармак пробегал по коридору игры, и тот вдруг резко заканчивался отвратительной синей пустотой. Такие пустоты были в полу, стенах и в потолке. Виртуальный мир Кармака напоминал швейцарский сыр.

Пытаясь решить дилемму, Кармак мыслил все более и более абстрактными категориями. Его разум наполнился геометрическими фигурами, парящими и вращающимися по его команде, когда он пытался разделить их, соединить друг с другом или выстроить в ряд. Он не думал о девушках в бикини, как многие молодые люди в его возрасте. Его занимали взаимоотношения двух полигонов в пространстве. Кармак возвращался домой в четыре утра, пребывая в плену раздумий. Однажды ночью он сел на кровати, посмотрел на свои руки и увидел сползающие по ним части кода. «В реальной жизни так не бывает, — успокоил себя Кармак. — Должно быть, это дурной сон». Он проснулся в холодном поту. От мыслей нельзя было отделаться даже во сне.

Хотя Кармак очень редко испытывал напряжение, не говоря уже о нервных срывах, Quake начинала действовать на него разрушающе. Кармак стал срываться на коллегах. Однажды Джей завел разговор о патентах на их игровые технологии. «Если вы, парни, подадите хотя бы одну заявку на патент, — заорал Кармак, — я уйду. Все, разговор окончен». Его раздражало буквально все: выполнение деловых обязательств, владение эмоциями, лень (как ему казалось) остальных сотрудников. «Ты постоянно уходишь раньше времени», — бросил Кармак засобиравшемуся домой Сэнди. Тот не нашелся, что ответить. Он работал как минимум по одиннадцать часов в день, но его рабочий день начинался в девять утра, а Кармак только-только добирался до офиса к четырем дня. «Я не уйду раньше времени, — возразил он. — Просто когда я уже на работе, тебя еще нет».

Кармак не уступал. Он начал бомбить сотрудников дисциплинарными письмами. Первым делом запретил устраивать смертельные бои в офисе.

Затем ввел систему оценок за работу: Сэнди получил двойку, Ромеро — тройку. Кармак все не успокаивался. Однажды ночью он вытащил свой стол из кабинета и поставил прямо посреди офиса, чтобы иметь возможность следить за всеми вокруг.

Веселым денькам в компании пришел конец. Напряжение достигло таких размеров, что на Кармака тоже посыпались жалобы. Не только у Ромеро было зашкаливающее самомнение — Кармак тоже витал где-то в высших эмпиреях, отказываясь спуститься на землю. Ничего — даже самые веселые забавы — не помогало разрядить обстановку. Однажды днем Кармак, сидя в своем кабинете, услышал женский голос, спрашивающий, кто заказывал пиццу. Ромеро ответил: «Нет, я не заказывал». Она вновь спросила: «Вы заказывали пиццу?» Кто-то другой замялся: «Э-э-э, нет». Кармак открыл дверь. «Вы заказывали пиццу?» — поинтересовалась девушка. Он поднял глаза и увидел молодую привлекательную особу, обнаженную по пояс, с коробкой пиццы в руках. Стриптизерша была розыгрышем, устроенным Майком Уилсоном для поднятия настроения в компании. «Нет. Я ничего не заказывал», — сухо ответил Кармак и вернулся в кабинет. «Блин, — возмутилась девушка. — Вы офигеть какие скучные ребята!» И вышла.

Кармак хотел только одного, чтобы его оставили в покое или (еще лучше) дали возможность жить отшельником. Единственный, кто все еще соперничал ему, был Ромеро. «Чувак, я знаю, что ты трудишься как раб на галерах, — сказал он. — Но ты не супермен».

Кармак понимал, что в какой-то мере в словах Ромеро был смысл. Они вполне могли эффективно трудиться, не прибегая к тому безумному распорядку, который практиковали в прошлом. Но само отношение к работе Ромеро изменилось, он нашел для себя другие ценности, нечто более значимое. После всех этих лет, всех ночей, проведенных бок о бок за работой, Ромеро все больше отдалялся от скромной обители кодов, подставляя лицо яркому свету славы и известности. Где *был* Ромеро, когда в нем так нуждались? Он строил себе особняк и наслаждался жизнью знаменитости!

Кармак знал, что нужно делать. Ему нужно доказать, что Ромеро халтурит. И он знал, как это осуществить. Он написал программу, отслеживающую продолжительность работы компьютера Ромеро. Она показала, что Ромеро не сильно напрягался. Когда Кармак предъявил ему результаты, тот взорвался.

— Ты сделал это только для того, чтобы иметь все основания уволить меня, — выдал Ромеро.

— Ну... — раздумчиво произнес Кармак. — Именно так!

Помимо досужих размышлений у Кармака теперь было доказательство, научное доказательство того, что Ромеро не только не работал, но и разлагал остальных. Вооружившись этими данными, Кармак быстро принял решение: Ромеро следует сделать официальное замечание, чтобы он опомнился. Он слишком много общается с прессой и фанатами, слишком много играет в офисе — вследствие чего страдают все остальные. «Мы должны поставить Ромеро на вид, что он в списке кандидатов на увольнение», — сообщил Кармак Адриану и Кевину.

Они знали, что Кармак человек резкий, но эти слова застали их врасплох. «Нет, нет, нет, — возмутился Адриан. — Я не хочу этого делать, он мой друг, мой партнер. Он исправится».

Но Кармак настоял на своем, и, как уже не раз происходило, Кевин и Адриан подчинились. Все знали, что Джон-Движок был ключевой фигурой в компании. Как сказал Майк Уилсон: «Если он возьмет свой мяч и уйдет домой, игра закончится». В ноябре 1995 года состоялось собрание. Участники торжественно восседали за большим круглым столом, скрытым от посторонних глаз с улицы венецианскими шторами. Кармак, как обычно, сидел во главе стола. «Ты по-прежнему не справляешься с работой, — объявил он Ромеро. — А ведь ты просто обязан выполнить этот объем работ, иначе будешь уволен».

Ромеро возмутился. «Я работаю столько же, сколько все, — сказал он. — И постоянно тут торчу».

Кармак бросил взгляд на Кевина и Адриана в ожидании поддержки, но Адриан лишь уставился в пол. «Ну, — начал Кевин. — Джон действительно приходит и работает».

Кармак был ошеломлен. Он думал, что Кевин и Адриан будут на его стороне. Все знали, что он не мог уволить Ромеро самостоятельно — ему требовалась поддержка этих двоих. В результате сошлись на том, что Ромеро получит последнее предупреждение и ему урежут премию. «Ну и ладно», — подумал Ромеро. Большие деньги ему сейчас не нужны, и к тому же когда игра будет закончена, он докажет всем, как сильно они ошибались.

Но уже наступил День благодарения, а ничего не изменилось: Quake не была готова. Кармак созвал еще одно совещание, на этот раз для всей

компании. «У нас нет единой концепции дизайна», — объявил он. Все согласились; разработка идеи тянулась целую вечность. Единого плана по-прежнему не было. Американ Макги наконец внес неизбежное предложение: отложить амбициозную идею Ромеро о рукопашной боевой игре до лучших времен и сделать что-нибудь попроще. «Мне кажется, будет лучше, если мы сделаем игру с гранатометами и тому подобным», — сказал он.

«Ага, — согласился Сэнди. — Давайте выпустим DOOM III, а инновации оставим на потом».

Ромеро не мог поверить своим ушам. Сначала ему урезали премию, а теперь взялись за идеи? Кем эти ребята себя возомнили? Что они понимают? Они ни разу не создавали игру от начала и до конца. Они не прочувствовали философию id. «Да все игры id делались так! Сначала Кармак разрабатывает революционный движок, *затем* мы одеваем его в революционный игровой дизайн. Давайте просто закончим движок, и тогда сможем воплотить идею в жизнь. Quake будет лучше, чем DOOM. Даже если мы просто посадим DOOM на этот движок, уже будет настоящий хит продаж. Но нам нужно сделать кое-что получше — взять оригинальную, доселе не виданную идею, прицепить ее на движок и на выходе получить нечто столь же грандиозное, как DOOM в момент релиза».

Но направить дискуссию в нужное русло Ромеро не удалось. Более молодые сотрудники вроде Макги стали оспаривать его фэнтезийную идею. Они чувствовали, что не могут проявить себя в полной мере, потому что им не с чем работать. Они оказались на распутье: либо сохранять технологии Кармака и выпускать на их основе в разумные сроки славную игрушку, либо идти по тропинке Ромеро, рискуя очутиться черт знает где. Лучшим вариантом казалась еще одна DOOM.

Поначалу Адриан и Кевин поддерживали Ромеро. «Что за фигня, парни, — возмутился Адриан. — Да мы уже проделали уйму работы». Они потратили почти целый год на арт в стилистике средневековья не для футуристической игры о морпехах. Они только-только дошли до самого интересного — нанесения крови на стены, создания специальных зон. «Нельзя же забраковать весь проект только потому, — взорвался Адриан, — что некоторые из вас ничего так и не сделали. Если мы захотим перейти на другие рельсы, нам понадобится еще один год, а по истечении мы окажемся в той точке, в которой находимся сейчас. Ведь это все не так просто».

Но другим было плевать. Пока они продолжали спорить, Ромеро наблюдал за Кармаком, не веря своим глазам. «Боже, — осознал он. — Кармак с ними согласен! Он тоже против создания революционного дизайна». Ромеро взорвался. «Мы и так уже стали рабами технологий, работая в этой компании, — сказал он. — И в состоянии выжать все что можно для разработки потрясающей игры из того, что имеем, как мы это уже однажды провернули с DOOM. А эти ребята хотят просто накропать игру на коленке, используя фиши* из DOOM? Послушайте, у нас есть возможность выпустить обалденную игру, если будет время ее как следует спрограммировать».

Кармак видел резон и в той и в другой позиции. Но в аргументации Ромеро был изъян: она ничего под собой не имела. Немногочисленные готовые уровни Quake отличались высокими технологиями и напоминали уровни DOOM. Все их делал Американ. Если бы Ромеро взялся за ум и создал действительно фэнтезийный мир, тогда да. Но, по мнению Кармака, Ромеро не предпринял практически ничего. Было ясно, что их старая идея Quake, зародившаяся еще в домике у озера, претерпела изменения.

«Человек должен уметь поступаться своими принципами, если понимает, что допустил ошибку, — сказал Кармак. — Если ты думаешь, что никогда не ошибаешься, и упорно прешь напролом, игнорируя все предупреждения, то, скорее всего, тебя ждет провал. Нужно постоянно анализировать свое поведение и результаты; о'кей, эта идея была хороша на бумаге, но сейчас она не очень-то работает. У нас есть идея, которая, возможно, сработает лучше, — так давайте воплотим ее».

В этот момент Ромеро понял: они с Кармаком разошлись во взглядах. Он не мог поверить, что Кармак только что сказал то, что сказал вместо своего обычного: «Успокойтесь, парни, вот увидите, это будет офигенная игра». Кармак больше не считал Ромеро программистом, а Ромеро больше не считал Кармака геймером. А тот факт, что Кармак прислушивался к другим сотрудникам, говорил о том, что он на самом деле переживал; он больше не верил в идею большой амбициозной игры; он больше не верил в Ромеро.

После нескольких часов споров Ромеро сдался. «Ладно, я переделаю игру, добавлю в нее оружия из DOOM, и мы ее выпустим». Но про себя он

* Фича (компьютерный сленг) — какая-то особенность, фишка игры, программы.
Прим. ред.

произнес кое-что другое — это был отголосок тех слов, которые он сказал Кармаку давным-давно в Softdisk, в тот день, когда увидел их будущее, их судьбу. «Вот и все, — подумал он. — Я кончился»*.

Несмотря на новое направление, взятое в работе над Quake, и новую дату выпуска, которая теперь с большой вероятностью отодвинулась на 1996 год, издатель id, GTI, очень рассчитывал, что парни все же справятся к декабрю 1995-го. Продажи DOOM II в США перевалили за восемьдесят миллионов долларов [2]. Игра хорошо продавалась и за рубежом; прибыль из Европы составляла двадцать миллионов долларов, тридцать процентов которых приходились на Германию, где игра была запрещена. Остальные продукты id тоже продолжали приносить прибыль. Ultimate DOOM, розничная версия DOOM, принесла двадцать миллионов на территории США. С играми от Raven — Hexen и Heretic — тоже неплохо обстояли дела: они обогатили компанию еще на двадцать миллионов зеленых.

Окрыленная успехом, компания GTI стала заключать соглашения с другими разработчиками, например Midway, создателями прибыльной серии Mortal Kombat; аркадным магнатом Williams Entertainment и WizardWorks, издателем бюджетных игр. Благодаря DOOM продажи компьютерных игр в GTI молниеносно взлетели от 10 миллионов долларов до 340 всего за два года [3]. Когда в декабре 1995-го компания стала открытой, у нее благодаря огромным венчурным вложениям был самый высокий показатель IPO**, превысивший даже показатель интернет-браузера Netscape. «Компания GTI появилась ниоткуда, чтобы побить всех конкурентов, — заявляли в Crain's New York Business, — став третьей в стране интерактивной развлекательной компанией».

Ее оценивали в 638 миллионов.

Но очевидный успех ни в коем случае не делал id более легкой добычей для GTI. Когда последняя предложила id продать им студию за сто

* В английском варианте первая фраза, произнесенная в Softdisk, звучала как This is it. We are done — и означала «Вон оно. Мы сделали это». Оригинальная фраза, которую Ромеро произнес про себя сейчас, звучит как This is it. I am gone — и означает «Вот и все. Я кончился». *Прим. пер.*

** IPO — первичное размещение акций на рынке. *Прим. пер.*

миллионов долларов, парни отказались. По мнению сотрудников, это было дерьмовое издательство, и они не хотели продавать id кому попало. А кроме того, они были слишком измотаны, чтобы совершать сделки. Деньги пока проблемой не были — в 1995 году доходы компании увеличились до 15,6 миллиона и наверняка могли вырасти еще. В id также считали, что GTI присваивает себе слишком много почестей, греясь в лучах славы DOOM II. Парням не нравилось, что GTI разбрасывается своими деньгами, вкладываясь в такое множество недостойных компаний. С подачи Майка Уилсона, чьи деловые качества с годами развились еще больше, id решила использовать Quake, чтобы сбить немного спесь с GTI.

И лучшим средством для этого была демоверсия. Многие издатели считали пробные версии пережитком прошлого; это был милый способ распространять продукт, стремительно теряющий значимость в разрастающемся бизнесе видеоигр. Поэтому когда парни попросили права на демоверсию Quake, глава GTI Рон Чеймовиц согласился без особых раздумий. Но вскоре пожалел об этом. Майк ввел новое направление в стратегии shareware: вместо того чтобы распространять Quake бесплатно по интернету, компания id стала продавать диск, на котором находилась как вся игра, закрытая для пользователя, так и открытая демоверсия. Купив пробник за десять баксов, достаточно было позвонить в id и заплатить еще пятьдесят за код, открывающий полную версию. В результате id, не владея издательскими правами на Quake, удалось быстро согнать GTI со сцены.

Кармак еще не решил, как к этому относиться, а вот другие сотрудники компании с радостью поддержали идею. Сделка состоялась. Рон Чеймовиц вскоре прочитал об этом в газете. «Уилсон, сукин ты сын! — подумал он. — Да ты недоросль, не понимающий, как делаются дела на профессиональном уровне!» Но у id были все права на такие фокусы, даже если от них никто подобного не ожидал. Руководство GTI ничего не могло с этим поделать.

Настал 1996 год; парни из id уже пребывали в состоянии войны не только с GTI, но и друг с другом. Решение заменить дизайн Ромеро технологиями Кармака вызвало роптание в компании. Команда работала в авральном режиме, стараясь закончить DOOM-подобный шутер

к марту. Кармак, ощутивший себя капитаном корабля, решил поддать жару. На протяжении нескольких недель он работал за столом, который поставил в холле, чтобы следить за сотрудниками. Теперь же он пожелал снести стены.

Такое решение было принято потому, что якобы все уже давно хотели расширить пространство. Купив апартаменты прямо напротив, они были готовы начать ремонт в любой момент. Кармак увидел в этом идеальную возможность вытащить всех из их кабинетов в один большой зал. Сотрудники неохотно согласились. Общее пространство нарекли «военной комнатой».

Никто не мог предположить, сколько там вскоре скопится хлама. За те несколько дней, что сносили стены, все вокруг покрылось пылью. Сотрудники поставили столы в ряд вдоль окон и сидели теперь вплотную друг к другу. Кармак и Ромеро разместились рядом. Чтобы объединить компьютеры в единую сеть, пришлось тянуть кабели через потолок. Шторы опущены, освещение скудное, с потолка к компьютерам тянутся длинные серые провода — казалось, парни находились внутри гигантского компьютера, опутанные паутиной из проводов, цепляющихся за ноги при малейшем движении.

Понятия личного пространства больше не существовало, и это лишь усугубляло напряжение. Ребята работали по восемнадцать часов в сутки, без выходных. Включать громкую музыку запрещалось. Если бы в офис зашел кто-нибудь посторонний, то он увидел бы темную комнату, заполненную молча печатающими людьми в наушниках. Ромеро запал на саундтреки из видеоигр, в частности японских. Он запустил одну из дорожек и натянул наушники. «Нет больше былой компании id. Теперь наш девиз не “Давайте-ка забацаем что-нибудь прикольное вместе”, а “Заткнись и обратно на галеры”».

В рядах компании набирала обороты конкуренция. Поскольку Ромеро впал в немилость, в лидеры стал выбиваться Американ Макги. Но теперь и у него появился конкурент — Тим Уиллитс. Тим был первым сотрудником, пришедшим из моддинг-сообщества DOOM. Он наткнулся на игру во время учебы в Университете Миннесоты. Тогда 23-летний трудолюбивый парень жил с родителями — отцом-монтажником и матерью, специалистом по радиоактивности. В доме царила атмосфера соперничества, Тим

частенько бодался с сестрой, изучавшей графический дизайн в университете. Он был лысеющим коротышкой, который заикался, когда сильно нервничал. Тим старался не только проявить себя во всех сферах, но и показать лучшие результаты, будь то запись в военный резерв или переодевание в футболки любимой команды.

Тим много слышал от окружающих о DOOM и тоже решил поиграть в нее. Хотя он и раньше играл в игры, ему никогда не удавалось ощутить себя внутри игрового мира. Но в DOOM все было по-другому: он мог открывать двери и нажимать на кнопки. Его поразили размер мира, масштабы этой загадочной вселенной. Тим начал экспериментировать с DOOM с помощью сторонних редакторов уровней, которые нашел на каких-то сайтах. Вскоре его успехи были замечены, а потом он получил письмо от id.

Американ нанял Тима для работы над игрой под названием Strife. Но потом его направили в помощь команде, работающей над усложненной версией Quake. Тим тут же подружился с Ромеро и принялся изучать все премудрости дизайна уровней. В «военной комнате» он устроился рядом с Ромеро. Тим показал себя не только умелым, но и эффективным дизайнером, способным работать с бешеной скоростью, даже быстрее Ромеро. Последний пытался угнаться за коллегой, а Кармак лишь одобрительно кивал, выражая Тиму признательность за такое рвение. Он по-прежнему считал Американа близким другом, но Макги все чаще чувствовал себя обделенным.

Очарованный в течение долгого времени стилем жизни Ромеро, походящего на рок-звезду, Американ решил изменить свою жизнь. Это произошло после того, как id заключила сделку с Трентом Резнором из группы Nine Inch Nails. Как настоящий фанат DOOM он обещал помочь с озвучкой Quake. Американ, отвечавший за проект, начал менять внешний вид: он побрился, стал причесываться, одевался во все черное. Он все больше и больше отдалялся от Кармака, который, несмотря на первоначальное одобрение наработок Американа для озвучки Quake, теперь только ругал Макги за то, что тот уделял мало внимания созданию уровней. Это стало началом конца для Американа. Даже его лучший друг по id, Дэйв Тейлор, ушел из компании, решив открыть собственную. Американ еще никогда не чувствовал себя настолько одиноким.

Вскоре он узнал, кто заменил его и Ромеро. Кармак внезапно объявил, что уровни Тима удостоятся чести быть первыми в демоверсии Quake. Все замерли, не веря своим ушам. Это было явным унижением Ромеро, которому всегда принадлежало это право. Ответ Ромеро не заставил себя ждать.

— Что? Ведь я же главный дизайнер!

— Это мое решение, — заявил Кармак. — Уровни Тима кажутся мне более цельными.

Ромеро в свойственной ему манере замял недоразумение и просто поздравил Тима. В глазах сотрудников Кармак только что передал ему факел.

Однажды ночью, в январе, Ромеро позвонил Тому Холлу, бывшему партнеру по id. Парочка возобновила дружбу всего несколько месяцев назад. Ромеро знал, что Тому некомфортно в Арогее. Он столкнулся там с теми же проблемами, что и в свое время в id: он не мог самореализоваться. Арогее теперь называлась 3D Realms и имела основную стратегическую цель — выпускать игры, способные переплюнуть продукты id. Их первый проект, Duke Nukem 3D, отлично справлялся с этой задачей. Эта игра как будто была пародией на DOOM, но только в декорациях современного мира. Геймеры устраивали перестрелки в порнотеатрах и стрип-клубах. И хотя Кармак ненавидел Duke Nukem за «держась на соплях» движок, игроки раскупали ее как пирожки, а в народе даже называли «убийцей Quake». Том работал над другим проектом 3D Realms под названием Grey, который никак не хотел сдвигаться с мертвой точки. Звонок Ромеро оказался как нельзя кстати.

— Чувак, — сказал ему Ромеро, — со мной приключилась та же история, что и с тобой. — И начал рассказывать о попытках убедить Кармака создать что-то новое и креативное, о том, как Кармак не хотел рисковать и решил сделать еще одну DOOM. О том, как Ромеро безуспешно предложил разделить компанию пополам, чтобы одна половина под руководством Кармака занималась технологией, а вторая, ведомая Ромеро, — дизайном. — Я решил уйти, как только Quake будет закончена, — сообщил он. — Давай начнем что-нибудь новенькое вместе? Мы будем делать, что захотим. Технология будет следовать за дизайном, а не наоборот. Тебе бы понравилась компания, в которой доминирует дизайн?

— Это моя мечта, — признался Том.

[idsoftware.com]

Логин: johnc Имя: Джон Кармак

Директория: /raid/nardo/johnc Оболочка: /bin/csh

Последний раз был: никогда

Это моя ежедневная работа...

Когда я чего-то добиваюсь, я пишу об этом и помечаю звездочкой. Каждый раз, когда возникает глюк или иная недоработка, я делаю пометку. Некоторые вещи приходится пометать по несколько раз, прежде чем их исправят.

Время от времени я прохожусь по старым заметкам и отмечаю плюси-ком то, что удалось исправить с тех пор.

Джон Кармак

= фев 18 =====

- * командная строка
- * удлинить пульт управления
- * увеличить скорость под водой
- * процедура направления урона
- * мерцание брони
- * расчлененка
- * повысить яркость моделей
- * доработать гранаты
- * задержка у гвоздемета
- * выключение сервера после конца игры
- + таблица очков
- + разрешение
- + кнопка сброса камеры
- + видеорежим 15
- + поменять иконку патронов на панели
- + возможность перезагрузки в случае ошибки
- + шлейф крови?
- + -1 вместимость для ракет
- + осветлить персонажей

Пока в «военной комнате» кипела работа над Quake, Кармак решил информировать игроков о ее ходе и стал каждый день загружать в интернет

отчет, известный как файл .plan. Файлы .plan часто использовали программисты, чтобы напоминать друг другу о задачах и достижениях, но их не применяли как способ общения с остальными сотрудниками. Однако фанаты id ждали воплощения гениальной идеи Ромеро на протяжении месяцев, складывающихся в годы, и Кармак решил, что они имеют право получать такую информацию.

Спустя несколько недель ночных бдений Кармак совместно с Майклом Абрашем наконец-то разобрался со странными синими дырами Quake. Виртуальный мир срастался воедино. Кармак бродил по нему, пробуя на вкус, заглядывая в каждый угол. Мир казался вполне реальным. К 24 февраля 1996 года в Quake было уже достаточно фиш для того, чтобы выпустить тестовый уровень. Игроки гудели по поводу этой новости на протяжении долгих месяцев, всем хотелось опробовать новое творение id. Ожидание было настолько сильным, что даже обусловило появление сайтов, полностью посвященных Quake.

Но отзывы о прошедшем тестировании оказались не такими уж лестными. Геймерам нравилась сама идея проведения баталий в сети, но вместе с тем они жаловались, что игра слишком темная, медленная и абсолютно не похожа на экшен-мир DOOM. Надо сказать, критика была заслуженной. Всеми фишками, полюбившимися пользователям еще со времен DOOM, пренебрегли ради возможностей трехмерного движка Quake. Но игроки этого не поняли. «Неплохо для тестовой версии, — отписался один из геймеров, — но в игре все же многое требует шлифовки... Она нуждается еще в куче прибабасов, чтобы стать действительно крутой».

Угнетенные подобными откликами, парни вернулись к трудоемкой задаче сшить воедино все части своего детища. С начала разработки прошло уже шестнадцать месяцев; за это время каждый из них погрузился в свой собственный мир, что было очень хорошо видно по результатам их деятельности. Уровни Ромеро были средневековыми, Американа — футуристическими, а Сэнди создал странные готические головоломки. И хотя в игре присутствовало довольно много элементов свойственного id черного юмора — вроде зомби, отрывавших собственную задницу и кидавших ее в игрока, — Quake срочно требовалась единая концепция.

Без особого энтузиазма парни сочинили сюжет к игре: «В четыре утра вас будит телефонный звонок. Через полтора часа вы оказываетесь

на секретной военной базе. Ваш командир кратко объясняет ситуацию: «Существует некий телепорт Slipgate. Когда мы усовершенствуем его, то сможем мгновенно перемещать людей и предметы с одного места в другое. У нашего врага с кодовым именем Quake тоже есть свой телепорт. Он его использует для размещения внутри наших баз отрядов смерти, целью которых является убийство, грабеж и похищение. Хуже всего то, что мы не знаем, откуда он взялся. Наши ведущие специалисты считают, что Quake не с Земли, а из другого измерения, и что он готовится бросить в бой свою армию, что бы это ни было»».

«Фигня какая-то», — думали парни. Но это все же лучше, чем ничего, и вскоре в игре стали появляться врата, через которые игрок мог попадать в иные миры. Финальные месяцы работы обернулись долгими, тяжелыми всеночными с время от времени летящими в стену клавиатурами. Из-за ремонта в офисе царил хаос. Сотрудники вымещали свою неудовлетворенность и психическое истощение, бросая в стены детали компьютеров, словно ножи. Журнал Wired оказал парням честь, решив разместить их фото на обложке [4]. Но им было все равно — на фотосессию они опоздали на три часа. На обложке Кармак стоял на переднем плане, перед Ромеро и Адрианом, уставившись на какой-то странного цвета источник света. Заголовок гласил: «Id в лицах». В статье Quake окрестили «самой ожидаемой компьютерной игрой в истории». Но даже это не смогло поднять боевой дух команды.

В июне кошмар закончился: игра была готова. Но ее релиз мало напоминал славные деньки времен Wolfenstein 3D и DOOM. Когда 22 июня 1996 года Ромеро вошел в офис, чтобы загрузить игру, там было пусто. Он медленно двигался по коридору, проходя мимо бывших наград id, маски Фредди Крюгера, пластмассового дробовика DOOM. В офисе не было ни души. Ни Кармака. Ни Адриана. Ни Кевина.

Ромеро нашел спасение в лице фанатов из чата. Он связался с Марком Флетчером, одним из ярких поклонников DOOM, с которым давно подружился. Ромеро хотел разделить с кем-нибудь, кто знал толк в играх, столь волнительный момент. Ровно в пять вечера он нажал кнопку, загружающую его новое детище, и мир увидел Quake. Ощущение было странным, потому что в такую важную минуту никого из команды рядом не оказалось. Однако, поразмыслив немного, он кое-что понял. Парни не были геймерами. Они больше даже *не играли* в игры. Они изменились.

«О'кей, — сказал Кармак. — Мы не можем это больше откладывать». Вскоре после выхода Quake он встретился с Адрианом и Кевином в мексиканском ресторане Tia's. Время Ромеро вышло. Было очевидно, что он не справлялся. Пора его отпустить.

Адриану стало плохо от самой этой мысли. Речь все-таки шла о Ромеро. Но он понимал, что компания стояла перед дилеммой: либо Ромеро уходит, либо Кармак распускает id. Третьего не дано. Кевин был согласен. Решение далось непросто, особенно если учесть, что Ромеро как один из основателей id очень многое сделал ради ее успеха. Но другого выхода он не видел.

Пропасть между Кармаком и Ромеро оказалась слишком велика. У каждого из них было свое представление о создании игр и их дизайне. Кармак считал, что Ромеро перестал быть программистом. Ромеро считал, что Кармак перестал быть игроком. Кармак хотел заниматься любимым делом, Ромеро мечтал о славе. Два ума, когда-то образовавшие костяк компании, теперь стали причиной ее распада. И хотя Адриан и Кевин чаще разделяли взгляды и цели Ромеро, сейчас им следовало раз и навсегда определиться, к какому из Джонов примкнуть.

Ромеро тем временем строил собственные планы. Утром по дороге на работу он связался с Роном Чеймовицем из GTI, чтобы обсудить возможность создания новой компании совместно с Томом Холлом. По замыслу Ромеро, это должна была быть не просто еще одна игровая студия. Он хотел основать Великую Империю, где будет править бал не технология, а дизайн.

На следующий день Ромеро вызвали в конференц-зал id. За столом сидели Кармак, Адриан и Кевин. Адриан уставился в пол. Кевин молчал. Наконец Кармак нарушил тишину: «Знаешь, нас по-прежнему не устраивает сложившееся положение вещей, — сказал он и протянул Ромеро какую-то бумагу. — Это твоё заявление об уходе. Просто подпиши».

Ромеро, несмотря на все предостережения, был в шоке. «Погодите, — воскликнул он. — Да все последние семь месяцев я просто не жалел себя! Я убивал себя! Убивал ради Quake!»

«Нет, — возразил Кармак. — Ты не выполняешь свою работу! Ты не справляешься с обязанностями. Ты только вредишь проекту и компании. Ты для нее — *яд*, и твой вклад за последнюю пару лет был только

негативным. Тебе следовало работать лучше, но ты этого не делал. Тебе нужно уйти! Вот заявление об отставке! Подпиши документ немедленно!»

Адриан продолжал сидеть, опустив глаза. «Я не хочу тут находиться. Я не хочу. Тут. Находиться», — мысленно твердил он. По-своему и Кармак, и Ромеро были правы, но ситуация сложилась безвыходная.

Вдруг все прекратилось. Ромеро замолчал. Внутри него снова зажонглировали биты, как это уже бывало не раз; нет, он не позволит сломать ему жизнь, как когда-то не позволил своему отцу, отчиму, своей неудавшейся семейной жизни, а теперь и потерпевшей крах компании. «Я ведь все равно собирался основать новую фирму с Томом, — убеждал он себя. — Пожалуй, я пойду». В эту минуту Ромеро начал новую жизнь. Он подписал заявление, отдал его Кармаку и ушел.

Когда Ромеро закрыл дверь, Кармак подумал, что его бывший партнер просто убедил себя, что уже давно собирался это сделать, что его душила невозможность проявить свой творческий потенциал и потому он жаждал чего-то большего и значительного. «На отрезке в сорок футов*, — думал он, — Ромеро удалось изменить историю». Глядя ему вслед, Кармак не испытывал ни грусти, ни ностальгии.

Он смотрел ему вслед с облегчением.

Через два дня Ромеро разместил свой первый и последний файл .plan: «Я решил покинуть id Software и основать новую компанию, с другими целями и задачами. Я не беру с собой никого из id».

На следующий день Кармак тоже вывесил файл .plan. «Ромеро ушел из id. Больше не будет грандиозных заявлений о наших будущих проектах. Я лишь могу сказать, о чем думаю и чего пытаюсь добиться [sic], и поверьте, во все, что я обещаю сделать, я вкладываю душу».

Старые смертельные бои закончились. Начинаясь новый.

* 40 футов = 13 м. *Прим. пер.*

Глава 13

СМЕРТЕЛЬНЫЙ БОЙ

В темной комнате [1], где пульсировали кроваво-красные тени, за компьютером сидела Стиви Кейс, дергаясь так, словно она время от времени специально засовывала палец в розетку. «Черт!» — выругалась она, отправив своего персонажа, солдата, в наэлектризованный телепорт и увидев, как его тут же поглотила буря из гвоздей. На языке Стиви такой вид смерти назывался коротко и ясно — «Телефраг»*.

На дворе был январь 1997 года, и всего пара минут оставалась до начала подпольного онлайн-игрового Суперкубка. Как и несколько десятков других студентов, тайком пробравшихся в общежитие Университета Канзаса, 20-летняя Стиви, исполненная энтузиазма, тренировалась в течение двух бессонных ночей, готовясь к матчу между ее командой, Impulse 9, и командой соперников, Ruthless Bastards, приехавших из Мичигана. Эти соревнования были частью развивающейся субкультуры кланов — организованных групп геймеров, играющих (и буквально живущих) в Quake. Как и у сотен тысяч других фанатов Quake, их битвы обычно проходили в сети. Но на этот раз было решено сражаться лицом к лицу.

Несмотря на трения в id во время разработки, Quake хвалили за революционную графику и интуитивный дизайн. Газета USA Today поставила игре четыре звезды из четырех, окрестив ее «потрясающей» [2]. В обзоре Computer Gaming World ее оценили в десятку, назвав «прорывом в области программирования, предлагающим геймерами нечто большее, чем просто погружение в боевую среду» [3]. В Entertainment Weekly писали, что «Quake позволяет насладиться резней по максимуму, не опасаясь при этом оказаться в тюрьме» [4]. Даже актер Робин Уильямс весьма лестно отзывался о Quake на шоу Дэвида Леттермана.

* Телефраг (слово образовано путем слияния двух слов «телепорт» и «фраг») — вид смерти, происходящей, если игрок стоит на выходе телепорта или слишком близко к нему в тот момент, когда враг использует этот телепорт. Игрок, стоящий на выходе, мгновенно погибает, и телепортация успешно завершается. *Прим. пер.*

Геймеры наслаждались возможностью быть независимыми и охотиться на монстров в трехмерных лабиринтах. Но наибольшую радость им доставляли смертельные бои. Будучи первой игрой, специально заточенной под многопользовательские командные соревнования, Quake позволяла группам до шестнадцати человек принимать участие в действе, чем-то напоминающем пейнтбол: они гонялись друг за другом, рискуя быть убитыми. Эдакий «футбол с пушками», как окрестил его один из игроков, доктор Ригормортиз. Вдобавок к сражениям онлайн геймеры, бывало, притаскивали свои компьютеры друг к другу домой и соединяли их в локальную сеть, LAN.

Спустя всего пару дней после релиза Quake фанаты начали создавать кланы с названиями вроде Breakfast Club, Revolting Cocks, Impulse 9 и Ruthless Bastards*. К августу того же года их уже насчитывалось около двадцати, каждый состоял приблизительно из двадцати геймеров. Два месяца спустя число таких групп приближалось к тысяче. Это был рассвет киберспорта.

Дельцы очень быстро поняли, что на этом можно неплохо заработать. «Компьютерные игры — экстремальный вариант игр разума, — заявил владелец сети игровых автоматов виртуальной реальности в Нью-Йорке, Чикаго и Сиднее. — А что если нам выпустить кибератлетов на поле и рассадить на трибунах зрителей: большие экраны, матчи в Quake по всему миру, пиво, призы?» [5] Его предсказания о геймерах с логотипом Nike в виде татуировок на костяшках пальцев, не были такими уж безумными. Один из кланов, Dark Requiem, рекламировал производителя джойстиков. Thresh, победитель «Судного дня», получил в качестве спонсора Microsoft. У ребят, которые на уроках физкультуры всегда оказывались последними, появился шанс стать новыми Майклами Джорданами. И они могли выглядеть, например, как _fo0k, лидер Ruthless Bastards.

27-летний парень с тощей бороденкой привел свой клан к вершине Лиги кланов — достижение, оказавшееся по силам только двум группам — его и Impulse 9. С появлением Quake _fo0k проводил все вечера в Мичигане, сидя в подвале родительского дома — штаб-квартире без окон, заполненной джойстиками, клавиатурами, наушниками и картриджами с играми NBA. Единственным украшением помещения был портрет Иисуса, висевший

* В дословном переводе: «Клуб завтраков», «Мерзкие члены», «Импульс 9» и «Жестокие сволочи». *Прим. пер.*

на стене; он казался _fo0k'у забавным, потому что нос Христа напоминал ему дуло дробовика — оружия в Quake.

Видеоигры занимали все мысли _fo0k'a еще со времен Space Invaders — игры, по его словам, «расплавившей ему мозг». Тогда _fo0k был еще Клинтом Ричардсом, парнишкой, увлекающимся научной фантастикой и Atari 2600. Посмотрев «Звездные войны» несколько десятков раз, он в результате решил, что целью его жизни станут полеты по планетам и сражения с инопланетянами. И в отличие от других детей, он от нее не отказался. Клинт нашел идеальную возможность воплотить свою мечту — Quake.

Выбрав себе ник _fo0k (такая себе сатира на машинный код) и стащив с работы высокоскоростной модем, Клинт стал одним из основателей клана Ruthless Bastards — команды DOOM'еров, с которыми он впоследствии подружился. И хотя _fo0k говорил, что, если бы не игра, они вряд ли бы сблизились, их дружба, по его словам, была очень крепкой. Сделав последний раз паузу, чтобы взглянуть на часы, Клинт ужаснулся: он играл уже шесть часов.

Несмотря на сложившееся товарищество, _fo0k, как и многие геймеры, редко общался с сетевыми друзьями вживую или по телефону, предпочитая использовать анонимный чат. В любой момент, днем или ночью, он мог войти в него и поговорить или поиграть с другими геймерами. «Мой настоящий дом — интернет. Мне осточертело однообразие на работе: мои профессиональные обязанности, встречи с людьми, которые мне неинтересны. Но когда я возвращаюсь домой и начинаю играть — вот тогда я просыпаюсь».

Хотя своими навыками и ловкостью _fo0k был хорошо известен в сети, он понимал, что об этом мало кто знает в реальной жизни. «По большому счету народ видит во всем этом лишь детские забавы. Порой мне кажется, что я просто понапрасну трачу время, хотя все же здорово иногда хотя бы пять минут поиграть в бога. Все хотят остаться в чьей-то памяти. Я очень крут в том, что касается видеоигр, наверное, этим я и запомнюсь... В каких-нибудь Олимпийских играх будущего», — шутил он.

Парень по имени _fo0k был не единственным фанатом id с такими амбициями. Одной из его главных соперниц считалась легендарная Стиви Кейс из Impulse 9. Когда-то она тоже изменила свою жизнь благодаря Quake. Стиви была среди лидеров нового поколения молодых женщин, разрушивших стереотипы игроков-ребят. Она выросла в городе Олат в Канзасе в семье социального работника и школьного учителя и с детства любила дух соперничества. Ее рано

отдали в спорт, и вскоре она стала первой и единственной девочкой в местной бейсбольной команде, регулярно выигрывая у парней в округе, к большому огорчению их отцов. В колледже она получила титул «Атлет года». Будучи исключительной студенткой, она оказалась среди тех, кого отобрали на встречу с президентом Клинтоном в Белом доме. Она мечтала о карьере политика.

В Университет Канзас-Сити она поступила на юридический факультет. Стиви училась на отлично, участвовала в студенческом самоуправлении. Потом стала членом Mensa*. А затем в ее жизни появилась Quake. Стиви встречалась с одним парнем, Томом «Энтропией» Кизми, с головой ушедшим в игру. Но в отличие от девушек, которым жутко не нравилось такое развлечение их бойфрендов, Стиви решила попробовать. Quake олицетворяла собой все перечисленное женской природе: она была brutальной, жестокой и агрессивной, но вместе с тем склоняющей к творчеству, поскольку авторы спроектировали ее так, чтобы пользователи могли без проблем создавать ее модификации. И Стиви хотела во всем этом поучаствовать. Вскоре она возглавила клан своего парня, Impulse 9, и вот теперь ей предстояло сражение с Ruthless Bastards.

Как только на экранах отобразился обратный отсчет времени, Стиви надела наушники и начала нервно щелкать мышкой. «Ты в порядке, дорогуша?» — спросил парень, сидевший наизготовку за соседним компьютером. Стиви показала ему средний палец и бросила: «Все в норме, котик». В комнате, где сидели Ruthless Bastards, _fo0k докуривал последнюю сигарету. Схватив клавиатуру, он скомандовал: «О'кей, братья. Давайте сделаем их».

Но когда пыль сражения осела, стало понятно: Стиви и ее клан разбили _fo0k'a и его Ruthless Bastards вдребезги. Impulse 9 стали бесспорными чемпионами. Откинувшись в кресле, Стиви сняла наушники и провела рукой по волосам. Сколь же сладко чувство победы. Она обладала силой, властью, у нее были связи с игроками по всему миру, даже с самым лучшим из них — Джоном Ромеро. «Да, я не адвокат. И не политик. Я — игрок, — решила она. — И я отправляюсь в Даллас».

К 1997 году единственным местом на планете, которое, похоже, миновала шумиха, вызванная смертельными боями Quake, оказалась маленькая компания в Техасе — id Software. Никто не орал и не матерился, никто

* Mensa — организации для людей с высоким коэффициентом интеллекта. *Прим. пер.*

не бил клавиатуры об пол. Ремонт закончился, «военная комната» была разделена на много маленьких кабинетов. Бильярдный стол продали. Везде стояла тишина. И все знали почему: Джон Ромеро — Первоклассный Программист, Настоящий Богатей и автор смертельного боя — ушел.

Американ Макги в полной мере ощутил отсутствие Ромеро, когда, проходя мимо его кабинета, увидел пустое кресло. Пусть Ромеро и не был идеальным, но он всегда был связующим звеном между владельцами компании и ее сотрудниками. И никто не мог хоть частично его заменить. Кармак не учел того факта, что он не просто избавился от Ромеро. Он лишил id самого главного компонента любой игровой студии — веселья.

Не только Американ испытывал дискомфорт. Эксперимент с демоверсией Quake обернулся провалом. В теории идея сулила большие деньги, но окончилось все тем, что геймеры просто взломали полную версию, закодированную на диске, получив ее бесплатно. К тому же заботы, связанные с распространением игры и выполнением бесконечного числа заказов, выходили из-под контроля. Id попыталась притормозить продажи пробной розничной версии, но было слишком поздно — в компании осело сто пятьдесят тысяч никому не нужных дисков.

Майк Уилсон, выполнявший в id функции маркетолога-стратега, обвинил в случившемся издателей — GTI, заставив их не только забрать весь товар, но и повысить долю прибыли id, прежде чем полная версия Quake отправится в магазины розничной торговли. Для Рона Чеймовица это стало очередным проявлением детской наглости. Компания id даже вынудила его подождать с релизом игры, пока демоверсия не принесет максимум прибыли. Рон получил Quake лишь *после* праздников, и к тому времени провал пробных версий уже был очевиден. Продажи все равно были хорошими — четверть миллиона коробок, — но не такими феноменальными, как у DOOM II. Руководство id решило, что настало время распрощаться с GTI. Рон выказал разочарование, но, поскольку его компания держалась на плаву и без id, ответил просто: «Скатертью дорога».

Майк и Джей Уилбур лелеяли другие планы: превратить id в издательскую империю начиная со следующей игры — сиквела Quake под названием Quake II. «Нам не нужны никакие GTI, — заявил Джей владельцам id. — И никакие Activision. Мы способны всего добиться сами. И станем оставлять всю прибыль себе. Но для этого нужна организованность.

А значит, следует нанять больше людей. У нас будет совершенно независимая компания, и мы сможем сами выпускать свой продукт».

Кевину и Адриану понравилась идея, но они знали, что решение за Кармаком. Несмотря на то что они были владельцами компании, все понимали, кто тут действительно главный. Технологии Кармака стали сердцем компании — нет Ромеро, нет преград. Но Кармак меньше всего хотел превратить id в империю. Это была давняя мечта Ромеро, но не его. Пока он здесь работает, заявил Кармак Адриану и Кевину, id будет оставаться маленькой компанией и поручит выпуск их следующей игры какому-нибудь новому издателю вроде Activision.

Кармаку уход Ромеро принес облегчение. Никаких грандиозных заявлений о будущих проектах, никаких игр, дящихся до утра, ничего, отравляющего рабочий процесс. Пока остальные парни работали над Quake II, используя уже существующий графический движок, Кармак мог свободно экспериментировать, не испытывая давления и не пытаясь уложиться в сроки.

Первым делом он решил изучить растущий рынок аппаратуры для трехмерной компьютерной графики. Когда-то давным-давно только конструкция аркадных автоматов позволяла улучшать или ускорять трехмерную графику. Но с выходом DOOM и Quake компании увидели возможность перенести трехмерность и на персональные компьютеры. Добиться этого можно было путем установки мощного графического ускорителя на специальные платы с их последующим размещением в уже собранном ПК. Один из производителей, 3Dfx, убедил Кармака портировать Quake для его дебютной линейки видеокарт Voodoo на языке OpenGL. Кармак сделал все за выходные и загрузил бесплатную версию на OpenGL в сеть.

Заядлые геймеры чуть с ума не сошли, оценив результаты: быстродействие увеличилось как минимум на двадцать процентов. Опробовав однажды трехмерное ускорение, они уже не могли иначе и потратили пару сотен долларов на модернизацию своих компьютеров. Другие программисты, почти по привычке следовавшие за Кармаком, начали создавать игры для карт 3Dfx. Производители видеоадаптеров тоже включились в игру. На волне успеха Кармак завершил и распространил по сети свой личный проект Quakeworld — бесплатную программу для улучшения многопользовательской версии Quake. OpenGL усовершенствовал графику игры, а Quakeworld — ее сетевую составляющую. Никогда еще игра не выглядела столь замечательно.

Тем не менее труд Кармака не спас id от последствий ужасного процесса, коим оказалась разработка Quake. Компанию стали покидать сотрудники. Все началось с Джея Уилбура, который ушел после того, как его 4-летний сын однажды задал ему простой вопрос: «Почему другие папы ходят на бейсбольные матчи к своим сыновьям, а ты — нет?» Вскоре за ним последовал программист Майкл Абраш — он вернулся в Microsoft. Дизайнер уровней Сэнди Петерсон тоже ушел. Маркетолог Майк Уилсон и техник Шон Грин объявили, что собираются работать с Ромеро.

Геймеры активно обсуждали раскол между Ромеро и Кармаком, пока Кармак наконец не написал необычайно личное длинное электронное обращение. «Многие люди делают из ситуации свои выводы. Но наша команда так же сильна, как и прежде, если не сильнее. Ромеро выгнали из id за то, что он недорабатывал... Я верю, что три программиста, три художника и три дизайнера уровней способны создавать самые лучшие игры в мире. Ромеро хотел основать империю, я же просто ратую за написание хороших программ. В этом всегда было [sic!] основное различие между нами. На данный же момент все счастливы» [6].

Ромеро нажал на последнюю кнопку лифта в Техасском коммерческом центре — 55-этажной башне в самом сердце Далласа, в которой работали банкиры, адвокаты и торговцы нефтью. 29-летнему Ромеро было суждено находиться на вершине. Его пригласил сюда агент по недвижимости, сказав, что тот просто *обязан* увидеть этот роскошный пентхаус. Ромеро отнесся к предложению со скептицизмом. С тех пор как он покинул id, он уже посмотрел десятки апартаментов, но ему так ничего и не подошло. А на кону стояло *все*.

Ромеро, по сути, начинал с нуля. И хотя он получил многомиллионный чек от id (журнал Time оценил его в десять миллионов долларов [7]), соглашение требовало от него отказа от прав на продукты id — больше никаких денег от DOOM и Quake. К тому же теперь у Ромеро появилась миссия. После долгих лет давления со стороны Кармака он наконец-то получил право следовать *своим* представлениям о том, как должна выглядеть игра, игровая компания и его жизнь. Это видение включало в себя все, чем никогда не была компания id Software.

«В id все купались в деньгах, но при этом нас окружали голые стены и минимум комфорта, — сокрушался Ромеро. — А все философия Кармака: ему, видите ли, ничего не было нужно — только стол, стул и компьютер. Он не хотел потратить часть своих доходов, чтобы придать офису respectable вид». Новый офис Ромеро будет как хорошим местом для работы, так и местом, где геймер сможет показать прессе, семье и друзьям, что эту империю создали *игры* и она — главное место рождения новых шедевров.

Когда двери лифта наконец открылись, Ромеро почувствовал себя так, словно оказался на Луне. Двухэтажный лофт площадью 22 500 квадратных футов* как будто доставал до звезд. Из зала открывался панорамный вид на город, а потолок высотой в шестьдесят футов** был сделан из стекла. Куда бы ни посмотрел Ромеро, он везде видел игру света — вечерние огни снизу и небесные тела сверху. Помещение нуждалось в дизайне. Ромеро хотел обустроить комнату, заполненную подушками, зал с игровыми автоматами, комнату, в которой можно было просто ходить и все крушить.

Но агент сказал, что имеются и проблемы. Из-за очень большой площади и размещения на такой высоте помещение очень сложно кондиционировать. К тому же апартаменты очень дорогие: 15 долларов за квадратный фут, или 350 000 в месяц. По этим причинам пентхаус всегда оставался пустым. «Больше он пустовать не будет, — заявил Ромеро. — Это потрясающе. Подобного нигде нет. Вот оно, вот *она* — игровая компания». Он назвал ее Dream Design.

Вместе с давним другом Томом Холлом Ромеро объявил издателям об основании компании. Ни Кармак, ни технологии ему больше не указ. По сути, он мог просто получить лицензию на движок Quake — на что в id согласились — и выпускать на нем игры. У него было бы три дизайнера, которые бы одновременно занимались тремя проектами в разных жанрах. И он дал бы каждому из них достаточное число помощников, чтобы работа шла быстрее. Это была бы не простая, а *развлекательная* компания со звучным и ясным девизом: «Дизайн — это закон!» «То, что мы создаем, — сказал Ромеро, — и есть то, что потом будет игрой. Не будет такого, что мы что-то сделали, а потом рубили бы результат на куски, потому что

* 22 500 кв. футов = 2090 кв. м. *Прим. пер.*

** 60 футов = 19 м. *Прим. пер.*

технология не справляется или программисты не тянут. Дизайн игры означает саму игру. Это закон. Это чертов *дизайн*».

Его предложения издателям были жесткими: по три миллиона за игру, срок процентов прибыли, и в придачу он оставлял себе все права, в том числе и на портирование игр на другие платформы. Издатели не выражали особого энтузиазма, но и не отказывались. Наступило время независимых компаний-разработчиков. Сид Мейер, легендарный создатель серии Civilization, управлял Firaxis. Уилл Райт, сделавший SimCity, трудился в Maxis. У Ричарда Гэрриота был Origin, его бывший сотрудник Крис Робертс вскоре основал свою студию Digital Anvil. После успеха Wolfenstein, DOOM и Quake популярность Ромеро зашкаливала. Издатели организовывали ему и Тому перелеты первым классом, номера в отелях «Бeverли-Хиллз», стоившие по тысяче долларов за ночь, виски в лимузинах, лучшие рестораны в городе. Эта парочка была опьянена свободой и ощущением радужных перспектив. Они смыли осадок, оставшийся от работы в id, шампанским.

Ромеро планировал сделать шутер, а Том — ролевую игру. Dream Design нуждалась еще в одном дизайнере для баланса. Им стал Тодд Портер, до этого возглавлявший компанию 7th Level в Далласе. Тодд, с которым Ромеро познакомился через давнего друга в Softdisk, был энергичным, активным, и, что самое важное, он был геймером, настоящим геймером — ветераном Apple II. 36-летний мужчина некогда учился на священника. Но вскоре понял, что выступления на публике — это своего рода бизнес и они не ограничиваются исключительно вопросами духовности. Со временем его перестал устраивать прессинг, который он испытывал, и он бросил обучение, а на оставшиеся деньги приобрел компьютер.

Его родители находились в разводе. Тодду нужно было любыми способами обеспечивать семью. Он переехал в Айову и занялся изучением секретов и техник предпринимательской деятельности, параллельно подрабатывая в качестве танцовщика под сценическим псевдонимом Мальчик-Проповедник. На накопленные деньги Тодд отточил навыки программирования и получил работу в Origin у Ричарда Гэрриота. Вскоре он ушел и основал свою компанию, но дела шли неважно, и ему пришлось ее продать и переместиться в 7th Level. И вдруг появился Ромеро. Тодд сказал ему, что разбирается в ведении бизнеса и это может принести огромную пользу. Ромеро тоже казалось, что у Тодда талант. К тому же он мог бы

пригласить в компанию Джерри, чтобы тот возглавил отдел графики. За столом в «Макдоналдсе» четверо геймеров решили объединить усилия. Все заметки в тот вечер они делали на салфетке.

Теперь им требовалось название. Ромеро считал Dream Design не самым удачным вариантом. Ему хотелось чего-то оригинального, короткого, емкого, интеллектуального. Том предложил Ion, которое вскоре расширилось до Ion Storm.

Под Рождество компания Ion Storm заключила сделку с британским издателем Eidos Interactive, в свое время озолотившимся на одном шутере, этакой сексуальной версии «Индианы Джонса» — Tomb Raider. Теперь они планировали выпускать больше игр с громкими именами, и Ромеро подходил им как нельзя лучше. Британцы согласились почти на все условия Ion: по три миллиона долларов за игру, — но при этом предложили четыре миллиона за права на консольные игры. Они также хотели иметь опцион в отношении трех следующих игр Ion, потенциально превращая сделку на три игры в сделку на шесть. В сумме компания Ion Storm оценивалась в сто миллионов долларов.

Имея в своем распоряжении такие деньги, Ромеро, Том и Тодд начали составлять планы для игр своей мечты. Том занялся масштабной комедийной межгалактической ролевой игрой Anachronox. Тодд заявил об идее сделать стратегию Doppelganger. А Ромеро решил воплотить свой величайший замысел — эпический шутер от первого лица под названием Daikatana (в честь мистического меча, с помощью которого Кармак в свое время издевался над парнями во время их сессий Dungeons & Dragons). Это было оружие, ради которого Ромеро однажды ставил на карту все: мечты своих партнеров, судьбу игры Кармака и даже заключил сделку с демонами. Тогда меч привел его к концу света. Сейчас он поможет ему в его завоевании.

По задумке, главный персонаж Daikatana по имени Хиро Миямото — японский студент-биохимик из Киото — должен спасти мир от Кейджа Мишимы, злого ученого, укравшего Daikatana (в переводе с японского означает «большой меч») — магический клинок, изобретенный предками Миямото. Действие разворачивается в XXV веке. Меч дарует Мишиму способность перемещаться во времени, чем он пользуется, изменяя историю под свои нужды, например крадет лекарство от заболевания, похожего на СПИД. Хиро гоняется за Мишимой по всей истории человечества:

Киото, Древняя Греция, средневековая Норвегия и постапокалиптический Сан-Франциско. Для пущей драмы Хиро продельвает все это со своей командой: тощим Джонсоном Суперфлаем и красавицей и умницей Микико.

Игра Daikatana отражала самые большие амбиции Ромеро. Каждый полигон этих масштабных миров должен быть спрограммирован с нуля и без проблем взаимодействовать с героями и событиями. Кроме нюансов, отличающих искусственный интеллект персонажей, игра требовала больше сотни уникальных уровней, а также монстров, распределенных, по сути, по четырем проектам, что оказывалось по размеру приблизительно в четыре раза больше Quake. Ромеро потратил годы на самостоятельную разработку игр. Но с «Daikatana Джона Ромеро» — таково было официальное название игры — сделать все в одиночку, как предпочитал автор, не представлялось возможным.

Ромеро продолжил пополнять компанию лучшими геймерами. Майк Уилсон надеялся наконец-то воплотить свои безумные маркетинговые ходы, которые не мог реализовать в id. Шон Грин, давний партнер Ромеро по смертельным боям, был только рад помочь с кодированием. Стоило Ромеро объявить о своих планах в интернете, как электронный ящик Ion Storm в момент переполнился многочисленными резюме и модификациями, присланными безумными фанатами DOOM и Quake. Ромеро выбрал лучших. Он исходил из принципа, что тот, кто сможет удивить его персонажем, монстром или уровнем, достоин места в его компании. Ведь Ромеро тоже когда-то был таким же: жарил бургеры, жертвовал сном, прогуливал школу и пренебрегал романтическими отношениями ради создания игр. Ну и что, что у всех этих юнцов нет *никакого* опыта в бизнесе? У них есть стремление, а этого вполне достаточно.

К началу 1997 года заядлые геймеры, жившие играми Ромеро на протяжении многих лет, устремились к временным офисам Ion Storm — работать и играть со своим наставником. Брайан Эйзерло, добившийся известности у себя в колледже благодаря модификациям DOOM, получил работу, прислав заявление в виде средневековой повести. Уилл Локонто бросил свою группу Information Society ради должности звукового дизайнера в Ion Storm. Свер Квернмо, бесспорный гений в создании карт для DOOM, оставил дом в Норвегии, чтобы стать ведущим дизайнером уровней у Ромеро. Эти жертвы были не напрасны. «Мы горели грандиозными планами Ромеро», — признался Свер.

Но мало кто горел всем этим больше, чем Стиви Кейс. Она была фанаткой Quake, заработавшей себе известность одного из самых метких стрелков. Во время переезда в Даллас она смогла организовать смертельный бой с Ромеро. Она проиграла, но всего на пару очков, и вызвала Ромеро на матч-реванш, в котором проиграл он. В качестве вознаграждения Ромеро загрузил в сеть виртуальный памятник в честь Стиви. А затем предложил ей работу.

Стиви и остальные игроки оказались не единственными, кого очаровала Ion Storm. Пресса пришла в восторг. Каждый, кто посещал офис, не мог не почувствовать духа *настоящей* игровой компании. Смертельные бои были не просто разрешены — они отмечались как праздник. В любой момент Ромеро и дюжина других геймеров могли сразиться в Quake, гоняясь друг за другом и шумно матерясь. Майк заявил прессе, что, когда закончится ремонт офиса, он станет игровым аналогом шоколадной фабрики Вилли Вонка* [8], включая в себя домашний кинотеатр, огромный игровой зал и отдельно обустроенное помещение связанных друг с другом компьютеров, сделанное специально для смертельных боев. Газета Time назвала детище Ромеро одной из пятидесяти элитных киберкомпаний страны [9]. Журнал Fortune внес Ion Storm в список двадцати пяти самых «клевых компаний» [10].

Eidos отправили Ion Storm в пресс-тур на лимузинах, метко названный Майком «Никаких оправданий», так как там были гейм-дизайнеры, которым было бы лучше держать рот на замке. Майк описал группу как «Фантастическую четверку», что страшно польстило парням. Том даже предложил сделать фотографию, где они переходят дорогу Abbey Road**. Но в глубине души все знали, кто на самом деле руководил компанией — Джон Ромеро.

Парни позиционировали Ion Storm как царство свободы и фабрику грез, в то время как id считали угнетателем. Это были не просто две разные компании — это были две разные философии: дизайн против технологии, искусство против науки. «Компания id ориентирована на технологии, — объяснял Майк Уилсон, — а мы — на стимулирование чувства прекрасного. Когда в id был доделан трехмерный движок, у сотрудников не оставалось времени на обдумывание аспектов игры. Такой метод нам казался несбалансированным» [11].

* Герой романа-сказки Роальда Даля «Чарли и шоколадная фабрика». *Прим. пер.*

** Аллюзия на обложку одноименного альбома The Beatles. *Прим. ред.*

Ромеро полностью разделял это мнение. «После моего ухода, — говорил он Wired News, — настрой в id очень изменился, работать стало как-то грустно... Ни у кого не было намерения развивать компанию; Кармаку не с кем было схлестнуться по основополагающим вопросам. Моя задумка — создать максимальное число самых разных типов игр, без креативных ограничений. Я хочу иметь столько ресурсов (то есть людей), сколько необходимо для доведения задуманного до конца. Поэтому я и ушел» [12]. Ромеро заявил лондонской The Times, что через два года Ion Storm обгонит id и станет лидером продаж. «Это случится. И поверьте, будет здорово» [13].

Кармак припарковался возле офиса id, похожего на огромный черный куб. И вдруг услышал грохот. Этот ужасный звук издала его красная Ferrari, в которую врезался грузовик. Кармак даже отреагировать не успел, как тот тронулся с места и исчез в потоке машин. Кармак осмотрел повреждения, затем поднялся в офис, сел за компьютер и начал верстать файл .plan. «Словами не описать, как я себя сейчас чувствую. Если кто-нибудь знает высокого мужчину из Далласа [sic], на боку грузовика которого теперь красная краска и остатки карбонового покрытия, сдайте этого ублюдка в полицию!»

Среди ответов один был и от Джона Ромеро. «В F40 врезались, — написал он в сети. — Это карма».

Это оказался уже далеко не первый выстрел с его стороны. Не проходило и дня, чтобы Ромеро не позабавил прессу каким-нибудь острым словом в адрес id. Мало того что он называл технологии компании устаревшими, так еще, по мнению сотрудников id, он присваивал себе все их заслуги. Даже официальный пресс-релиз описывал Ромеро как «ответственного за программирование, дизайн и проект-менеджмент игр [id]». Журналисты с легкостью подхватили эти заявления и стали называть Ромеро «талантом id» [14] и «человеком, создавшим блокбастеры DOOM и Quake» [15].

Подобные комментарии стали предметом обсуждений в id. Парни знали, что в прессе не всегда пишут правду, а Ромеро не торопился опровергать явную ложь. В id вошло в моду насмехаться над Ромеро и Ion Storm. Американ опубликовал файл .plan, в котором высмеивал слова Ромеро о том, что это он основал id. Адриан и Кевин заявляли, что собираются

потопить корабль Ромеро. Но никто не проявил такого активного участия в этой войне, как новый художник id и новый друг Кармака Пол Стив.

Пол был полной противоположностью компьютерного ботаника. Большой, мускулистый, весь в татуировках. В детстве он проявлял интерес к компьютерам, но в результате выбрал иной путь. «Ты тратишь ночь либо на бдения над программой, — говорил он, — либо на погоню за девочками. Я предпочел девочек». Пол был талантливым, но вспыльчивым человеком. Его выгнали из военной школы за драку. Он вернулся к компьютерам и получил работу художника в Origin. Когда Полу предложили перейти в id, это показалось ему сказкой. Он и представить себе не мог, что вскоре она превратится в войну.

Пол почти ничего не знал о Джоне Ромеро, кроме того, что тот продолжал посещать номер 666, будто все еще хотел остаться другом. Его визиты злили сотрудников, особенно Кевина и Адриана. «Почему этот ублюдок постоянно сюда ходит?» Наконец Пол не выдержал. «К черту Ромеро и его компанию! — воскликнул он. — Давайте-ка нагрянем в его офис и посмотрим, что будет!»

На следующий день Пол, Адриан и Кевин заявили в офис Ion Storm в Далласе. Ромеро был удивлен визиту, но радушно встретил посетителей и показал компанию. Пол заметил, что один из художников Ion пользовался устаревшей программой для анимации. Вернувшись в id, он опубликовал свои сомнения в квалификации персонала Ion в виде файла .plan, что положило начало так называемой войне в формате .plan. Сотрудники id и Ion стали ежедневно перебрасываться файлами с оскорблениями. Ромеро тоже присоединился ко всеобщему веселью, отослав Полу предложение прорекламировать Daikatana на обороте их новой игры. Пол показал сообщение Адриану, и тот благословил коллегу на достойный ответ. «Чувак, — писал Пол, обращаясь к Ромеро. — Не связывайся со мной, а не то я схвачу тебя за твои проклятые длинные волосы и надаю таких пинков под зад, что ты улетишь обратно во времена DOOM».

Кармак все это время воздерживался от участия. Но напряжение росло, и он сорвался. Охарактеризовав свои действия «экспериментом в области манипулирования эмоциями», он дал интервью журналу Time и наперекор прошлым заявлениям Ромеро сообщил, что тот ушел не сам. Он был уволен. «Став богатым и знаменитым, он просто перестал работать» [16]. Кармак

насмехался над стремлением Ромеро к богатству и славе, сказав, что лично ему «достаточно тех нескольких Ferrari, что у него есть». И добавил, что у Ромеро нет ни единого шанса выпустить Daikatana к Рождеству.

Ромеро не заставил себя ждать с ответом: «В id было слишком тесно, идеи казались чересчур приземленными». Противостояние id и Ion набирало обороты. Война стала еще более публичной с приближением ЕЗ — огромной ежегодной выставки видеоигр, на которой разработчики показывали свои лучшие проекты. Парни из id были уверены, что их Quake II не просто переманит к себе все внимание с Daikatana, а раздавит детище Джона Ромеро.

Работа над Quake II началась в сентябре 1996 года. Игра обещала стать самым цельным и впечатляющим продуктом id. Он основывался на идее, взятой из фильма 1961 года *The Guns of Navaron**, в котором главные герои должны были вывести из строя два огромных орудия, расположенных на удаленном вражеском острове. В id считали, что это гениальная задумка. Она не только внесет в игру военный настрой, но и сместит акцент на рассказ, целую историю — то, чего, в общем-то, раньше в играх id не наблюдалось. По сюжету Quake II, геймеры выполняли роль пехотинцев, ведущих бой на планете Строггос. Ее жители, злые строгги, собирали конечности и плоть людей для создания армии киборгов. Целью игры было остановить строггов прежде, чем они поработят человечество. Чтобы добиться этого, игрокам следовало взорвать главную систему обороны планеты — Большую Пушку.

Технологии были призваны вдохнуть жизнь в этот мир. И хотя Кармак не считал новый движок таким же инновационным, как движок Quake, скачок получился ощутимым. Что особенно важно, Quake II могла работать как с обычным, так и с виртуальным ускорением графики. Это означало, что всякий обладатель новенькой карты 3Dfx имел возможность увидеть невероятные графические эффекты: цветное освещение, гладкие поверхности — и оценить кинематографичность игры в целом.

Под руководством Кевина Клауда, который всегда отличался дипломатичностью и организованностью, id выработала собственный рабочий стиль. Времена смертельных боев остались позади, и теперь парни

* В русском прокате фильм демонстрировался как «Пушки острова Наварон». *Прим. пер.*

могли спокойно и плодотворно трудиться. Прежние подходы к работе команды из Шривпорта — Тома, Ромеро, Джея, Майка — уступили место иному режиму управления, в основе которого лежало консервативное мировоззрение Кармака, нового CEO — Тодда Холленшеда, бывшего консультанта по налогообложению, и Тима Уиллитса, главного дизайнера компании.

Кармак не мог сдержать эмоций. 16 июня 1997 года прямо перед выездом на Е3 он опубликовал файл .plan: «Не могу найти слов, чтобы передать, насколько хорошо у нас идут дела. Наверное, стороннему наблюдателю все это покажется странным, но наш труд все скажет сам за себя. Я не могу сдержать спонтанной [sic] улыбки, думая обо всех тех крутых вещах, которые мы сделали (конечно, вы можете это назвать банальными последствиями недосыпа). У нас офигенная команда. Мы придерживаемся графика (не вру!). Мы реализуем отличный проект. Берегитесь!»

Прошедшая в 1997 году в Атланте выставка Е3 была не просто посвящена видеоиграм — она и сама представляла собой видеоигру. Вход в зал напоминал огромный механизм: мерцающие лампы, оглушающие звуки, скейтбордисты и девчонки-модели, переодетые в цыпочек из компьютерных игр и заманивающие к себе молодых геймеров. Среди моделей выделялась Лара Крофт из Tomb Raider. Но даже она не выдерживала никакого сравнения с настоящей звездой этого шоу, длинноволосым парнем, который, проходя по залу, заставлял поклонников благоговейно падать ниц.

«Мы недостойны, мы недостойны, мы недостойны», — повторяли игроки в адрес Джона Ромеро, или бога, как он предпочитал себя называть. И не зря: и пресса, и фанаты считали Ромеро настоящим небожителем. Он был везде: на обложках Computer Gaming World, The Wall Street Journal, Fortune — настоящий король. В рекламе джойстика на Ромеро была корона и красная мантия; по задумке, он вручал «Королевский знак одобрения». «Если вам хочется разбивать черепа, сражаясь с крутыми парнями, — произносил он в другой рекламе, — Panther XL — то, что вам надо». В других роликах Ромеро восседал на троне стоимостью в девять тысяч долларов, который притащил из своего особняка.

Ромеро выглядел как никогда по-королевски. Теперь он носил узкие дизайнерские рубашки и украшения. Его волосы отросли по пояс. Грива была

такой знаменитой, что в одном онлайн-интервью он даже описал поэтапный план ухода за ней: «Я наклоняюсь вперед так, что мои волосы каскадом опускаются на лицо, и, используя щетку и фен, расчесываю их. Если при сушке головы феном расчесывать свою шевелюру по направлению от макушки к кончикам, то волосы станут абсолютно прямыми и не будут ни распушаться, ни виться» [17].

Шествуя по цветастому полу выставочного зала ЕЗ, Ромеро сиял. Но он появился здесь не затем, чтобы показать себя, а чтобы продемонстрировать всему миру Daikatana. С начала разработки игры в марте 1997 года Ромеро обещал, что она выйдет к Рождеству того же года. Таким образом, к этому моменту игра должна была быть закончена наполовину. Ромеро полагал, что его компания вполне способна на это: в штате трудилось восемь художников, в то время как id обходилась всего двумя. Кармак публично выразил скептицизм по этому поводу; геймеры и пресса активно обсуждали странное поведение Ion Storm. Ромеро был чересчур уверен в себе; Майк Уилсон делал об игре сенсационные заявления, Eidos вложила в нее не один миллион долларов. Компания Ion Storm любыми способами разжигала интерес к своему продукту. И большинство посетителей решили, что парни из Ion радикально продвинулись вперед.

Дело в том, что несколькими месяцами ранее Майк Уилсон предложил (а Ромеро согласился) сделать рекламу, в которой бы использовалась лексика смертельных боев — язык, изобретенный не в последнюю очередь самим Ромеро. Но когда тот увидел фразу на плакате, то засомневался.

— Ты уверен? — робко спросил он.

— Да, — ответил Майк. — Не ссы.

Ромеро согласился. В апреле реклама появилась во всех крупных магазинах. В ней черными чернилами на красном фоне было написано: «Джон Ромеро вот-вот тебя опустит!» Под этой фразой была еще одна: «Отсоси!» Реклама произвела должный эффект, но вместе с тем обусловила и нежелательную реакцию. Она не просто спровоцировала геймеров — она их разозлила. Кем себя возомнил Ромеро? Слава окончательно снесла ему башню? Но за былые заслуги игроки были готовы простить его и дать еще один шанс. Вдруг игра действительно окажется лучшей на планете, как обещал Ромеро. Он как-никак один из создателей Wolfenstein, DOOM и Quake. Выставка ЕЗ должна была показать, на что он способен.

Демонстрация Daikatana проходила на стенде Eidos, рядом с промо-версиями долгожданного продолжения Tomb Raider. Публике показывали уровень, подготовленный специально для выставки; события происходили в Норвегии. Присутствующие столпились вокруг экрана, с нетерпением ожидая начала просмотра. Темным лабиринтам из DOOM и Quake пришел конец. На экране отобразились широкие просторы, аккуратные норвежские коттеджи, припорошенные снегом, едва заметные греческие храмы вдалеке. Геймеры хвалили игру, но не сходили с ума от увиденного, как ожидал Ромеро. И когда он посетил стенд id, то понял почему.

Он протиснулся сквозь толпу, чтобы успеть на показ Quake II. Вдруг по лицу Ромеро пробежал луч яркого желтого света. «Цветное освещение!» Ромеро не мог поверить своим глазам. Действие происходило в темном военном бункере, но когда игрок выстрелил из оружия, заряд осветил все вокруг желтым. Увидев это, Ромеро испытал ровно то же, что когда-то давно в Softdisk. «Черт!» Кармак снова сделал это.

Ромеро решил, что Quake II — самая красивая вещь, которую он когда-либо видел на экране компьютера. Программируя игру специально для ускоренной графики, Кармак создал истинное произведение искусства. Daikatana на фоне Quake II выглядела как лист бумаги по сравнению с телевизором. В своем нынешнем состоянии она никак не могла соперничать с Quake II.

В договоре, подписанном Ромеро с id, говорилось, что он имел право использовать следующий движок, созданный id. Но он даже не мог подумать, что скачок в качестве будет таким огромным. Он понимал, что теперь ему придется выбросить абсолютно все, что вошло в Daikatana, и переделать игру на движке Quake II. Но была одна проблема: согласно контракту, Ромеро не мог использовать новый движок, пока игра id, построенная на нем, не окажется в магазинах. Это значило, что Ромеро нужно ждать до Рождества. Стало быть, надо закончить работу над Daikatana на существующих технологиях и потом в течение месяца перетащить ее на движок Quake II.

Технологии Кармака опять заставили Ромеро поменять свои планы.

Вскоре геймеры обратили свой взор на *другое* важное событие: смертельный бой в Red Annihilation, спонсированный id. Посреди зала стоял главный приз — красная Ferrari 328 Джона Кармака. «Я купил свою первую

Ferrari после успеха Wolfenstein 3D, — сообщил он прессе. — DOOM и Quake принесли мне еще три. Четыре автомобиля для меня слишком много. Вместо того чтобы продать или отогнать на склад один из них, я лучше отдам машину игрокам — тем, благодаря кому, собственно, у меня она появилась. Король этого турнира получит очень клевую корону» [18].

Более двух тысяч геймеров соревновались в сети за право войти в число шестнадцати счастливых, присутствовавших сейчас на E3. В финал вышли Том «Энтропия» Кизми — меткий стрелок из Impulse 9, и Деннис Thresh Фонг — победитель «Судного дня». Парочка сидела прямо напротив автомобиля Кармака с номером IDTEK1. Их схватку показывали на большом экране. Thresh мог видеть отражение Ferrari в своем мониторе. Матч окончился со счетом 13:1 в пользу Денниса.

Кармак вышел на сцену и вручил ему ключи. «Ну и как ты собираешься отбуксировать ее домой?» — поинтересовался Кармак. «Не знаю. Доставкой по почте, наверное». Кармак исчез на какое-то время, а по возвращении дал Деннису Thresh Фонгу пять тысяч долларов наличными, покрывающих все расходы.

Когда толпа разошлась, Ромеро подошел к месту действия: он хотел поговорить с парнями из id. Они были соперниками, но это не означало, что они не могли быть друзьями. Он нашел Кармака и еще несколько сотрудников id возле компьютеров. Бывшие сослуживцы обсудили выставку, а потом кто-то предложил устроить сражение. Ромеро победил и оказался один на один с Кармаком.

Два Джона сели за компьютеры и приготовились к бою. Забавно было осознавать, насколько игры поменяли свой смысл за столько лет. Раньше, когда мир казался полным возможностей, парни играли в Magic. Позже гонялись в F-Zero и мечтали, что когда-нибудь у них тоже будут гоночные автомобили. Они играли в DOOM, устроив тот самый смертельный бой, который предрек им славу и состояние. А теперь им предстояло сразиться в Quake — игру, ставшую причиной их разрыва. Уже несколько месяцев Джоны не играли друг с другом.

По сигналу они начали бегать по коридорам и стрелять друг в друга ракетами. Не прошло и пары минут, как Ромеро разорвал Кармака в клочья. Матч был окончен. Следующий обещал быть намного сложнее: в сражение вступали Daikatana и Quake II.

Глава 14

КРЕМНИЕВОЕ АЛАМО

Брат Джейк стоял за барной стойкой в закуской Horny Toad в Меските, смешивая очередной коктейль под названием Big Fucking Gun*: одна часть Rumpelintz, одна — Midori, немного Blue Curacao. Он специально изобрел его в честь своего любимого оружия из DOOM — БХП. Это было самое меньшее, что он мог сделать, учитывая тот факт, что забегаловка находилась прямо напротив офиса id. Выпить этот ядовито-зеленый коктейль неофициально означало поднять тост за Даллас — новую столицу золотой лихорадки, вызванной видеоиграми.

К лету 1997 года Даллас стал для игроков тем же, чем Сиэтл для музыкантов в ранних девяностых: компания id была местной Nirvana. За пять лет, начиная с того момента, как Джоны приехали в город с автоматом Рас-Ман в грузовике, сообщество разработчиков компьютерных игр увеличилось более чем втрое. Рост затронул и Остин, где все объединялись вокруг флагмана — компании Origin Ричарда Гэрриота. Журнал Time назвал техасских геймеров «новыми ковбоями» [1], в Wired их окрестили «детьми DOOM» [2]. Газета The Boston Globe назвала возрождение видеоигр «новым Голливудом» [3].

Более подходящим именем было бы, правда, Кремниевое Аламо**, потому что тон тут задавали шутеры от первого лица. DOOM, Quake, детище Скотта Миллера Duke Nukem 3D и остальные «стрелялки» породили многомиллионную индустрию, которая доминировала в игровом сегменте. Благодаря этому исполнилась давняя мечта id — сделать персональные компьютеры стойкой игровой платформой. Из почти четырех миллиардов долларов, полученных в 1996 году от развлекательных интерактивных программ, чуть ли не половина приходилась на игры на платформе PC [4]. «Благодаря игровому буму, связанному с PC, — заявила USA Today, — индустрия смогла восстановиться» [5].

* В геймерском мире термин известен как БХП — Большая хренова пушка. *Прим. пер.*

** Битва за Аламо — наиболее известное сражение в рамках Техасской революции. *Прим. пер.*

Имея перед глазами образец в лице id и Ion, многие в Далласе стали открывать аналогичные компании. Rogue и Ritual, порожденные id и 3D Realms соответственно, специализировались на создании так называемых паков — дополнительных уровней для Quake. Ensemble Studios силами бывшего из id Сэнди Петерсона подарила миру одну из самых успешных стратегий — Age of Empires. Компания Terminal Reality, основанная бывшими сотрудниками Apogee и автором революционного движка Microsoft Flight Simulator, посвятила себя мультиплатформенным проектам.

Id лицензировала свои технологии. В результате остальные компании, включая Ion Storm, платили ей по 250 тысяч долларов за использование движка Quake. И хотя id имела солидную прибыль, ей еще было куда расти. Вскоре игровая пресса начала писать об «убийцах Quake» — играх, которые могли бы свергнуть id с пьедестала. Duke Nukem 3D уже получила поддержку со стороны геймеров. Valve, компания в Сياتле, основанная сотрудниками Microsoft, использовала движок Quake для создания Half-Life. Студия Epic, расположившаяся в Северной Каролине, показала публике «стрелялку» Unreal. И разумеется, нельзя было забывать о Daikatana. Похоже, в Кремниевом Аламо намечалась нешуточная борьба за право называться лучшими. Главное, чтобы компании-создатели довели разработку своих проектов до конца.

Гонка началась. Кармак сидел за рулем Ferrari F40, вдавив педаль газа в пол. За ним гнался Porsche 911. В Эннисе было солнечно. Кармак снял эту гоночную трассу для своих сотрудников. Это оказалась не единственная прихоть такого рода, которую позволил себе Кармак. Однажды он позвонил мэру Мескита и попросил закрыть аэропорт, чтобы парни из id могли покататься по взлетно-посадочным полосам. Мэр с радостью согласился, ведь Кармак пожертвовал десятки тысяч долларов на дорогое обмундирование для местной полиции, включая бронежилеты (некоторые были даже украшены символикой DOOM). Просьбы Кармака заслуживали рассмотрения.

Гонки были не единственным видом соревнований. Хотя Quake II оказалась лучшей «стрелялкой» на выставке E3, в id росло напряжение. Кармак перестал манипулировать сотрудниками, полагая, что это разрядит обстановку, но фокус не удался. Шутеры других компаний, даже созданные по лицензии id, зачастую высмеивались. Когда появилась первая демоверсия Half-Life, многие утверждали, что игра окажется провальной.

Как и ее продукт, Quake II, id становилась все серьезнее, и атмосфера в ней порой царил военная. Некоторые полагали, что из компании вместе с Ромеро, Майком, Джемом и Шоном ушло веселье, ведь они были такие заводные. Набирало обороты соперничество между сотрудниками. Американ и остальные обвиняли Кармака в том, что он не пытается разрулить ситуацию, подливая тем самым масла в огонь.

Одной из главных причин недоверия команды id друг к другу стала система бонусов. В конце каждого квартала руководство начисляло дополнительные суммы каждому сотруднику. За один квартал кто-то мог получить сто тысяч долларов, за второй — двадцать. Авторы системы признавали, что она не идеальна, но ничего другого пока придумать не смогли. В результате парни смекнули, что самый эффективный способ получить дополнительное вознаграждение — это конкуренция. Это был смертельный бой, проводимый на бизнес-арене.

Соперничество ужесточалось. Когда-то в начале работы над Quake Американ оказался настоящей находкой для компании, но, похоже, его время подходило к концу. Кармак стал с прохладцей относиться к Американу, заставляя его сомневаться в том, а были ли они вообще когда-нибудь друзьями. Кармак считал, что Американ превратился в собственную тень; он, бесспорно, талантливый парень, но сбился с пути — как Ромеро. В результате его постепенно стал вытеснять Тим Уиллитс.

Кармаку все чаще и чаще хотелось забрать компьютер и обосноваться в каком-нибудь отеле в другом штате. Единственное, что его интересовало, — это кодирование. Возникших в id проблем, по его мнению, можно было избежать, не допуская расширения компании и держа команду в узде. «Любой проект, — писал Кармак в своем файле .plan, — предполагает строго определенное число человек, превышение которого лишь тормозит проект. Эффективность снижается, поскольку сотрудники начинают отвлекаться на свои проблемы, слишком много общаются друг с другом, да и вообще из-за чистой энтропии. Все это сказывается на качестве проекта. Я уверен, что идеальный вариант для работы, когда команда состоит всего из нескольких человек».

Без шумного Ромеро жизнь Кармака стремилась к элегантности кода — к его выверенности, простоте и эффективности. Именно в таком ключе Кармак хотел управлять компанией, именно так он старался делать игры. Он не собирался идти на поводу у амбиций — это бы только

привело к бесконечным задержкам. Он мечтал создать что-то выдающееся. И 9 декабря 1997 года он это сделал.

«Боже мой! Quake II — самая впечатляющая игра, в которую я когда-либо играл на компьютере... Вы когда-нибудь видели что-то лучше Quake II? Бьюсь об заклад, что нет». Среди всех хвалебных отзывов (а таковых оказалось немало) один был от Ромеро. Он опубликовал его 11 декабря, спустя два дня после выхода игры. Ромеро играл в Quake II без остановки на протяжении сорока восьми часов, пройдя всю игру за одну сессию. И у него имелись все основания для восторга.

У Ромеро была лицензия на движок Quake II, и он собирался использовать все его возможности — включая цветное освещение — в Daikatana. Он не только создавал, по его мнению, самую амбициозную «стрелялку», но и делал это на самом амбициозном движке. Это было идеальное сочетание технологии и дизайна, которого Ромеро никак не мог достичь в id. И теперь ни Кармак, ни кто-либо еще уже не встанут у него на пути.

По крайней мере, он так думал. Разраставшаяся компания Ion Storm бурлила негодованием. Все началось с того провокационного рекламного плаката, появившегося в апреле. К тому же демоверсия Daikatana, показанная на выставке E3, не произвела впечатления на публику. Ромеро больше времени уделял самому процессу игры и общению с прессой, нежели постановке задач своим сотрудникам. В результате работа затягивалась.

В отличие от Ромеро большинству сотрудников не нравилась идея переноса всей игры на движок Quake II. На самом деле они ненавидели его. Ромеро, судя по всему, изначально не догадывался, сколько времени и нервов уйдет только на воссоздание базовых элементов его 400-страничного дизайн-документа Daikatana. Он хотел шестьдесят четыре монстра! Четыре временных пояса! Игру в четыре раза больше, чем Quake! Они и так еле-еле укладывались в срок до марта 1998 года. Что же им делать?

Но волновались не они одни. В Eidos были недовольны тем, что из-за амбиций Ion Storm придется пропустить рождественские праздники. В результате руководство все же решило довериться Ромеро. Тот сумел убедить их — равно и как своих подопечных, — что выход игры задержится всего на несколько месяцев. «Рабочая сила — вот формула успеха», — заявил он. В Ion Storm уже числилось восемьдесят человек, и компания продолжала

расти. «С таким числом сотрудников игра обязательно будет завершена. Вспомните, что мы умудрились сделать в *id*, когда нас было от силы тринадцать!» Eidos не оставалось выбора — и она поверила Ромеро, который руководил разработкой без вмешательств с ее стороны. Вдруг парням и правда нужно всего *несколько* месяцев?

Но еще парням требовались деньги. Тринадцать миллионов долларов, полученных в результате сделки с Eidos, которые, по идее, должны были покрыть затраты на все три игры, через год стали потихоньку заканчиваться. Восемьдесят человек означали восемьдесят ежемесячных зарплат и сто шестьдесят первоклассных персональных компьютеров с мониторами диагональю в двадцать один дюйм. Обустройство офиса обошлось чуть ли не в два миллиона долларов. Но конца и края видно не было. Следовало что-то предпринимать. И у Майка Уилсона созрел план.

Майк мечтал о собственной издательской компании, еще будучи сотрудником в *id*. Он рассказал об этом Ромеро и остальным, когда перешел в Ion. Они даже придумали название — Ion Strike, решив, что запустят ее, как только выполнят все обязательства по отношению к Eidos. Майк очень удивился, когда узнал, что Ромеро не только заключил договор с Eidos на три игры, но и закинул удочку насчет еще трех. Это означало, что команда Ion получила тринадцать миллионов долларов на первую тройку, а следующие игры Eidos могла либо согласиться финансировать, либо отказать. Чем скорее Ion получит деньги на следующую тройку, тем быстрее Майк воплотит свой план.

Первым шагом стала покупка Dominion — игры, которую Тодд Портер начал еще в 7th Level. Тодд убедил владельцев Ion, что это для них прекрасная возможность. Игру можно купить за 1,8 миллиона долларов, выпустить через шесть недель и перейти к проекту, который Тодд хотел изначально делать, — Doppelganger. Сделка прошла успешно. И это было только начало.

В сентябре 1997 года Ромеро узнал, что гейм-дизайнер Уоррен Спектор ищет работу. Ветерану индустрии исполнился сорок один год. Будучи сыном дантиста и учительницы литературы, он вырос всесторонне развитым и стремящимся к знаниям. В конце 1970-х годов он учился на факультете радио, телевидения и кино в Техасском университете. Уоррен вступил в сообщество писателей-фантастов и любителей видеоигр, а потом устроился на работу в Origin.

«История человечества не знает случаев перемещения человека в другой мир, — объяснял он. — Вся наша жизнь проходит в этом. Но игра — идеальная возможность попробовать что-то новое. Я никогда не смогу полетать на самолете времен Первой мировой, никогда не побываю на космической станции и точно не буду супершпионом. Но в играх я могу воссоздать любую из этих ситуаций».

Он считал шутеры от первого лица довольно бессмысленными и поэтому работал над более сложными сюжетными проектами, которые называл «иммерсионными симуляторами». Такие игры, как *Ultima Underworld*, *Thief* и *System Shock*, были больше рассчитаны на интеллект геймера, нежели на рефлексы указательного пальца. Ромеро полагал, что Уоррен станет ценным кадром для *Ion Storm*. Он возглавил собственную команду разработчиков, *Ion Austin*, и сосредоточился на футуристической игре о борьбе с терроризмом, которая обещала стать самым реалистичным и захватывающим иммерсионным симулятором. Игра называлась *Deus Ex*. Когда PR-отдел Ромеро попытался перетянуть Уоррена в основной офис *Ion Storm*, тот дал довольно четкий однозначный ответ: «Я никогда не скажу “Отсоси” и никого не собираюсь опускать. Наша команда будет самой утонченной частью этой компании, вот увидите».

Тем временем план Майка Уилсона трещал по швам. Он встретился с представителями *Eidos* и показал им следующие три игры *Ion Storm*. «Вот, смотрите, — сказал он. — Либо вы их берете, либо нет». Руководство *Eidos* даже обсуждать это не стало. Кем себя возомнил Уилсон? Компания *Ion Storm* и так уже основательно выбилась из графика, так и не сдав обещанные три тайтла, а теперь он пришел к ним *еще* с тремя? Сделка не состоялась.

Тодд Портер рассказал остальным владельцам компании, что после встречи ему позвонил CEO *Eidos* и угрожал удушить Майка. Тодд, которому претила сама идея вытрясти из *Eidos* побольше денег, сообщил об этом Ромеро и Тому, но те были слишком погружены в свои игры, чтобы трезво оценить ситуацию. И он решил разобраться во всем самостоятельно. То, что он обнаружил, ему не понравилось: по его подсчетам, Майк Уилсон и главный бухгалтер Боб Райт тратили деньги, как сумасшедшие.

Тодд решил принять меры, но и Майк начал предпринимать ответные шаги. Беззаботный и веселый Майк быстро стал чем-то вроде наставника для молодых сотрудников *Ion Storm*. Они доверились ему и называли Тодда и его команду *Dominion*, а также команду художников, руководимую

Джерри, настоящей занозой в заднице. Налицо был конфликт поколений: молодые сторонники Ромеро из сообщества DOOM и люди старшего поколения, поддерживающие Джерри и Тодда. На Тодда работало несколько докторов наук, в то время как у Ромеро мало кто даже окончил колледж. Подопечные Тодда не разбирались в игре, благодаря которой существовала компания Ion Storm. Ромеро пришел в шок, когда один из них не узнал запущенную у кого-то на компьютере DOOM.

Выслушивая на протяжении нескольких дней жалобы, Майк решил, что пора действовать. В октябре он отвел Ромеро и Тома в бар и сообщил им то, что сотрудники сказать не решались: все ненавидели Тодда. Завершение Dominion, несмотря на уверения Тодда, требовало больше шести недель, и пока что игра выглядела совсем неважно. Тодд не подходил компании. Да, черт возьми, он даже ходил на работу не в футболке и джинсах, а в деловом костюме. Парни решили его уволить.

Но на следующей неделе, когда Ромеро ехал в лифте в офис Тодда, он вдруг засомневался. «Я не могу этого сделать, — сказал он Майку. — Мне кажется, мы не дали ему шанс, а увольняем только потому, что он никому не нравится. Нужно просто поговорить с ним, поставить пару ультиматумов и предложить помощь». Майк был в шоке. Ромеро опять все перевернул с ног на голову. Но Майк и представить себе не мог, чем все это обернется. Через месяц его самого вызвали на ковер, и Тодд сообщил, что Майк всех достал. Из Eidos звонили каждый день с жалобами, что с ним невозможно работать. А еще они кое-что обнаружили: Уилсон без ведома компании потратил часть ее денег на новый BMW. Затея с самиздатом казалась слишком невнятной. «Ion Storm не издает игры, — сказал Ромеро. — Ion Storm их *создает*». И если Майк так хочет быть издателем, то лучше ему уйти.

С уходом Майка Ромеро смог собраться и привести команду к решению поставленной задачи. В феврале 1998 года он получил то, что хотел, — движок Quake II. Теперь у них было все, что нужно для завершения работы над Daikatana. Но когда Ромеро открыл файл и пробежал глазами по строчкам, он замер. «Боже, — подумал он, — что натворил Кармак?!»

— У тебя не найдется аспирина? — спросил Кармак у своего друга, входя в казино Лас-Вегаса.

— А что, у тебя голова болит?

— Нет. Но скоро заболит.

На дворе было 8 февраля 1998 года. Кармак собирался подвергнуть проверке свои математические способности — сразиться в блек-джек*. Это стало его новым развлечением. «Я обладаю знаниями в области статистики и теории вероятностей и слабо верю в удачу, карму и Бога (или богов). И поэтому из всех игр в казино меня интересует только блек-джек. Играть в него значит испытывать себя на дисциплинированность. Чтобы подсчитывать карты, большого ума не надо. Самое сложное — постоянно [sic] вести себя как робот, а не доверяться чувствам». Перед поездкой Кармак отточил свои навыки, прочитав несколько книг по тематике и даже написав программу, симулирующую партию в блек-джек.

Его эксперимент удался, обернувшись выигрышем в двадцать тысяч долларов, которые он пожертвовал Фонду свободного программного обеспечения. «Я не стремлюсь заработать себе на жизнь игрой [в блек-джек], — писал Кармак в файле .plan после поездки. — И поэтому вероятность быть выброшенным из казино меня не особо волнует». Во время следующего визита в Лас-Вегас к нему подошли трое в черных костюмах: «Мы бы хотели, чтобы вы попробовали любую другую игру, кроме блек-джека».

Сидящие за столом игроки воззрились на них с изумлением. Одна женщина спросила:

— Что они хотят?

— Они думают, что я считаю карты.

— Они что, полагают, что вы в состоянии *помнить* все эти карты?

— Ага, — сказал Кармак. — Вроде того.

— А вы кто?

— Я программист, — успел он сказать в тот момент, когда его стали выводить за дверь.

Февраль 1998 года Кармак проводил не только в казино. Жажда монашеского уединения привела его в маленький номер в отеле Флориды. Несмотря на позитивные отзывы и успешные продажи Quake II, стресс, которому он подвергался в офисе, лишь усиливался. Дела обстояли настолько плохо, что негатив чувствовался даже в самой игре. Тим Уиллитс создал секретный уровень, содержащий портреты всех сотрудников id. Когда игрок

* В России игра больше известна под названием «двадцать одно», или «очко». *Прим. пер.*

к ним приближался, каждый из них проигрывал какую-нибудь анимацию. По задумке Тима, они отражали характер того или иного разработчика. Портрет Кармака, например, при приближении игрока исчезал.

И Кармак действительно исчез на неделю, уединившись в том далеком отеле. На полу валялись картонки из-под пиццы. Телефон молчал. Дверь была закрыта. Единственное, на что он порой отвлекался, — это очередная банка колы. Джон по случаю купил себе новый ноутбук и теперь трудился над созданием движка Trinity, в то время как команда id работала над паками к Quake II. По возвращении в Мескит он написал следующий файл .plan:

Имя: Джон Кармак

Описание: программист

Проект: Quake 2

Последнее обновление: 02/1998 03:06:55 (CST)

О'кей, я запоздал с обновлением.

Поездка была успешной. За неделю я выходил из отеля только за колой. Вполне возможно, что я поставлю такие вылазки на регулярную основу. Раз в квартал вполне сойдет.

Я не готов говорить о том, что именно сейчас делаю с Trinity. У Quake было много фальстартов, прежде чем мы утвердили окончательную архитектуру. Велика вероятность, что все, над чем я работаю, не войдет в финальную версию. И поэтому я не хочу сейчас делать никаких заявлений, которые потом могут быть восприняты некоторыми людьми как «обещание».

Но меня очень радуют наши перспективы.

Многим разработчикам игр важен только конечный продукт, а процесс его создания для них — всего лишь необходимость. Я уважаю такую позицию, но мною движет иная мотивация.

Конечно, я страшно горд собой, когда выпускаю готовый продукт, но достижения на пути к нему запоминаются сильнее. Я не помню наших старых релизов, но зато помню все свои заметки во время разработки, включая идею использования CRTS для плавного [sic] скроллинга в Keen. Знание строится на знании.

Я делю [sic] свою жизнь на временные отрезки и оцениваю их с точки зрения ценности тех знаний, которые я получил в тот период.

Мои базовые умения проявились в школе на компьютерах Apple II, но нехватка ресурсов сильно меня сковывала. Сегодня жизнь у программистов гораздо легче: дешевенький ПК, дисковод, аккаунт в интернете – и у вас есть буквально все, что нужно для любых изысканий в области программирования.

Мои первые шесть месяцев в Softdisk были невероятным периодом. Я впервые оказался в кругу программистов, которые знали больше меня (Ромеро и Лейн Роат [sic], например); я имел доступ к куче книг и другим источникам и поэтому мог полностью посвятить себя программированию. Я был счастлив.

Следующие два года, кульминационным итогом которых стала DOOM, ознаменовались стабильным совершенствованием знаний сразу в нескольких областях: графике, сетях, операционной системе Unix, компиляторах и т. п.

Первый год разработки Quake был просто чудесен. Я опробовал столько всего нового! Это, наверное, многих удивит, но, когда я работал над DOOM, я толком ничего не знал [sic] о трехмерной графике – я даже не знал, как правильно стыковать полигоны стен (из-за чего и возникла вся эта мишура с полярными координатами). Quake заставила меня изучить кое-какие важные вещи.

Последние шесть месяцев работы над Quake по большей части были наполнены болью и страданием – мы пытались наконец закончить эту чертову игру. В результате, конечно, оказалось, что оно того стоило, но я не люблю вспоминать то время.

Процесс создания Quake II тоже научил меня многим вещам (glquake, quakeworld, radiosity, OpenGL, win32 и т. п.), а также позволил моему разуму отдохнуть и подготовиться к серьезному рывку.

Я думаю, что предстоящая разработка Trinity будет по своему настроению похожа на первую половину разработки Quake. Я углубляюсь в изучение некоторых областей программирования, но помимо этого осваиваю и совершенно новые (не связанные с графикой) разделы. В конце концов из всего этого выйдет отменная игра ☺

Но хорошее настроение длилось недолго. Так же как Ромеро в случае с Ion Storm, Кармак понимал, что славные деньки маленькой дружной компании

миновали. Их сменила гнетущая атмосфера. Трения между Тимом, Американом и остальными дизайнерами достигли точки кипения. Адриан и Кевин постоянно выясняли отношения с Полом Стидом. Они слишком ненавидели друг друга, чтобы спокойно работать над игрой. Кармак нашел решение: в основу следующей игры нужно положить враждебные настроения внутри id. Quake III была бы игрой, в которой нет ничего, кроме смертельных боев; а также нужно задействовать бóльшую часть идей Кармака для движка Trinity. Это позволило бы дизайнерам работать независимо друг от друга.

Идея Кармака не сильно прижилась. Адриан не хотел делать еще одну «стрелялку» с солдатами и дробовиками. Ему казалось, что id на протяжении всех этих лет создает одну и ту же игру. Он хотел чего-то другого. Американ тоже. С ними согласился Пол, предложив создать игру, в которой было бы больше сюжета, персонажей, новизны. Он набросал проектную документацию, занявшую несколько страниц, и в деталях описал сюжет. Но Кармак отверг идею, считая, что сюжет абсолютно не важен. Даже Кевин высказал Кармаку опасение, заявив, что, если он настаивает на своем, пусть ищет другого менеджера. В тот момент как никогда было видно, что id — детище Кармака. И Quake III была его личным проектом.

Для Американа это стало началом конца. На общем собрании руководство сообщило ему об увольнении. По мнению Кармака, Американ выполнил свою миссию и повторил путь Ромеро. Когда Американ потребовал назвать причину, обусловившую такое решение, ему сказали, что, по сути, он никому не нравился. «О, как типично», — подумал он. Все это четко отображало политику компании, утвердившуюся после ухода Ромеро. В ней больше не было баланса.

Не только Американ теперь сочувствовал Ромеро. Даже несмотря на то, что Пол Стид никогда не знал Ромеро лично, он тоже начинал думать, что его увольнение было огромной ошибкой. «Ромеро — олицетворение стихии, а Кармак — порядка, — говорил он. — Они были идеальным дополнением друг друга. Но если их развести по разные стороны, то вот что получается».

Изумрудные двери лифта открылись на самом верхнем этаже. Ромеро вышел из лифта и обвел взглядом свою законченную копию шоколадной фабрики Вилли Вонка. Здесь было все, о чем он мечтал: игровой зал со старыми аркадными автоматами, бильярд, арена для смертельных

боев, оснащенная экранами. Кластер из двенадцати телевизоров, каждый из которых транслировал MTV. Лабиринт из стальных кубиков, похожий на уровень из игры. Кухня, набитая сладостями и фастфудом. И стеклянный потолок, который, казалось, касался облаков. Ромеро улыбнулся собственным мыслям: «Черт возьми, тут мы будем делать офигенные игры!»

Им действительно требовались офигенные игры, потому что они уже превысили все расходы. Ремонт офиса обошелся в два с половиной миллиона долларов. *Dominion* сожрала еще три. Изначальные тринадцать миллионов растаяли как дым. Издательство Eidos теперь платило раз в месяц. Включая выплаты почти сотне сотрудников и прочие издержки, ежемесячные счета составляли 1,2 миллиона долларов.

Но была еще одна проблема, причем *большая*: код Quake II Кармака. Движок оказался совсем не похожим на то, что ожидал Ромеро. Все это время он готовил своих подопечных к переносу *Daikatana* и строил предположения о структуре кода Quake II, основываясь на старых разработках Кармака. Но оказалось, что тот изменил почерк, создав код, к которому Ромеро был абсолютно не готов. Кармак сделал это без злого умысла — просто он совершил очередной прыжок в неизвестность. Прыжок, снова помешавший планам Ромеро.

«Нам понадобится какое-то время, — сказал Ромеро Eidos. — Код сложный». Довести *Daikatana* до ума к марту 1998-го теперь не представлялось никакой возможности, но Ромеро надеялся получить отсрочку хотя бы еще на пару месяцев. Остальные настаивали на том, чтобы бросить гонку за технологиями *id* и просто выпустить *Daikatana* на доступном движке первой Quake. «Тебе не угнаться за Кармаком, — сказал Ромеро ведущий программист. — Так зачем вообще пытаться?» [6] Но Ромеро не сдавался. Его амбиции росли.

Вскоре Ромеро объявил в прессе о начале работы над *Daikatana II*. Тодд Портер и Джерри О'Флаэрти тоже запустили свой проект внутри компании — отдел комиксов, выпускавший комиксы по мотивам игр студии. Но когда в Eidos узнали об этом, то тут же все прикрыли. «Вы должны делать игры. С какой стати нам платить вам еще и за комиксы?»

Даже стеклянный потолок вскоре оказался проблемой. Помимо вампиров, свет ненавидят так же сильно только геймеры: нет ничего хуже огромного слепящего пятна на мониторе. Работать стало невозможно. Были приглашены архитекторы, чтобы установить затемнители. Но они не дали

ожидаемого эффекта. Тогда вместо затемнителей прикрепили куски толстого войлока — и теперь сотрудники работали в крошечной темноте. Зрелище было забавным: парни заходили в шикарный освещенный просторный зал и исчезали в своих маленьких черных пещерках.

К весне 1998 года таким же черным становилось и общее настроение в Ion Storm. Несмотря на то что все работали по двенадцать часов в сутки, шесть дней в неделю, до завершения Daikatana было еще далеко. Многие думали, что проект вышел из-под контроля. Один дизайнер создал ряд уровней, но в них невозможно было играть. Другой переборщил с иконкой стрелочки, сделал ее в тысячу раз больше, чем надо. Команда Daikatana распадалась на отдельные фракции. Люди сходили с ума. Один сотрудник просто сидел на рабочем месте и громко кричал. Ромеро его уволил.

Но большинство переживало из-за Тодда Портера, Джерри О'Флаэрти и их неумной жадности власти. Казалось, эта парочка ведет компанию к краху. Тодд, появляясь на собраниях, все чаще предлагал внести совершенно бессмысленные, по мнению сотрудников, изменения в Daikatana. Проект Dominion казался жалкой недоделкой, но, что самое печальное, похоже, именно он и станет первым релизом Ion Storm. Надо было что-то делать.

Тринадцатого мая Свер, Уилл и еще шесть членов команды Ромеро пригласили Боба Райта на ужин. Они решили поставить Ромеро ультиматум: либо уходят Тодд и Джерри, либо они. Боб призвал их оформить жалобы в письменном виде.

Информация об этом дошла до Тома Холла, и он позвонил Ромеро, надо сказать, в самый неподходящий момент. Бет только что родила первенца — Лилли, и Ромеро как раз отмечал событие. Он уговорил бывшую жену Келли переехать с мальчиками, Стивеном и Майклом, поближе к нему, в Техас, чтобы почаще видеться. И вот как раз в тот момент, когда ему позвонил Том, Ромеро играл с сыновьями. Рождение дочери должно было стать радостным днем. Но судьба распорядилась по-другому.

«Какого хрена? — закричал Ромеро, когда Том сообщил ему о вмешательстве Боба. — С меня довольно. Боб расшатал мою команду. Ему конец».

Боба уволили на следующей неделе, но это не решило проблем Ion. Компания опять не произвела фурор на выставке E3, прошедшей в конце мая. Соревновательные шутеры вроде недавно выпущенного Unreal и выходящего вскоре Half-Life приковали к себе все внимание публики. Равно

как и новая игра от id — Quake III. Когда Dominion через неделю появилась на полках магазинов, ее никто не покупал. Очередная игрушка-стратегия StarCraft вышла лишь парой месяцев ранее, но по сравнению с ней игра Тогда выглядела блекло. Она оказалась не только совершенно лишним продуктом на рынке, но и доказательством, что на фабрике грез Ромеро далеко не все в порядке. И сообщество геймеров, выросших на его играх, выразило свое недовольство.

В сети появилось множество колких замечаний в адрес Ion Storm. «Громкие обещания, а на деле — ноль» — так выглядело одно из них. «Причины, по которым я никогда не куплю Daikatana» — было озаглавлено другое. Кто-то разместил комикс, в котором карикатурный Ромеро произносил такой монолог: «Привет... Я тут, чтобы сказать, что Daikatana будет отличной игрой. Вы знаете, что мне можно верить. Вы ведь помните DOOM! Помните? Это я сделал! А Quake? Это тоже был я! Дизайн диктует свои правила!» [7] В заключительной сцене Ромеро уговаривал продавца хот-догов дать ему бесплатную закуску. «Неплохая попытка, Джон, — ответил продавец. — Но нет игры — нет и еды».

По сети прокатился еще один слух о его смерти. На этот раз из-за фотографии Ромеро в морге с пулевым отверстием во лбу. Игроки шутили, что это он сам себя убил после того, как проиграл Кармаку Quake. Но когда один из игровых журналов объявил [8], что «источники, близкие к Ion Storm» подтвердили информацию о кончине Ромеро, геймеры словно с цепи сорвались. Они сочли это еще одним рекламным трюком студии — несмотря на то что фото вышло в журнале Texas Monthly.

Самый мощный удар был нанесен 30 сентября. Некто Bitch X оставил на сайте Gaming Insider сообщение о том, что Eidos планирует купить Ion Storm. Все началось в мае, когда Eidos приобрела девятнадцать процентов активов студии за двенадцать с половиной миллионов долларов в обмен на погашение долга в пятнадцать миллионов. Боб Райт даже подал на Ion Storm в суд, утверждая, что его уволили специально, чтобы он не получил дивидендов от сделки с Eidos. О ней говорили еще много месяцев спустя. Никто не мог понять, откуда Bitch X это знает. Он выложил в сеть информацию об увольнениях и электронные письма в Ion Storm. Управляющий сайтом Ion Storm сказал: «Либо люди, которые больше тут не работают, знают больше, чем те, кто все еще здесь, либо у нас тут течь, способная потопить “Титаник”» [9].

Никто не признал себя виноватым в утечке информации. Ромеро попытался проследить за письмами сотрудников, но тщетно. В компании воцарилась атмосфера недоверия и подозрений. Парни стали вслух высказывать опасения по поводу ее финансового будущего. И чем больше слухов распространялось, тем сильнее накалялась атмосфера. Ромеро сделал замечание ведущему программисту Ки Кимбреллу, указав ему на то, что он слишком много времени проводит за игрой и не укладывается в рабочий график.

«Какого черта, чувак? — возмутился Ромеро. — Ты вообще перестал работать. А мы должны закончить игру. Это серьезно, знаешь ли». Ки сказал Ромеро, что обеспокоен тем, как идут дела у Ion Storm: он видел таблицу ее финансового состояния и слышал немало слухов о том, что Eidos собирается закрыть студию. Ромеро взорвался: «Слухи! Слухи! Слухи! Слухи! Слухи! Брехня! Ты не понимаешь, как ведутся дела, лучше не вмешивайся в бизнес. Ты не понимаешь, что за сделка у нас с Eidos. Ты многого не понимаешь. Ты считаешь, что это оказывает влияние на твою работу и работу твоих коллег?» Но Ки не отступил, и Ромеро его тут же уволил.

Дела ухудшались. Сотрудники начали покидать компанию. Сделка с Eidos сорвалась прямо перед подписанием документов в немалой степени из-за задержек и хаоса, царящего под стеклянным потолком. Вечером 18 ноября Ромеро пригласили на ужин со Стиви Кейс и парой других сотрудников. Стиви оставалась верна Ромеро с того момента, как ее взяли в Ion Storm, и всегда утешала его в самые сложные времена. «Ходят слухи, — сказала она ему, — что вся команда, работающая над Daikatana, собирается завтра уйти». Ромеро ответил довольно резко: «Плевать я на них хотел, пусть катятся».

На следующий день Ромеро и Тома позвали в конференц-зал, где их уже ждала команда Daikatana. «Мы не можем продолжать работу в таких условиях, — сообщил Уилл Локонто. — Нам кажется, что игра никогда не будет закончена. Мы уходим и собираемся основать собственную компанию».

Ромеро прошелся мимо лабиринта из кубиков и сел за свой стол, где просидел до ночи. «Вот дерьмо! — думал он. — Зачем я нанял этих людей? Компания не должна так разрастаться. Слишком много людей, слишком большие расходы. Должны были быть только я, Том и небольшая команда единомышленников, объединенных общей целью. Все должно было быть как раньше. Когда мы были игроками. Просто игроками».

Глава 15

ПРЯМИКОМ ИЗ DOOM

В сравнении с другими игроками в RebDoomer не было ничего уникального. Он обожал «стрелялки», особенно DOOM и Quake, не спал по ночам, играя в сети. Делал любительские модификации вроде хоккея и бокса и обменивался ими с друзьями [1]. «Здоров, DOOM'еры! Я REB, и сегодня я с новой суперской штукой для DOOM II! Она заняла у меня кучу времени, поэтому при использовании упоминайте меня как автора, черт возьми!» [2]

Но за пределами сети его жизнь была не столь радужной. Над ним насмехались в школе, и он чувствовал себя отверженным. Он начал вести дневник, содержание которого становилось все более агрессивным и исполненным жажды мести. В конце концов он установил в подвале видеокamera, сел в кресло с бутылкой Jack Daniel's в одной руке и обрезом в другой. Смотря прямо в объектив, он описал свой план: он собирался ворваться в школу и открыть слепой огонь. «Будет похоже на этот гребаный DOOM. Ха! Этот чертов дробовик прямиком из DOOM!» [3]

Утром 20 апреля 1999 года Эрик RebDoomer Харрис и его лучший друг Дилан Vodka Клиболд, вооружившись взрывными устройствами и дробовиками, устроили массовое убийство в школе «Колумбайн». Результатом стали пятнадцать трупов, включая самих стрелков. Это событие прогремело на всю страну. Родители, учителя, политики и дети пытались понять, почему это произошло. Они искали козла отпущения.

Двадцать первого апреля 1999 года, в 17:15, Стив Хислип – редактор новостного сайта игр Blue's News – загрузил сообщение: «Несколько наших читателей заявили, что в телевизионных кадрах видели логотип DOOM на вещдоках, связанных со стрельбой» [4]. На поверхность всплыли книги DOOM, игры DOOM и общие мысли о DOOM. Проследить взаимосвязь было нетрудно.

В течение нескольких недель, последовавших за этим событием, DOOM превратилась в символ реального насилия, на которое игровая индустрия вдохновляет неокрепшие умы подрастающего поколения. Центр Симона Визенталья опубликовал информацию о том, что Харрис создал мод

о собственной школе [5]. Газета Washington Post представила мир смертельных боев DOOM как «темное, опасное место» [6]. В Newsday заявили, что игра в DOOM способна «проделать огромную дыру в душе ребенка» [7]. Дэвид Гросмен, бывший военный, стал любимчиком СМИ, выразив однажды мнение, что игры можно назвать «симуляторами убийства» [8]. К дискуссии подключился даже президент Клинтон, цитируя Гросмена и заявляя, что «DOOM, в которую играли двое молодых людей, повинных в смерти школьников, склоняет детей к активной симуляции насилия» [9].

Жестокие игры и близкая к ним культура — черная одежда, хеви-метал, фильмы с морем крови — снова оказались под прицелом. Мэр Денвера попросил отменить концерт Мэрилина Мэнсона [10] у себя в городе, так как это был любимый музыкант Харриса и Клиболда. В школах запретили тренчкоты* [11]. В Диснейленде убрали аркадные автоматы с жестокими играми [12]. Но никто так яростно не призывал к действию, как сенатор Джозеф Либерман, шесть лет назад проводивший первое расследование по факту жестокости в компьютерных играх.

Двадцать восьмого апреля он заявил о начале расследования [13]. «Я надеюсь, — сказал он, — что это убедит создателей игр не использовать огнестрельное оружие в виртуальных мирах, прекратить производство игр, фильмов и дисков, в которых пропагандируется насилие и которые учат детей, что убивать — это круто, например DOOM. Организаторы школьной стрельбы скопировали свой стиль и вооружение прямиком из этой игры».

Не имея никаких весомых аргументов, пресса и политики (многие из которых даже в глаза не видели подобные игры) были вынуждены делать собственные выводы. Эллен Гудмэн спросила: «Сколько из нас считают видеоигры обычным мальчишеским делом, не зная, что те же видеоигры используются в армии для снижения у бойцов чувствительности?» [14] Она, видимо, была не в курсе или просто не придавала значения тому, что видеоигры использовались в армии не для стимуляции желания убивать, а для сплочения боевых подразделений.

Программа «Доброе утро, Америка» пригласила одного из друзей школьных стрелков, и тот показал зрителям фрагмент DOOM. «Из игры

* Тренчкот (от англ. trench coat) — модель дождевого плаща с неизменными атрибутами: двубортный, с погонами и отложным воротником, манжетами, поясом и разрезом сзади.
Прим. пер.

Эрика Харриса можно многое узнать, — говорил репортер. — Смотрите внимательно на секретные комнаты, в которые мы сейчас войдем» [15]. На экранах появились трупы, свисающие с потолка. По заверению ведущего, они были созданы Эриком — хотя в действительности представляли собой оригинальные эффекты id. «Мы словно находимся в чьем-то ночном кошмаре. Вы когда-нибудь задумывались над тем, что это как-то странно, когда парню так нравится вся эта кровь, насилие и стрельба?» Друг Эрика ответил: «Нет, никогда. Он был просто игроком».

А DOOM и Quake были просто *играми*. Для людей, игравших в них, было очевидно то, что почему-то ускользало от остальных: игры — это продолжение воображения. В видеоигре никто *на самом деле* не испытывал боли. Когда речь заходила о жестокой манере игры, следовало вспомнить, что фантазии и реальность шли рука об руку уже долгое время, и эту мысль прекрасно раскрыл в своей книге «Убийство монстров: почему детям необходимы фэнтези, супергерои и воображаемое насилие» Джеральд Джонс.

Как он отметил [16], исследование 1963 года показало, что дети, посмотревшие сюжет о человеке, который избивал надувного клоуна, впоследствии избивали ту же куклу более жестоко, чем те, которые клипа не видели. Вывод был очевиден: проявление жестокости в СМИ привело к реальному насилию. На самом деле, конечно, дети били всего лишь надувную куклу — они не бежали в ближайший цирк, чтобы надавать тумаков тамошнему клоуну. Вместо того чтобы полностью перекладывать вину на СМИ, родителям следовало лучше понимать роль, которую играет воображаемое насилие в развитии человека. «Исследование (в безопасном и контролируемом контексте) того, что невозможно либо запрещено, — важный инструмент в понимании пределов реальности. Заигрывание с яростью — ценный способ уменьшить ее влияние. Злоба и стремление к разрушению, присутствующие в воображении, — жизненно важная замена настоящим аналогам, которые мы обязаны подавлять, чтобы оставаться хорошими людьми».

Исследователи компьютерных игр заявили об их положительном влиянии еще в 1980-е годы [17]. Журнал *American Academic Child Psychiatry* писал, что игры не только не внушают агрессию, но и способствуют ее высвобождению. Как показал эксперимент, проведенный в Англии [18],

игроки способны фокусироваться на деле намного эффективнее других испытуемых, а также обладают улучшенной координацией. Прослеживалась явная схожесть с профессиональными атлетами. Навыки, полученные с помощью компьютера, находили применение в реальном мире. В Финляндии [19] компьютерные игры использовались для помощи детям с дислексией*.

Но, несмотря на все исследования, которые пытались связать жестокость в медиа с агрессией в реальной жизни, вывод был тот же. «Жестокость в фильмах, видеоиграх и песнях вызывает у нас серьезные опасения, — сказал доктор Стюарт Фишофф, основатель лаборатории медиапсихологии в Университете Калифорнии. — Но то, что оба эти явления настораживают, вряд ли можно считать объединяющим их моментом...» [20]

Никогда не знаешь, что способно вдохновить убийцу на преступление: песни из White Album, фильм «Таксист» или роман «Над пропастью во ржи». Сколько насилия, например, было в Библии? Однако после школы «Колумбайн» мало кто решился защищать игры. Джон Кац, писатель, работавший с Rolling Stone и Slashdot, опубликовал несколько эссе, в которых критиковал ярлыки, навешиваемые прессой на геймеров и гиков. «Это безумие, — заявил он The San Francisco Chronicle. — Тут надо разбираться, откуда у подростков огнестрельное оружие и взрывные устройства, а не говорить о каких-то там играх и сайтах» [21]. «Жестокость всегда была большой проблемой в Соединенных Штатах, — писала Time. — Но существуют конституционные причины, по которым мы не можем законным путем запретить ее в индустрии развлечений. При этом надо понимать, что она производит только то, что может продать. И пока мы это покупаем, оно будет выпускаться» [22].

Но политики не могли допустить, чтобы народ сам принимал решения и делал выводы. Сэм Браунбэк, республиканец из Канзаса, выступил с речью в Сенате. «Видеоигра Quake, выпущенная <...> id Software, той же компанией, которая создала DOOM, повествует об одиноком стрелке, воюющем с монстрами. За каждое убийство он получает очки. По мере продвижения к концу игры его оружие становится все более мощным

* Дислексия — частичное специфическое нарушение процесса чтения, обусловленное несформированностью (нарушением) высших психических функций и проявляющееся в повторяющихся ошибках стойкого характера. *Прим. ред.*

и изощренным: он меняет дробовик на автомат, а потом и вовсе атакует своих врагов бензопилой. Чем искуснее игрок, тем больше крови на экране. Кровопролитие ему награда» [23].

В июле 1999 года в дискуссию вступил Белый дом. Во время пресс-конференции президент Клинтон держал в руках рекламный плакат из игрового журнала, на котором было написано: «Подарит больше веселья, чем стрельба по соседскому коту» [24]. «Нам следует дважды подумать, — сказал он, — об эффекте, оказываемом рекламой так называемых шутеров от первого лица. Вот, например, реклама игры, которая приглашает геймеров “открыть в себе хладнокровного убийцу”».

Под конец конференции он заявил о начале федерального расследования, призванного выяснить степень вины игровых и прочих компаний, относящихся к индустрии развлечений, в продаже детям продуктов, пропагандирующих насилие. Заверения представителей отрасли, что игры разрабатываются взрослыми для взрослых, не вызывало доверия. «Сложно с невозмутимым видом утверждать, что игры выпускаются для взрослых». Через три дня сенаторы Либерман и Джон Мак-Кейн объявили о своем решении: «Закон об ответственности СМИ в XXI веке», который вводил систему рейтингов для фильмов, музыки и видеоигр. Согласно ему продажа жестоких игр детям означала штраф в десять тысяч долларов. Никто в игровой индустрии не возражал — ведь у них уже существовала система ESRB. Но, конечно, они ошестинились из-за самого факта стандартизации и вмешательства правительства. Но мысль, выраженная Вашингтоном, была громкой и ясной: пересмотрите свои взгляды на жестокие видеоигры, иначе...

Со дня стрельбы в школе прошла почти неделя. Кармак сидел за столом в номере 666; на дворе стояла глубокая ночь. На мониторе в ожидании команд мигал курсор. Кармак тщательно обдумывал, что написать. Составлять файлы .rpn становилось все сложнее, так как Кармак знал, что многие ловят каждое его слово. «Некоторые из вас, — наконец начал он, — принимают происходящее слишком близко к сердцу».

Кармак имел в виду реакцию игрового сообщества на новость о том, что тестовая версия Quake III Arena в первую очередь выйдет на Macintosh, а не на Windows. В мире игр такие заявления не оставались

незамеченными, вызывая порой жаркие дебаты. Но, описывая все плюсы и минусы новой системы Macintosh, Кармак помнил и о проблеме *инного рода*. Закончив отчет, он встал из-за стола и вышел из номера за колой и едой. «Эй, — обратился он к стоящим возле его номера полицейским, — вам что-нибудь взять?»

Наличие полиции четко давало понять, как массовое убийство в школе «Колумбайн» отразилось на id. Охранников поставили сюда сразу же после первой волны разъяренных звонков и писем. Мисс Донна, администратор и «мамочка» id, то и дело отвечала на звонки, обычно начинавшиеся с фразы: «*Что, во имя всего святого, натворила ваша контора?!*» У дверей офиса постоянно ошивались журналисты, тщетно пытающиеся добиться хоть словечка от проходящих внутрь здания людей. После того как однажды у них под окнами разразился угрозам и бранью какой-то парень, молодые сотрудники id попросили приставить к ним охрану. Кармак и остальные сотрудники считали, что молодежь перебарщивает. «Подумаешь, — говорили они, — да такое случается постоянно».

На самом деле нечто похожее произошло за восемь дней до стрельбы в «Колумбайн». 12 апреля 1999 года родители трех парней, погибших двумя годами ранее при стрельбе в школе Кентукки, подали иск размером в сто тридцать миллионов долларов против ряда компаний, включая id Software [25]. По мнению родителей, жестокие игры, выпускаемые id, подтолкнули 14-летнего игрока в DOOM и Quake Майкла Карнила на убийство. И конечно, подобное случалось и раньше: скандалы вокруг Wolfenstein в 1992-м и Mortal Kombat в 1993-м, последующие запреты на DOOM, не говоря уже об инцидентах с Death Race в 1970-х и всеобщем помешательстве на Dungeons & Dragons в 1980-е.

Но ничто не могло сравниться по произведенному резонансу с трагедией в Кентукки и школе «Колумбайн». Адвокаты id настоятельно рекомендовали сотрудникам сохранять молчание. Те повиновались, но Кармаку не нравилось, что его лишили возможности высказывать свое мнение. А ему было что сказать. В результате журналистам приходилось вариться в собственном соку, пребывая в полном неведении.

«То, что два столь чудовищных случая произошли один за другим, не обязательно означает, что это тенденция. Скорее, случайность. И ее, как и многое другое, можно рассмотреть с точки зрения математики. Если есть

некое событие и некий шанс, что оно произойдет, то, разумеется, не исключен вариант, что это случится подряд дважды». Кармак не волновался о том, что игры и убийства могут быть действительно связаны друг с другом, — люди все время о чем-то беспокоятся, это понятно.

Кармак знал, что игры id не преследовали цель научить *кого-то убивать* — они лишь продолжение детских забав. «Смертельный бой — это игра в салки. DOOM — в ковбоев и индейцев, но с навороченной графикой, — объяснял он. — Мы создаем игры, в которые весело играть. Например, в Defender или Robotron нужно просто бегать и стрелять по всяким штукам. Кровища и графика нужны только для того, чтобы держать игроков в тонусе. Если вы сидите и думаете: “О’кей, это весело”, то игра *неплохая*. А вот хорошая игра, по нашему мнению, та, которая способна вас зацепить».

Но были ли целевой аудиторией этих игр дети? «Конечно, подростки обожают наши игры, — продолжал Кармак. — Но говорить, что они предназначены именно для 18-летних, как минимум смешно». По мнению Кармака, люди не понимали одного: у id вообще не существовало понятия целевой аудитории. Еще в свою бытность в Softdisk они создавали игры не для кого-то, а для самих себя, такие, в которые хотели играть сами и которые больше никто не делал. Судьба распорядилась так, что они приглянулись миллионам людей. Кармак вернулся к столу, чтобы продолжить работу над игрой, обещавшей стать самым веселым шутером id: Quake III Arena. Но после событий в «Колумбайн» захочет ли кто-нибудь (и позволит ли рынок?) покупать его?

Джон Шанемэн покрепче взялся за шар для боулинга, когда услышал слово «DOOM». Отчим Ромеро, которому было уже за шестьдесят, после выхода на пенсию все чаще и чаще ходил в этот боулинг-клуб, где мог расслабиться за игрой. Но сегодня, видимо, не удастся. Все вокруг него, как и миллионы людей по стране, обсуждали страшное событие в школе «Колумбайн». *Детей в наше время портят видеоигры вроде DOOM*. Сердцебиение Шанемэна участилось — он решил вмешаться разговор. «Мы можем выйти и поговорить, если хотите», — сказал он, сжимая шар для боулинга. Он не хотел слышать, как игры, созданные его Джонни, поносят на чем свет стоит.

И в этом он был не одинок. Ромеро тоже не мог поверить в то, что люди ругают DOOM, игру, которой уже *шесть лет*. Это доказывало лишь то, что политики не видели дальше своего носа. То же старое дерьмо от тех же старых ненавистников. Ромеро устал от обвинений. «Проблемы в этих детях. Нечего обвинять мою игру. Обвиняйте их чертовых родителей».

По своему жизненному опыту Ромеро, конечно, знал, *как* именно родители доводят детей до таких поступков. А теперь, будучи 31-летним мужчиной и имея своих детей, стал понимать, откуда в его играх появилось насилие и какой оно может оказать эффект. Он был шизанутым ребенком, который делал шизанутые игры, чтобы побороть ту физическую и эмоциональную шизанутость, с которой жил в детстве. Он любил жестокость в своих играх так же, как любил ее в комиксах про Мелвина. Без сомнения, насилие в играх повлияло на Ромеро: он кричал, матерился, ломал клавиатуры, но никогда не путал фантазию с реальностью. Он даже не знал, как стрелять из пистолета.

Но именно потому, что он разделял мнение о возможном реальном воздействии игр на детскую психику, он возлагал теперь на родителей больше ответственности. Равно как и его коллеги, Ромеро поддержал введение системы рейтингов. В конце концов, ответственность должны нести разработчики игр и не политики, а родители. Именно им решать, позволяет ли возраст их ребенка играть в DOOM.

Однако после событий в школе «Колумбайн» Ромеро не торопился делиться своим мнением. На него бы не подали в суд, как на id, но зачем вообще что-либо говорить? Скажи что-нибудь журналистам — и они вылушат из твоих слов то, что им нужно, видоизменяют это и подадут публике под нужным соусом. Только новых негативных откликов в прессе ему сейчас и не хватало.

Лавина сплетен и ругательств обрушилась в тот день, когда восемь разработчиков Daikatana, известных как «Восьмерка Ion», в ноябре 1998 года покинули Ion Storm, чтобы основать компанию Third Law. Для Ромеро это была двойная пощечина. Он чувствовал себя преданным Майком и униженным командой, которой доверял. Все это напоминало историю, некогда произошедшую с Элом Виковиусом. Только теперь уже Ромеро был боссом, которого подставили.

Но, как всегда, прошло не так много времени, и у него поменялось настроение. На этот раз ему было на кого опереться. Человека, готового помочь оправиться от пережитого, звали Стиви Кейс. Во всей этой тьме Стиви казалась настоящим лучом света. У них было много общего, и прежде всего безумная страсть к играм. Как и Ромеро, Стиви открыла в себе совершенно новые грани. Вдохновившись творческой атмосферой Ion Storm, девушка преобразилась: она перестала есть мясо, начала ходить в спортзал, похудела, перекрасилась в блондинку. Как-то раз она потратила зарплату на увеличение груди. Не прошло и года, как она выглядела как модель из Playboy — причем, узнав ее историю, журнал пригласил ее на фотосессию для обложки. После того как «Восьмерка Ion» ушла, Стиви стала главным дизайнером компании. А также девушкой Ромеро.

Вскоре после рождения дочери он сильно отдалился от жены. Джон снова страдал в браке и к тому же просто не справлялся с нагрузкой на работе: его положение и репутация обязывали и его начало это угнетать. На протяжении стольких лет слыша от фанатов, друзей, семьи, что он способен на все, он наконец-то понял, что не двуличный. Пришло время признать правду: он был женат на своих играх.

Разобравшись с личной жизнью, Ромеро принялся за восстановление своей команды: он нанимал старых друзей и не отказывался от помощи парней Тома Холла. Хотя Daikatana требовала переработки, забрезжил конец. К январю 1999 года она уже полностью была перенесена на движок Quake II. Прессе гордо сообщили, что «несмотря ни на что, игра будет готова к 15 февраля 1999 года» [26].

По крайней мере, парни на это надеялись. Через несколько дней они получили удар под дых от злобных журналистов, опубликовавших статью «Штормовое предупреждение». В материале размером в семь тысяч слов во всех деталях описывалось, как «место, в котором “дизайн — это закон”, превратилось в ядовитое сборище самовлюбленных парней с культом личности» [27]. Что еще хуже, за основу были взяты внутрикorporативные электронные письма. Их опубликовали в прессе и разместили в интернете, так что теперь они стали достоянием общественности.

Это вызвало переполох как внутри компании, так и за ее пределами. Внезапно все связанное с Ion — от покупки Майком Уилсоном BMW

до идеи Ромеро «нагреть руки» на сделке с Eidos — всплыло на поверхность. В сети публикация распространялась с такой же скоростью, как в свое время DOOM. Все читали о том, как автор смертельных боев наконец получал по заслугам. Ромеро попытался установить источник утечки информации. Он заблокировал доступ к сайтам, посвященным сплетням, и даже предпринял попытку, хотя и тщетную, засудить газету за раскрытие информации. Все, что удалось узнать Ромеро, — это что Тодд Портер случайно разместил свою почту в сети компании и абсолютно *любой* сотрудник Ion Storm мог ее скопировать.

Ion Storm стала объектом насмешек. Выход Daikatana в очередной раз откладывался, и конца не было видно. Технология, лежавшая в основе Daikatana, уже практически устарела, в то время как в id Software вовсю работали над движком Quake III. Демоверсия многопользовательской версии Daikatana была показана в марте. Геймеры заявили, что игра не отвечает духу времени.

Мечта о Большой Компании оказалась слишком амбициозной и чересчур возвышенной. Все, в чем Кармак упрекал его — склонность к преувеличениям, несобранность, опасности, которые повлечет за собой работа в большой команде, — проявилось в полном объеме. Даже в Eidos, издателе Ромеро, с этим согласились. На Daikatana было уже угроблено тридцать миллионов. Ромеро следовало измениться, причем раз и навсегда. Роб Даер, президент Eidos, сказал: «Заткнись и закончи игру» [28].

Компания id Software вновь оказалась центром внимания на выставке E3 в Лос-Анджелесе в мае 1999 года, но на этот раз по другим причинам. Выставка открылась всего месяц спустя после школьной стрельбы, и целью номер один у репортеров стали, разумеется, авторы DOOM и Quake.

Это было нелегко. Никто не хотел вспоминать о трагедии. Дог Ловенстейн, президент Ассоциации интерактивного цифрового обеспечения, созданной после слушаний сенатора Либермана в 1993 году, пытался задать настрой. Он указал на то, что только семь процентов из пяти тысяч игр получили рейтинг «для взрослых», но тем не менее сама игровая индустрия «взрослела»: пятьдесят четыре процента геймеров были старше восемнадцати лет, из них двадцать пять процентов — уже за тридцать шесть. Возраст исключительно компьютерных геймеров оказался еще выше: семьдесят

процентов старше восемнадцати и сорок процентов из них за тридцать шесть. В целом американцы потратили на видеоигры только в этом году семь миллиардов долларов — что было больше, чем кинотеатры выручили за билеты. «Обращаюсь к тем, кто пришел сюда, потому что обеспокоен вопросом насилия [29], — сказал Ловенстейн. — Вы не в полной мере осознаете причины, сделавшие индустрию самой быстрорастущей в мире».

В ответ на это заявление репортеры кинулись к стенду id, чтобы получить комментарии по поводу стрельбы в школе «Колумбайн», но тщетно. Любого журналиста, пытавшегося выбить слово из сотрудников id, тут же перехватывали представители PR и перенаправляли к их издателям, Activision. А те вообще отказывались что-либо говорить. Парни из id были не единственными, кто в эти дни вел себя тише воды ниже травы. Raven, давние друзья id, продемонстрировали свою жестокую игру Soldier of Fortune, но показ был закрытым. Для id скандал оказался не самой большой проблемой. У парней возникло достаточно трудностей с Quake III Arena — игрой, которую они представили на выставке.

Сложности начались как раз в тот момент, когда Кармак объявил, что в игре будут лишь смертельные бои. На фоне успеха Half-Life — шутера, в котором превалировал сюжет, — такое заявление казалось чем-то неслыханным. Кому-то не понравилось то, что новая игра id позиционировалась как самый элитарный продукт студии, так как она не только предполагала, что у игроков будут мощные компьютеры, но и требовала этого, поскольку была совместима исключительно с ПК, на которых установлена 3D-видеокарта.

В сомнениях пребывали не одни фанаты. После тяжелого, исполненного враждебных разбирательств процесса разработки Quake II сил для создания Quake III почти не осталось. Былые перебранки с Ромеро Кармак заменил нападки на членов своей студии. Вдохновленные Half-Life, ребята хотели сделать что-нибудь грандиозное и креативное. Но все предложения Кармак категорически отвергал. Адриан лишний раз убедился в том, что Кармак единолично заправлял в id. Осознав это, он пришел в ярость. Он был готов на *что угодно*, чтобы это изменить. Остальные его поддерживали: им казалось, что id выпускает одну и ту же игру бесконечно. Но дальше простого недовольства дело так и не пошло. Что они могли предпринять — взять и уволить Джона Кармака?

С началом работы над проектом проблем стало еще больше. Желание Кармака построить процесс так, чтобы все сотрудники могли работать независимо друг от друга, оказалось слишком радикальным. Получая от него первые версии движка, картографы и художники не знали, что с ними делать, — у них не было никаких указаний. И в результате каждый создавал свой отдельный маленький мир, никак не связанный с другими отдельными маленькими мирами.

В Кармаке нарастала злоба. Он разрабатывал самый мощный графический движок, когда-либо виденный компанией, а парни не знали, что с ним делать. Никто не пытался выжать по максимуму из его технологий, дизайна, да и из *него самого*. И хотя Кармак не признавался себе в том, что скучал по шальным экспериментам Ромеро, он понимал, что чего-то не хватало. Магия тех дней, когда команда id Software горела желанием творить, исчезла.

В феврале 1999 года сотрудники решили, что с них хватит. Кармак абсолютно не интересовался повседневными вопросами, связанными с процессом создания игры. Им требовался продюсер. Кармак позвал Грэма Девайна. Грэм был фигурой в игровой истории. В возрасте шестнадцати лет его исключили из школы в Англии из-за того, что он тратил слишком много времени на разработку игр для Atari. После этого он переехал в Штаты и основал компанию Trilobyte, которая впоследствии явила миру одну из самых продаваемых и технологически насыщенных игр ранних 1990-х — 7th Guest. Грэм и Кармак познакомились как раз в то время. И теперь, когда Quake III нуждалась в помощи, Кармак вспомнил о Грэме, студия которого к тому времени уже закрылась. Грэм был счастлив помочь, но очень удивился тому, что увидел.

Когда он спросил четырнадцать человек, о чем разрабатываемый проект, то получил четырнадцать разных ответов. Вечером накануне его первого рабочего дня трое сотрудников позвали его в Starbucks, чтобы подготовиться к тому аду, который его ожидал. «Они скажут тебе, что у тебя есть власть. Но ее у тебя не будет. Они могут сказать, что им нравится то, что ты делаешь, а потом вдруг зарубить твои решения». Они предупредили Грэма о том, чего следует опасаться: игр разума, вопросов политики, людей, которым нельзя доверять. Но Грэма было не так-то просто напугать: «Все будет хорошо. Не бойтесь, все изменится».

Но ничего не изменилось. Грэм обнаружил, что эго сотрудников id намного больше, чем он ожидал. Парни работали без наставлений, но в то же время никто не хотел, чтобы ему указывали, что делать. Что еще хуже, у игры не было одного из важнейших элементов — ботов. Бот — это программа-робот, управляемая компьютером. В Quake III, игре, полностью состоящей из смертельных боев, боты были жизненно необходимы для игры в одиночку. Но писать такие приложения невероятно сложно, так как они должны имитировать человеческое поведение.

Кармак впервые поручил создание ботов не себе, а другому программисту. Но опять ошибся в предположении, что все в компании такие же способные и мотивированные, как он. Когда Грэм попытался вмешаться и навести порядок, то обнаружил, что боты вовсе не эффективны. Они не вели себя как люди. Строго говоря, они вели себя как боты. Сотрудники начали паниковать. А к марту 1999 года у них появились все основания волноваться по-настоящему.

На Конференции разработчиков игр в Сан-Хосе парни из id впервые увидели Unreal Tournament — новую игру от Epic, авторов Unreal. Компания Epic со временем превратилась в достойного соперника. Ее ведущего программиста Тима Суини очень уважали. Epic даже наняла двух бывших сотрудников id — Джея Уилбура и Марка Рейна, «пробного президента» id времен Wolfenstein, — для решения бизнес-вопросов. Unreal стала неожиданным хитом, который, как и Half-Life, делал акцент на кинематографичности сюжета. Но их новая игра застала парней из id врасплох: Unreal Tournament была многопользовательской и состояла из смертельных боев, прямо как Quake III.

Некоторые считали, что разработчики Epic просто нагло украли идею у id. Но те утверждали, что начали работу над этой идеей задолго до того, как Кармак объявил о ней в своем плане. Однако конкуренция была налицо. И учитывая неважную организацию рабочего процесса в ходе создания Quake III, а также тот факт, что обсуждение событий в «Колумбайн» по-прежнему не утихло, шансы id на победу были невелики.

Несмотря на положительные отзывы о Quake III на E3, компания начала трещать по швам. Двое молодых сотрудников, дизайнер уровней Брэндон Джеймс и программист Брайан Хук, уволились. Адриан ушел от жены, с которой был вместе со времен успеха DOOM. Кевин, как всегда, понимал,

что нужно что-то делать. Он попросил Кармака перебраться из своего кабинета к ним с Адрианом, чтобы наладить общение. Такой поворот вселил страх в остальных сотрудников, хотя и интересно было знать, что делает руководство за закрытыми дверями. На самом деле ничего особенного не происходило. Так ничего и не обсуждая, начальники работали в абсолютном молчании. Единственным доносившимся звуком был магнитофон, который включали парни, когда Кармак выходил.

Ближе к завершению проекта Грэм переквалифицировался — из продюсера в программиста. Разработку ботов поручили создателю модов из Нидерландов, и он героически вдохнул в них жизнь. Уровни были более-менее осмысленно связаны между собой. В ноябре 1999 года проект был практически готов и некоторые даже праздновали победу. Но веселье кончилось, когда стало известно, что их конкурент, компания Epic, опять их обошла, выпустив Unreal Tournament всего на одну неделю раньше Quake III.

Встал очень важный вопрос: какую версию смертельных боев предпочтут пользователи — id или Epic? Или, может, они выберут Ромеро, который все еще надеялся, что Daikatana «выстрелит»? «Онлайн-игры по-прежнему занимают весьма незначительный сегмент на рынке, — говорил Ромеро журналу Forbes. — У тех, кто играет в сети, все шансы обнаружить сайты, где они смогут скачать игры бесплатно» [30]. Журнал предложил свою версию исхода столкновения Двух Джонов: «Вполне возможно, победит менее амбициозный план id».

«Чтоб тебя!» [31] — крикнул Шон Грин, с силой ударяя клавиатуру об пол. Стояла полночь, и в пещерах Ion Storm было так же темно, как и в остальном городе под ними. Одетый в черную футболку, давний друг Ромеро вел себя как обезьяна в начале «Космической одиссеи 2001»*, топчя выпавшие клавиши. Тощий паренек, сидевший по соседству, вытянул шею, посмотрел на этот бардак и вернулся к работе. Шон провел рукой по волосам, на его лице сияла довольная улыбка. «Хорошо снять стресс», — сказал он, выкидывая растрощенную клавиатуру в коридор.

Как и остальные парни в команде Daikatana, Шон работал в авральном режиме. Несмотря на сказанные когда-то Кармаку слова Ромеро о том, что

* Картина Стенли Кубрика. Прим. ред.

времена адского напряжения на работе миновали, команда торчала в офисе и по выходным. Сотрудники ночевали в зоне отдыха, укладываясь рядами, как шпроты в консервной банке. Брайан Айзерло провел в офисе восемьдесят пять дней из девяноста, не выходя за его пределы. Некоторые парни забирались в крошечной тьме под свои рабочие столы, где засыпали среди гор фантиков от M&M's прямо на коробках из-под пиццы. Стиви лежала дома с почечной инфекцией. Ромеро даже прикрепил к аркадным автоматам, стоявшим в офисе, табличку с надписью: «Больше никакого Tekken 3, пока Daikatana не окажется в магазинах!»

Шон впервые за несколько недель собирался отдохнуть, повеселившись со своей музыкальной группой Last Chapter. Просидев в офисе целый день, в течение долгих часов неотрывно глядя на код и глотая Mountain Dew банка за банкой, он всегда находил способ выпустить пар. Как они с Ромеро шутили, в центре офиса нужно поставить фарфоровую статую, держащую в руках бейсбольную биты. Изюминка была в том, что она бы держала собственную смерть.

То же самое можно было сказать и о компании Ion Storm к концу 1999 года. Корабль Ромеро не просто сбился с курса — он налетел на скалу посреди бушующего моря, и теперь члены команды толкали друг друга за борт. Уход «Восьмерки Ion», утечка информации из офиса, пальба по детям в «Колумбайн», а теперь еще и E3. Напряжение росло, особенно учитывая тот факт, что выход игры снова перенесли, теперь уже на декабрь. Перед началом шоу к Ромеро подошел Тодд: «Послушай, в Eidos очень волнуются, я должен убедиться, что мы идем намеченным путем».

Ромеро и Стиви приехали на E3 в мае 1999 года. Ромеро был в черных кожаных штанах и черной футболке. Длинные волосы Стиви, одетой в голубую майку и черные штаны, ниспадали белоснежным водопадом. Несмотря на злые статьи в прессе, их все равно окружила толпа фанатов и охотников за автографами. Когда же им показали демоверсию Daikatana, увиденное мало кому понравилось. Ошибки в коде сильно тормозили игру. Улетев обратно в Даллас, Ромеро ворвался в офис Джона Каваны — представителя Eidos, ответственного за Ion Storm.

«Я ухожу, черт возьми, — заявил он. — Если Тодд останется здесь, я уйду. Я не могу работать с ним, он все портит». Кавана ответил, что

созовет собрание во главе с Чарльзом Корнуоллом, владельцем Eidos. «От тебя потребуются только кивать».

В июне владельцы Ion Storm — Ромеро, Том Холл, Тодд Портер и Джерри О'Флаэрти — прилетели в Лос-Анджелес для обсуждения с Eidos вопроса о выкупе большей части компании в счет погашения долга в тридцать миллионов. Но Тодд и Джерри быстро смекнули, что дело принимает иной оборот. «Меня достало все это дерьмо! — взорвался Ромеро. — Либо Тодд уходит, либо я».

Кавана изобразил несогласие. «Не горячись, Джон, — сказал он. — Ты и Ion Storm — *одно целое*».

Джерри знал, в чем тут дело: Ромеро хотел полного контроля над Daikatana. Джерри робко предложил свое решение: «Если тебе не нравится, что Тодд работает над твоим проектом, давай дадим ему его собственный? Как думаешь?»

«Послушай, — ответил Ромеро. — Работа перестала быть веселой. Нам нужно оформить партнерство и двинуться в другом направлении».

Прежде чем Джерри смог еще что-то предложить, Тодд вдруг согласился. «Ты прав, Джон. Мне тоже далеко не весело. Да и Джерри, очевидно, страдает тоже». Последний согласился. Четверка владельцев вышла из офиса, где толпились репортеры с фотоаппаратами наизготовку. Но на этот раз они собрались не ради программистов. Они ждали актеров Хизер Грэм и Роба Лоу, которые приехали сюда для фотосессии.

В конце концов Тодд и Джерри удовлетворились сделкой. Ромеро и Том вздохнули с облегчением, готовые начать все сначала. Как бы там ни было, они в любом случае по-прежнему верили в свою первоначальную идею: дизайн и *игры* могут задавать тон всему. Проблема, по словам Ромеро, заключалась в том, что дизайн не учитывал технологии, а также тот факт, что дизайнеры не всегда знают, как руководить.

В октябре после объявления о потерях в почти сорок пять миллионов долларов Eidos сообщила о покупке пятидесяти одного процента Ion Storm. Ромеро потратил всю осень на работу над игрой. Он отменил все интервью, Tekken 3 так и оставался выключенным. Монстры, звук, графика — все было почти готово, но еще следовало устранить около пятисот ошибок в коде, прежде чем игра выйдет в свет в назначенный срок — 17 декабря 1999 года. В Eidos, несмотря на протесты

Ромеро, были настолько уверены в успехе, что запланировали на этот день вечеринку.

Вечеринка состоялась, но Daikatana так и осталась незаконченной. Игру опубликовали только 21 апреля 2000 года. На следующий день Ромеро сел за компьютер и напечатал сообщение всем своим фанатам. «Боже мой, она наконец-то завершена. А я-то думал, что полтора года на разработку — это слишком много... Отпад. Я хочу увидеть добрую объективную критику того, над чем мы так долго трудились. Оцените веселую игрушку, которая у нас получилась». Ромеро попытался избежать неминуемых сравнений с его бывшей студией. «Мы создавали Daikatana не для того, чтобы переплюнуть Quake III». Но финальный счет был не в его пользу.

Глава 16

ВИРТУАЛЬНЫЕ ЖИВЫЕ МИРЫ

В конце 2000 года Кармак праздновал не только выход новой игры — он женился. За пару лет до этого он получил письмо от юной бизнес-леди и фанатки Quake из Калифорнии Анны Кэнг. Она хотела провести чисто женский турнир по Quake. Кармак согласился, но сказал, что она вряд ли наберет больше двадцати пяти участников. В результате заявок поступило полторы тысячи. Кармак уважал любого, кому удавалось доказать его неправоту. *Кто же такая Анна Кэнг?*

Она была решительной женщиной, требовавшей уважения с самого рождения. Кэтрин Анну Кэнг, азиатку по происхождению, выросшую в Лос-Анджелесе, называли бананом [1] — желтой снаружи, но белой внутри. Анна не допускала никаких оскорблений в свой адрес. У нее были твердые убеждения: «Женщины не должны превращаться в служанок мужчин. Смешанные браки не должны считаться грехом. Капитализм, по большому счету, не такое уж зло, а социализм отнюдь не идеален». Особо она почитала писательницу Айн Рэнд; Анна хотела стать такой же могущественной, как Гейл Винанд, персонаж книги «Источник»*. Ничто не давало ей такого ощущения силы и могущества, как игра в Quake.

После успешного проведения турнира Анна продолжила переписываться с Кармаком. Ему была свойственна самоотверженность, ведь он свободно делился своим кодом и знаниями с другими, и ее это сильно интриговало. Даже притом, что она порой в шутку называла его Споком**, она верила, что у него богатый внутренний мир и щедрая душа. Кармак также увлекся ею; они долго разговаривали о книгах, философии, играх. Анна была для него загадкой, и он хотел ее разгадать.

У них завязался роман. Кончилось тем, что Кармак предложил Анне работу в компании, дав ей повод переехать в Даллас. Она переехала, но в id

* Рэнд А. Источник. — М. : Альпина Бизнес Букс, 2013.

** Персонаж научно-фантастического сериала Star Trek. *Прим. пер.*

задержалась ненадолго. А вот в жизни Кармака — наоборот. Они поженились на Гавайях в окружении семьи и друзей. Это был едва ли не первый отпуск в жизни Кармака, но, как и всегда, ноутбук он все же прихватил. Работа ведь ждать не будет!

По мнению Кармака, Quake III была, как и остальные его игры, старой историей по сравнению с тем, к чему он был готов на этот раз. Популярность онлайн-игр росла. Самые амбициозные из них были доступны в интернете двадцать четыре часа в сутки. Игры по средневековой тематике, такие как EverQuest и Ultima Online, разошлись миллионами копий, создав самостоятельный жанр под названием «многопользовательские ролевые онлайн-игры» — MMORPG; в них одновременно могли играть десятки тысяч геймеров. Пользователи буквально жили среди виртуальных пейзажей, тратя огромное количество времени на исследования, сражения и развитие своих персонажей. Это было сродни наркотикам. Кто-то даже решил заняться продажей виртуальных предметов, связанных с игрой — оружия и прочей экипировки, — за настоящие деньги на сайтах-аукционах вроде eBay.

Кармак усматривал в этом воплощение мечты «хакерской этики». «Благодаря этому у нас есть некий виртуальный ресурс, позволяющий делать деньги из ничего... Причем можно неплохо заработать».

Вернувшись в Даллас, Кармак решил объявить команде о смене курса: «Нам следует сконцентрироваться на создании общей инфраструктуры. И сделать игру ее частью. В нее будет входить трехмерный мир, столь затребованный многими. Так давайте это устроим!» Это была мечта всей его жизни, всех писателей-фантастов. Holodeck, «Метавселенная», «Виртуальный мир» — существовало множество названий, однако в силу своего несовершенства технология не позволяла реализовать идею в полной мере. И вот Кармак наконец посчитал, что время пришло.

Он обвел взглядом собравшихся, ожидая от них комментариев, но натолкнулся лишь на пустые взгляды. «Мы игровая компания, — произнес Адриан. — И делаем *игры*». Кармак вздохнул. Он знал, что при всей его власти одному ему не справиться. Ему нужен был экспериментатор, который использовал бы эту технологию, чтобы создать новый мир. Он нуждался в человеке, которого бы идея потрясла до такой степени, что он бы просто потерял дар речи. В ком-то, кто бы посвятил каждую частичку своей души

ее воплощению, кто-то понимающий, что *она самая офигительная в истории планеты!* Таким был только Ромеро. Собрание закончилось.

Вопрос о том, что id собирается делать дальше, остался открытым. Никто не поддержал Кармака, притом что сотрудникам не терпелось заняться чем-то новым. Грэм Девайн предложил переключиться на Quest — многопользовательскую ролевою игру, глоток свежего воздуха после всех этих бесконечных «стрелялок». Адриан и Кевин приободрились, и не они одни. Геймерское сообщество давно упрекало id в том, что парни топчутся на месте, и вот представился шанс выбраться из этого болота. Грэм объявил: «Больше никаких ракетниц!» Все согласились. Quest станет следующим проектом id.

Но вскоре Кармак возненавидел эту затею. В течение долгих лет его то и дело посещала мысль о еще одной DOOM. Не сказать, чтобы она его очень прельщала, но и не отпускала. Под присмотром id другая компания, Gray Matter, уже работала над продолжением Wolfenstein 3D — Return to Castle Wolfenstein, — и геймеры с нетерпением ждали релиза. Для DOOM III Кармак собирался использовать наработки следующего графического движка, способного динамически обрабатывать игру света и тени. Тим Уиллитс и Пол Стид, попавшие в игровой бизнес как раз благодаря DOOM, одобрили идею продолжения. Кармак даже обсудил ее с Трентом Резнором из Nine Inch Nails, озвучивавшим Quake. Трент согласился помочь с DOOM III. Остальные восприняли идею без особого энтузиазма.

Кевин, Грэм и Адриан, в частности, вообще невзлюбили этот проект. «Мы похожи на некую старую рок-группу, которая вдруг решила воскресить былую славу ремейком своего первого альбома, — заявил Адриан. — Какой в этом смысл? Вместо того чтобы тратить еще два года на то, что мы уже делали, давайте попробуем что-нибудь новое, разовьем тот жанр, который мы изобрели».

Чтобы выиграть время, компания занялась дополнением к Quake III под названием Team Arena. Это было реакцией на успех Unreal Tournament и критику Quake III. Но работа не шла, потому что сотрудники не знали, на чем id остановит свой выбор. Идея Quest казалась Кармаку все более ненавистной, и он составил собственный план.

Он вошел в кабинет Пола и сказал: «Трент Резнор хочет заняться аудио для DOOM».

— DOOM? — переспросил Пол. — Мы же делаем не DOOM, а Quest.

— Ну, я решил, что хочу делать DOOM. Ты со мной?

— Черт, конечно! — воскликнул Пол. Тим согласился.

На следующий день Кармак посетил Адриана и Кевина и сообщил: «Я хочу заняться DOOM. Пол тоже этого хочет. И Тим. Если вы против — я ухожу». Затем он развернулся и вышел из комнаты.

Кевин и Адриан не могли поверить своим ушам. Но что им оставалось — не Кармака же увольнять? Что бы они без него делали? Они обсудили варианты: поделить компанию на две команды или признать себя побежденными. Кармак и раньше угрожал, что уйдет. И Адриан уже начинал думать, может, и правда пришло время и Кармак готовился к этому.

Чуть позже он подошел к Кармаку и спросил, что того останавливает от того, чтобы просто взять и уйти. Кармак ответил: «Ничего». Решение было принято. На следующий день Кармак сел за компьютер и поведал миру о своем плане.

«Ну как “хаммер”?» *Ну как «хаммер»? Ну как «хаммер»? Опять этот вопрос. На сей раз, летом 2001 года, его задавал парнишка с перепачканным лицом и мексиканским меню в руках в самопровозглашенном «лучшем ресторане мексиканской кухни» клубного типа Temerararia's, расположенном на озере Тавакони в Техасе. А кроме того, он был *единственным* подобным заведением в этом районе страны, в тридцати милях* к востоку от Далласа.*

Ромеро и Стиви Кейз в последнее время стали здесь завсегдатаями. Жители города знали их больше по спортивным автомобилям, на которых они разъезжали, чем по их достижениям. После всего этого ада с Daikatana такое положение вещей было им только на руку.

Игра оказалась провальной — отзывы критиков не внушали оптимизма, продажи не радовали. В США разошлась всего сорок одна тысяча копий [2]. В прессе проскочило несколько положительных обзоров, но в целом фанаты и СМИ негодовали. В Entertainment Weekly назвали Daikatana «катастрофой масштаба Waterworld» [3], проводя аналогию с громким провалом фильма Кевина Костнера. Журнал PC Gamer писал, что игра «означивала собой конец эры поклонения» [4]. Журнал Computer Gaming World выразил свое мнение совсем кратко: «Н-да. Ужас» [5].

* 30 миль = 50 км. *Прим. пер.*

Большинство геймеров вообще не хотели играть в Daikatana. Первый уровень, заполненный комарами и механическими лягушками, жутко их раздражал. Многие просто были неспособны преодолеть эти препятствия. Тем не менее Ромеро заявил в интервью, что ему очень нравилось играть в Daikatana, несмотря на невыносимый процесс разработки. Он настаивал на том, что игра выпущена не зря. К тому же проект Уоррена Спектора, Deus Ex, оказался невероятным успехом для Ion Storm и даже получил звание «Игры года» у многих журналов. Ромеро считал, что, несмотря на провальные продажи Daikatana, Deus Ex доказала, что философия, которую он исповедовал в компании, правильная.

Но энтузиазм Ромеро не мог предотвратить неизбежного. Выпустив Daikatana, он начал набрасывать идеи продолжения. А еще ему следовало помочь Тому Холлу с Anachronox, так как бóльшая часть команды ушла. Футуристическая ролевая игра Тома о космическом детективе, побеждающем инопланетных захватчиков, не уступала по масштабам Daikatana: сотни существ, арсенал настраиваемого под нужды игрока оружия, множество мини-игр внутри одной большой игры. Работу планировалось закончить уже в начале 2001-го.

Но его ждал еще один неприятный сюрприз. Прошел слух, что руководство Eidos собралось уволить кое-кого из сотрудников Ion Storm после запуска Anachronox. Заинтересовавшись этим, Ромеро посетил офис компании и ознакомился со списком: в него входили абсолютно все, кто работал в Далласе, включая Тома, его команду и команду Ромеро. А вот ребят Уоррена Спектора там не было. По возвращении Ромеро позвонил Стиви. «Вот и все, — сказал он ей. — Это конец». Обычно Ромеро сохранял спокойствие, но на этот раз его чувства были по-настоящему задеты. Странное ощущение, думал он, его идея, его мечта не расцвели так, как он того хотел. Это... грустно. Но, как это всегда случалось с Ромеро, грусть сменилась желанием действовать. Он позвонил Тому; стрелки часов как будто повернулись вспять, и он вернулся в id...

Вскоре Ромеро, Том и Стиви уже обсуждали новые проекты — ребята надумали основать свою компанию. Может, выпустить игрушку о 10-летнем мальчишке, похожем на Commander Keen, который просто живет, выполняет свои повседневные обязательства, поддерживает отношения с семьей? Или шутер о Диком Западе? Или создать игру о Мадонне. Они также

обсудили идею разработки игр для мобильных платформ — карманных компьютеров, телефонов, — рассчитывая к 2006 году на шестимиллиардную прибыль [6]. А еще Ромеро мечтал об игре, для которой требовалась франшиза Quake. И он поехал в офис id.

Компания перебралась из своего мрачного черного куба в другое помещение, чтобы обеспечить всех сотрудников рабочими местами. Как показалось Ромеро, новое место было еще более непритязательным: обычное офисное здание позади Оливковой рощи. Хотя Ромеро время от времени сталкивался с Кармаком в городе, на этот раз, впервые за долгие годы, у него был к нему разговор — он пришел поделиться с ним творческой идеей, идеей *игры*. Кармак сидел за компьютером, оптимизируя новый движок DOOM. Ромеро вошел в комнату.

— Привет, — сказал он.

— Привет, — ответил Кармак.

Ромеро объяснил свой замысел и спросил: «Ты не против, если я куплю лицензию на Quake и сделаю с помощью этой франшизы новую игрушку?»

Кармак кивнул: «Конечно, почему нет». Он уже давно думал о том, чтобы воссоединить их команду — Ромеро, Тома, Адриана, себя — и портировать Commander Keen на консоль Nintendo Game Boy. Хотя они оба, и Ромеро, и Кармак, понимали, что им уже никогда не быть в одной компании, это не значило, что они не могут работать вместе.

Так, одна проблема решена, пора приниматься за следующую. Начать лучше всего со здания. Ромеро знал, что хочет основать компанию, похожую на ранний вариант id — что-нибудь камерное, интимное. А для этого требовалось подходящее помещение, что-нибудь вроде домика у озера в Шривпорте. Стиви нашла в сети нечто похожее. Они с Ромеро сели в Hummer и отправились в путь.

Дом оказался потрясающим. К нему вела каменная дорожка, сзади располагался небольшой пруд с фонтаном, рядом находилась деревянная беседка, бассейн с водопадами и горячим джакузи, а также павлинья ферма. Это было идеальное место. Они купили дом. Ромеро назвал павлинов в честь видеоигр — Понг, Пуян и Феникс — и превратил дом в настоящий рай с точки зрения ребенка: хрустальные чаши с разноцветными M&M's, музыка из видеоигр, бьющая из динамиков, множество игр. Ромеро мечтал о чем-то подобном с детства. Теперь у него появилась возможность делать то, что его

отец никогда не делал, — играть с сыновьями в видеоигры, когда те его навещали. Теперь он мог играть даже со своим биологическим отцом, Альфонсо Антонио Ромеро, которому купил дом неподалеку от города.

По дороге к мексиканскому ресторану Ромеро и Стиви обсудили последние детали. Может, поставить на подъездной гравийной дорожке столб с указателями, один на «Беседку смерти», а второй на «Особняк с привидениями»? Или, еще лучше, сделать каменную стрелку, указывающую на лес, со словами: «Для тех, кого мы не знаем и кому не доверяем». Среди идей было также возведение каменной арки над въездом в имение со словами «Замок Wolfenstein».

Декор, конечно, планировался грандиозный, но вот сама компания — Monkeystone Games — должна была быть простой. На этот раз Ромеро и Стиви собирались создать нечто камерное, очень личное и, безусловно, веселое. «Мы просто будем хорошими друзьями, которые выпускают хорошие игры», — подытожил Ромеро, когда они вернулись домой.

Кармаку казалось, что его дни как разработчика игр сочтены. На следующий день после разговора с Кевином и Адрианом он опубликовал очередной файл .plan: «Я не планировал объявлять это так рано, но будь что будет. Мы работаем над продолжением DOOM, делая ставку на однопользовательскую версию и используя совершенно новые технологии. Пока это все, что я готов сказать о проекте, и в скором времени новостей не предвидится, поэтому никаких интервью. Мы сообщим вам о ходе разработки, только когда у нас будут какие-то результаты, чтобы не быть голословными».

Вскоре после анонса DOOM III поползли слух, что это последняя игра Кармака. И тому имелось все больше и больше доказательств: напряжение между владельцами компании росло, а кроме того, у Кармака появилось новое хобби — он начал строить космические корабли. *Настоящие* космические корабли.

Кармак возобновил изучение ракетной техники еще в период разработки Quake III. Как-то раз в интервью у него спросили о его детстве, и он рассказал о ракетах, бомбах и о себе, «маленьком засранце, не знающем меры» [7]. После беседы Кармак зашел в сеть посмотреть, что нового в ракетостроении. И обнаружил быстрорастущий мир хакеров и инженеров, пытающихся построить огромные ракеты для полетов в космос. Кармак был заинтригован.

Он заказывал модели ракет и запускал их, наращивая мощь неделю за неделей, пока наконец не добрался до более внушительного оборудования. Он вычитал на форумах любителей ракетостроения о том, что NASA — всего лишь сборище грузчиков, что независимой команде, сумевшей вывести в открытый космос корабль с тремя людьми на борту, полагается «Приз X» размером в десять миллионов и т. д. Но что его интересовало в первую очередь, так это инженерное дело.

И сейчас было самое подходящее время. Несмотря на возможности модернизации DOOM III, Кармак чувствовал, «что достиг вершины существующих знаний о графике». Заполучив однажды трехмерность в Quake, он понял, что впереди уже нет ничего особенного, кроме оптимизации. В Softdisk он встретил Ромеро — человека, знавшего больше его и способного помочь ему расширить кругозор. Теперь же Кармак чувствовал то же самое в отношении ракетостроения. Ракеты не были предметами, рассчитанными на капризы рынка, они не зависели от инструкций и постановлений. Здесь ограничения задавались только природой. И поединок велся не с компьютером, а с силой гравитации.

Кармак накупил книг о ракетостроении, потратив на них тысячи долларов, и принялся за работу. Он разместил объявление на местном сайте любителей ракет с вопросом, кто заинтересован построить космический корабль или, как он его назвал, «вертикальный дрегстер*». Небольшая группа энтузиастов — несколько скромных инженеров — окрестила себя Armadillo Aerospace. Боб Норвуд предложил свою мастерскую в качестве рабочей площадки. И вот они уже встречались там каждую неделю.

Во время работы над DOOM III Кармак все больше внимания уделял ракетам. Его дом был завален запчастями, багажник Ferrari — двигателями. Кармак ходил на старого персонажа id Билли Блейза — паренька, который построил космический корабль на заднем дворе. Программист Кармак, в свое время проводивший по сто часов в неделю за компьютером, теперь постоянно возился с маслом и разными железками. Он испытывал свои корабли на заброшенных парковочных площадках, время от времени посещал съезды таких же одержимых, как он, чтобы позапускать свои модели на глазах у нескольких сотен энтузиастов. А иногда просто хватал

* Дрегстер — специальная гоночная машина, предназначенная для гонок на скорость.
Прим. пер.

пару-тройку моделек и запускал их, как в детстве, в поле — исключительно ради забавы. «Некоторые люди не верят, что можно симулировать реальность, — говорил он. — Полагаю, что это бесценный опыт — вот так вот выбираться на природу и наслаждаться ветром».

«Все эти двигатели для ракет — ребячество», — утверждал он. Те мощные ракеты, которые он создавал, требовали высококачественную перекись, а ее было сложно достать. Чтобы дать разрешение на это опасное вещество, инспектору нужно было убедиться, что у специалиста по ракетной технике достаточно места для хранения. Да и стоило оно довольно дорого. Вместо того чтобы покупать его, команда Кармака стала производить самодельное топливо, покупая семидесятипятипроцентную перекись водорода и дистиллируя ее до девяноста процентов. Это была опасная смесь: одно неверное движение могло привести к взрыву. Вскоре Кармак отверг план.

«Давайте-ка лучше отойдем подальше», — сказал он, когда оранжевая ракета была готова. Он вытащил провода, подсоединил их к базе и нажал кнопку. «Бу-у-умс!» Вспышка света и дым. Ракета улетела за деревья. «О черт, — воскликнул он. — Надеюсь, мы сможем ее найти». Кармак бегал туда-сюда в поисках своего детища. На земле валялись сломанные движители, какие-то пластиковые части свисали с ветвей. Но сама ракета была цела.

И хотя стал подниматься холодный ветер, Кармак еще не был готов возвращаться домой — он только-только начал получать удовольствие. Он много говорил. Улыбался. Ему хотелось продолжить. Настало время опробовать новый двигатель — в два раза больший, чем тот, который, по идее, предназначался для ракеты такого размера. Он снял старый двигатель и потянулся за новым.

Кармак с презрением относился к таким высокопарным вещам, как насилие, но под давлением все-таки иногда делился своими мыслями. «В век массовой информации границ больше не существует. Мы сами себе их задаем. Для того чтобы совершить что-то новое и грандиозное, сейчас абсолютно не нужен капитал в несколько миллионов долларов. Достаточно запастись колой, обзавестись холодильником и дешевеньким компьютером и иметь желание пройти этот путь. Мы спали на полу и переплывали реки».

Он нажал кнопку пуска — раздался хлопок, а потом повалил густой черный дым. Ракета взмыла высоко в небо.

ЭПИЛОГ

Индустрии потребовалось десять лет с момента встречи Двух Джонов, чтобы «повзрослеть». В США продажи видеоигр достигли рекордных 10,8 миллиарда долларов, вновь превысив кассовые сборы [1]. А зарождающийся рынок игр для мобильных устройств затмил даже популярность музыки [2].

Геймеры тоже стали старше. Их средний возраст теперь равнялся двадцати восьми годам. Игры отличались большим разнообразием сюжетов и жанров; были игры о Древнем Риме, современной Японии, Микки-Маусе, Дэвиде Боуи, в бейсбол, бридж. Шестьдесят процентов американцев [3] — а это сто сорок пять миллионов человек, включая шестьдесят два миллиона женщин и лично президента США (который сознался, что балуется пасьянсом), — играли. В таких странах, как Япония, Германия и Южная Корея, игры объявили официальным видом спорта.

Игры стали массовым явлением. Скандалы со «стрелялками» постепенно сходили на нет. Сенатор Либерман отмечал стремление компаний предупреждать родителей об уровне жестокости своих проектов. И хотя некоторые политики по-прежнему ратовали за запрет жестоких игр, окончательный судебный вердикт не связывал произошедшее в школе «Колумбайн» с DOOM. «Это было трагичное событие, — заявил судья. — Подобные случаи просто не имеют рационального объяснения, и суд не может не признавать этого» [4].

Как показало время, наступил конец целой эпохе, особенно огромной семье Кремниевого Аламо. Даллас, ставший когда-то домом по меньшей мере для половины игровых компаний, был свидетелем того, как некоторые из них, включая Ion Storm Ромеро и Gathering of Developers Майка Уилсона, навсегда закрыли свои двери. Казалось, золотой век, когда свободомыслящие аутсайдеры могли самостоятельно управлять многомиллиардной индустрией, подошел к концу. Но дух бунтарства остался. Теперь даже самые крупные компании шли по стопам id, используя их инновации

(делали онлайн-варианты игр, выпускали демоверсии, поддерживали мод-дерев), но называли все это «вирусным маркетингом». А с возникновением новых платформ, коими стали, например, мобильные телефоны, появился шанс, что вскоре возникнет и новое поколение отличных геймеров. Мир всегда будет готов к великим играм.

Что касается id, то желание компании переработать старые хиты обернулось неоднозначными результатами. Игра Quake III Team Arena оказалась провальной и получила множество негативных отзывов в прессе, став коммерческим разочарованием. По мнению многих, это был жалкий ответ успешному шутеру Unreal Tournament. Версию Commander Keen для Game Boy Advance, продюсером, а не разработчиком которой стала id, постигла та же участь. Возвращение к Castle Wolfenstein тоже потерпело фиаско, даже притом, что у этой игры было мало общего с предшественницей (разве что обеды с индейкой).

В этот период Джона Кармака воспринимали как настоящую легенду. Его инновации в графическом программировании отчасти стали причиной дальнейшего развития игровой индустрии (как выразился журнал Technology's Review, теперь «за видеоиграми будущее» [5]). А его филантропия — в том числе и программный код, который он продолжал бесплатно раздавать онлайн, — притчей во языцех. На ежегодной Конференции разработчиков игр в Сан-Хосе 29-летний Кармак оказался третьим — и самым молодым — человеком, когда-либо удостоившимся чести попасть в Зал славы Академии интерактивных искусств и наук — своеобразный «Оскар» игрового бизнеса. Прослушав записанные на пленку поздравления Билла Гейтса (который пошутил: «Просто хочу, чтобы вы знали: я могу написать код покруче, чем Джон»), Кармак вышел на сцену и был встречен овацией, сравнимой с той, что устроили в свое время первопроходцу в индустрии, Сигэру Миямото из Nintendo, автору той самой игры Mario, с которой Кармак когда-то начинал.

Вопрос, волновавший многих геймеров, сводился к тому, успокоится ли Кармак после DOOM III. Он и сам этого не знал. Благодаря играм и продаже лицензий на движки у него было много денег, и он теперь часто жертвовал на благотворительность. Кроме того, проведя столько лет за изучением графики, он достиг дзен-буддийского просветления, став настоящим гуру в этой области. Порой, увидев полоску света на стене, он думал: «Да это же

диффузионное отражение лампочек с потолка от крана». И моменты такого осознания были крайне ценны для него. «Подобные вещи я считаю настоящим чудом, — говорил он. — Мне совсем не обязательно находиться в Большом каньоне, чтобы наслаждаться устройством мира, я замечаю его и в отблесках света в своей ванной».

Он с головой ушел в новую для себя сферу — ракетостроение. По субботам он обычно встречался со своей командой, включавшей и знатока автомобилей Боба Норвуда, чтобы поработать над тем, что он называл «вертикально приземляющимися ракетными устройствами, работающими на перекиси водорода». Кармак построил космический корабль в стиле Lunar Lander, в котором могли уместиться двое — он и его жена Анна. В планах был приз в десять миллионов долларов за попытку отправить трех человек на орбиту дважды в течение четырнадцати дней. Те, кто знал Кармака, не сомневались, что он победит.

Джон Ромеро в это время проходил этап переоценки ценностей, находя все больше радости в семейной жизни. Окончательно обосновавшись со Стиви Кейз в новом доме в предместье Далласа, он решил вернуться к истокам: дизайну и программированию игр. После нескольких коротких попыток в традиционном издательском бизнесе Ромеро, Стиви и Том Холл — несмотря на хорошие отзывы, которые получила игра *Anachronox*, — решили отказаться от амбициозных компьютерных проектов в пользу еще не освоенной ниши игр для карманных компьютеров, мобильных телефонов и других портативных устройств. Со временем Ромеро стал в этой сфере таким же бесспорным лидером, каким когда-то был в мире PC-игр.

Отдав предпочтение созданию маленьких игр, требующих короткого периода разработки, и строго придерживаясь этого принципа, *Monkeystone* завершила свой первый проект, *Hyperspace Delivery Boy*, всего за несколько месяцев. Работая с тремя другими программистами допоздна в своем загородном доме, Ромеро и Том создали дизайн и написали программу для всей игры — прямо как в старые добрые времена. Главным героем был *Guy Carrington*, межзвездный курьер, в чьи обязанности входило «разносить самые важные посылки Вселенной!». Один журналист отозвался о *Hyperspace Delivery Boy* как об одной из немногих игр для КПК*, которые стоило по-

* Карманный персональный компьютер. *Прим. ред.*

купать [6]. Планировалась и новая версия Commander Keen благодаря лицензии, купленной у id. Том был счастлив, что его мальчик, Билли Блейз, вернулся домой.

Для Ромеро тот драйв, который он получал в Monkeystone, стал не просто очередным началом, он ознаменовал смену направления. Вскоре после того, как ему исполнилось тридцать четыре, он по совету Тома отрезал свою знаменитую шевелюру, которую отращивал с 1991 года. Не привыкший ничего выбрасывать, Ромеро пожертвовал отрезанные волосы Locks of Love — некоммерческой организации, занимавшейся поиском доноров для детей с заболеваниями, приводящими к облысению. Волосами дело не ограничилось — поскольку теперь Ромеро жил среди тракторов и грязных сельских дорог, он пришел к выводу, что в таких условиях от его любимой Ferrari, некогда купленной на гонорар от DOOM, мало пользы.

Он любовно сделал множество фотографий машины в разных ракурсах, а потом выложил их, сопроводив описанием авто, на eBay, популярном онлайн-аукционе. Фото он озаглавил «Брутальный люкс». Шестидесят пять тысяч долларов, которые он запросил за автомобиль, были самой адекватной ценой, если принять во внимание, что тюнинг (от турбосистемы до сделанного на заказ движка) обошелся ему в 100 000 долларов. «Звук, который издает эта малышка, просто музыка, — писал он. — Она звучит как Indy car, если поддать газку... Все, что вам остается делать, это смеяться, она потрясающая. Это самая бесподобная Ferrari Testarossa, которую вы когда-либо увидите». Покупатель, уехавший на ней, выложив 82 500 долларов, был с этим согласен.

Другой Ferrari суждено было свести Ромеро и Кармака вместе. Это случилось на турнире Quake III в Меските. Все прошлые годы Два Джона игнорировали друг друга, оказываясь здесь. Но на этот раз все было по-другому. Все игры были сыграны. Очки подсчитаны. И друг попал в беду: у Кармака, который находился на парковке, не заводилась машина. С беспокойством слушая ее кашель, он поднял глаза и увидел два «глаза» желтого Hummer. Из машины вышел Ромеро, держа наготове соединительные провода. Времени расслаживаться не было, надо было браться за дело.

ПОСЛЕСЛОВИЕ

В тот год, когда вышла эта книга, самым часто задаваемым у читателей вопросом был: «А что сейчас делают Джоны?». Ответ: занимаются играми — но не совсем теми, которых ожидают геймеры.

Кармак работает над DOOM III, первым новым тайтлом DOOM за последние десять лет. Девиз id «Будет готово, когда будет готово» по-прежнему актуален. Игра не вышла, как планировалось, в мае 2003-го, к выставке E3, но, если фанатам повезет, в 2004 году они ее увидят. Те, кто уже знаком с кровавой и жестокой демоверсией, говорят, что Кармаку удалось совершить очередной эволюционный скачок. Пока я в Далласе писал статью об одной игре для журнала Wired, Кармак заявил, что видеоигры приближаются к тому уровню реалистичного изображения, который присущ таким мультфильмам, как «История игрушек» и «Шрек». Как только они достигнут этой высоты, сказал он, «матерым программистам не придется корпеть над движками. Они будут ими заниматься просто потому, что это весело».

Кармак явно говорил о себе. Несмотря на более ранние намеки на обратное, игрой DOOM III его карьера явно не закончится. Он, конечно, по-прежнему еженедельно проводит не один час за строительством космического корабля, который хочет запустить в открытый космос, но и не бросает основную работу. Еще во время создания DOOM III он начал делать эскизы нового графического движка. Впервые с 1996 года компания id стала использовать технологию Кармака для совершенно новой франшизы — чего-то помимо очередной DOOM или Quake. Джон пока еще не знает, что именно потом выпустит на этом движке. Но одно ему ясно: «Это будет что-то типа шутера от первого лица».

И если Кармак придерживается традиционного направления, то Ромеро выбрал иной путь. После выпуска Hyperspace Delivery Boy его компания продолжила разрабатывать и издавать игры для мобильных устройств и персональных компьютеров. Ромеро принял участие

в создании Congo Cube, похожей на Tetris игры, в которой игрок становится археологом, ищущим редких идолов. Следуя философии, выбранной еще во времена Ion Storm, Ромеро также публиковал игры других дизайнеров, включая и ту, в которой игрок управляет виртуальной бейсбольной командой.

В 2003 году его игры, надо признать, не приносили достаточной прибыли. Еще больше усложнило дело то, что они со Стиви разошлись — и теперь Ромеро жил в одиночестве в их домике в лесу. В октябре Ромеро и Том Холл объявили, что переезжают в Сан-Диего и будут работать в Midway, у создателей Mortal Kombat, Spy Hunter и др. Тома приняли на должность креативного директора, а Ромеро стал проектным менеджером новой версии Gauntlet — классической аркадной игры, которая когда-то, в его бытность программистом в Softdisk, вдохновила Кармака на создание Catacomb. Ромеро и Том все еще поддерживают Monkeystone на плаву, но их основная работа теперь в Midway.

Для Ромеро Midway стала прекрасной возможностью вернуться к производству масштабных игр, но без необходимости управлять гигантской компанией. «Владелец я или нет, для меня не так важно, — объясняет он, — при условии, что мне интересно то, что я делаю».

У Ромеро появилась и другая причина для радости: он снова влюблен. Спустя несколько месяцев после того, как ушла Стиви, Ромеро возобновил переписку с красивой 19-летней девушкой-геймером из Румынии по имени Rhaluka Plesca. Она покорила его своей страстью к шутерам и милыми электронными письмами. Встретившись с ней в Бухаресте, Ромеро сделал ей предложение, и в январе 2004 года они поженились в ее родном городе. Как только она получит визу, она сможет переехать к нему в Америку.

Несмотря на то что пути Ромеро и Кармака однажды разошлись, все равно Два Джона навсегда останутся старейшинами игровой индустрии, а под «старым игроком» в ней подразумевается человек в возрасте около тридцати пяти. Прежде чем ехать в Калифорнию, Ромеро вместе с Томом Холлом помогли запустить восемнадцатимесячную программу по разработке видеоигр в Южном методистском университете Далласа.

Летом 2003 года Кармак произнес торжественную речь на церемонии открытия этой программы. Как всегда, он подчеркнул важность трудолюбия. «Тут многое зависит от отношения к работе, — пояснил он. — Если

взять двух одинаково талантливых людей и предположить, что один будет работать вдвое больше второго, то тот, второй, скоро сбежит». Он решил оставить эту аллегорию без имен.

Несмотря на все это, многие по-прежнему считали индустрию видеоигр (и школу геймерства в частности) чем-то несерьезным. Вскоре после запуска университетской программы ведущий телепередачи Tonight Show Джей Лено сказал в ее начале: «При Южном методистском университете открыли колледж... где студенты могут изучать в качестве основной дисциплины видеоигры. Наконец-то появится ученая степень более бесполезная, чем степень в области политологии».

Если последующее поколение далласских геймеров будет хоть немного похоже на Кармака и Ромеро, то они окажутся последними, кто посмеется над этой шуткой.

ПРИМЕЧАНИЯ

Введение

1. Я был на этой конференции и своими глазами видел все описанные в этой книге события, включая встречу Кармака и Ромеро.
2. Согласно данным Американской ассоциации кинокомпаний, кассовые сборы 2001 года составили 8,4 миллиарда долларов, в то время как на видеоигры, по данным NPD Group, было потрачено 10,8 миллиарда.
3. Электронное интервью с Крисом Спенсером 8 января 1997 года, опубликованное на форуме openet.quake.

Глава 1

1. William Dear, *Dungeon Master: The Disappearance of James Dallas Egbert III* (Boston: Houghton Mifflin, 1984).
2. Interview, Gary Gygax.
3. *Player Handbook: Advanced Dungeons and Dragons* (Renton, Wash.: TSR, 1995).
4. Martin Campbell-Kelly and William Aspray, *Computer: A History of the Information Machine* (New York: Basic Books, 1996), pp. 131–153.
5. Steven Levy, *Hackers: Heroes of the Computer Revolution* (New York: Bantam Doubleday Dell, 1984), pp. 50–69.
6. *Ibid.*, pp. 140–141.
7. *Ibid.*, p. 19.
8. *Games That People Play*, Time, January 18, 1982, p. 51.
9. Из личных архивов Джона Ромеро.
10. *Ibid.*
11. Paul Freiberger and Michael Swaine, *Fire in the Valley: The Making of the Personal Computer* (New York: McGraw Hill, 2000), p. 118.
12. *Ibid.*, pp. 253–263.
13. Steven L. Kent, *The First Quarter* (Bothell, Wash.: BWD Press, 2000), pp. 25–28.
14. Freiberger and Swaine, *Fire in the Valley*, pp. 261–262.
15. *Ibid.*, p. 267.
16. Levy, *Hackers*, pp. 280–302.
17. Personal homepage, <http://pwp.value.net/penomee/silas.html>.
18. *Machine of the Year: The Computer Moves In*, Time, January 3, 1982.
19. Kent, *First Quarter*, p. 198.
20. *Ibid.*, p. 214.
21. Из личных архивов Джона Ромеро.
22. *Ibid.*
23. *Ibid.*
24. *Ibid.*

Глава 2

1. Школьный отчет из личного архива Инги Кармак.
2. Из архивов Инги Кармак.
3. *Ibid.*

4. Herman, Phoenix, p. 51.
5. Из архивов Инги Кармак.
6. Ibid.
7. Levy, Hackers, pp. 6–7.
8. Freiberger and Swaine, Fire in the Valley, p. 142.
9. The WELL, www.thewell.com; Howard Rheingold, *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier* (New York: HarperCollins, 1993), pp. 17–37.
10. The Next Generation: Encounter at Farpoint, airdate: September 28, 1987.
11. Из архивов Инги Кармак.
12. Nite Owl Productions, 1990.

Глава 3

1. John Andrew Prime, Shreveport's Civil War Defenses, <http://www.shreve.net/~japrime/lagenweb/defenses.htm>.
2. Freiberger and Swaine, Fire in the Valley, p. 349.
3. Я видел эти здания во время своего посещения Шривпорта в ноябре 2000 года.
4. Freiberger and Swaine, Fire in the Valley, pp. 357–365.
5. Kent, First Quarter, p. 118.
6. David Sheff, *Game Over: Press Start to Continue* (Wilton, Conn.: GamePress, 1999), p. 3.

Глава 4

1. Из архивов Джона Ромеро.
2. Ibid.
3. Into the Depths, PC Games Magazine, 1990 [фотокопия из архивов Ромеро; месяц и номер страницы неизвестны].
4. Из архивов Ромеро.
5. Ibid.
6. Try It, You'll Like It, Forbes, November 28, 1988, p. 227.
7. Herman, Phoenix, p. 44.
8. Text from Previews! screen of Commander Keen: Marooned on Mars, Apogee Software Productions, 1990.
9. Неизвестный каталог условно-бесплатного ПО, 1991 [фотокопия из архивов Скотта Миллера; месяц и номер страницы неизвестны].
10. Games That Are More Than Keen, BBS Caller's Digest, 1991 [фотокопия из архивов Скотта Миллера; месяц и номер страницы неизвестны].
11. Commander Keen: Invasion of the Vorticons, PC Magazine, December 1991, p. 69.

Глава 5

1. Много подобных примеров встречается в книге «Убивая монстров» Джерарда Джонса: *Why Children Need Fantasy, Super Heroes, and Make-Believe Violence* (New York: Basic Books, 2002).
2. Kent, First Quarter, pp. 73–74.
3. Randall Packer and Ken Jordan, *Multimedia: From Wagner to Virtual Reality* (New York: W. W. Norton, 2001), p. xx.
4. Ibid.
5. Aldous Huxley, *Brave New World* (New York: Harper and Row, 1946), p. 113.
6. Morton Heilig, «El Cin del Futuro», *Espacios* (Mexico), no. 23–24, January–June 1955, as cited by Packer and Jordan, *Multimedia*, p. 227.

7. Myron Krueger, Responsive Environments, American Federation of Information Processing Systems 46, June 13–16, 1977, pp. 423–433, as cited by Packer and Jordan, Multimedia, p. 115.
8. Scott Fisher, Virtual Interface Environments: The Art of Human-Computer Interface Design, edited by Brenda Laurel (Reading, Mass.: Addison-Wesley, 1989), as cited by Packer and Jordan, Multimedia, pp. 237–251.
9. Ibid., p. 246.

Глава 6

1. Id anthology, id Software, 1996.
2. Из архивов Тома Холла.
3. Id anthology.
4. Freiburger and Swaine, Fire in the Valley, p. 372.

Глава 7

1. Games That People Play, p. 52.
2. Id software is brought to you: аудиозапись из архивов Ромеро.
3. Ron Dippold, Wolfenstein 3D Reviewed, Game Bytes [фотокопия из архивов Ромеро; дата и номер страницы неизвестны].
4. Из архивов Ромеро.
5. Wolfenstein Review, Shareware Update [фотокопия из архивов Ромеро; дата и номер страницы неизвестны].
6. Wolfenstein 3D, Video Games and Computer Entertainment, September 1992, p. 113.
7. The Third Reich in the Third Dimension, Computer Gaming World, 1992, pp. 50, 52.
8. Reality Rocket Enables You to Really Get into Video Game, Courier-Journal (Louisville, KY), September 19, 1992, p. 2S.
9. Из раздела часто задаваемых вопросов на сайте Wolfenstein 3D, ftp://ftp.gamers.org/pub/games/wolf3d/docs/Wolfenstein-3D.faq.
10. Revived Game Is Heavy on the Gore, Toronto Star, November 21, 1992, p. J4.
11. PC Computing, December 1992, p. 176.
12. BBS Callers Digest, August 1992, pp. 30–34. 13 Tom documented: из архивов Ромеро.

Глава 8

1. Arogee: The Height of Shareware, Electronic Games, 1992, p. 45 [фотокопия из архивов Скотта Миллера; дата неизвестна].
2. John Mendoza, The Official Doom Survivor's Strategies and Secrets (Alameda, Calif.: SYBEX, 1994), p. 257.
3. Ibid.
4. They're Going to Hell for This One, Computer Gaming World, June 1993, p. 102.

Глава 9

1. PC Data, 2000.
2. Surrealistic Puzzle Paradise, Wired, January 1994; www.wired.com/wired/archive/2.01/streetered.html?pg=3.
3. Nightly Business Report, November 2, 1992.
4. You started posting hype: comp.sys.ibm.pc.games.action, August 19, 1993.
5. Ibid., November 2, 1993.
6. Hank Leukart, comp.sys.ibm.pc.games.action, December 9, 1993.
7. Douglas Adler, Computer Paper, December 1993, as cited in comp.sys.ibm.pc.games.action.

Глава 10

1. Kent, First Quarter, p. 373.
2. Sheff, Game Over, p. 460.
3. Senator Lieberman was also joined: Cited in J. C. Herz, Joystick Nation: How Video Games Ate Our Quarters, Won Our Hearts, and Rewired Our Minds (New York: Little, Brown, 1995), p. 189.
4. Jones, Killing Monsters, pp. 134–137.
5. Kent, First Quarter, p. 4.
6. Games People Play, p. 51.
7. Video Games: Help or Hazard to Children's Health? UPI, November 16, 1982.
8. Video Games—Fun or Serious Threat? U.S. News & World Report, February 22, 1982, p. 7.
9. Video Games Assailed in Asia, Facts on File World News Digest, December 31, 1982.
10. U.S. News & World Report, February 22, 1982, p. 7.
11. Video Game Fever—Peril or Payoff for the Computer Generation, Children's Health, September 1983, pp. 24–25.
12. Pac-Man Perils, MacNeil/Lehrer Report, December 29, 1982.
13. Sheff, Game Over, p. 189; Herz, Joystick Nation, p. 184.
14. Invasion of the Video Creatures, Newsweek, November 16, 1981, p. 90.
15. Personality Differences Between High and Low Electronic Video Game Users, Journal of Psychology 114, 1983, pp. 159–165. Cited in Herz, Joystick Nation, p. 184.
16. Invasion of the Video Creatures, p. 90.
17. Joint Hearings Before the Subcommittee on Juvenile Justice, One Hundred Third Congress, Serial No. J-103–37, December 9, 1993.
18. Freiburger and Swaine, Fire in the Valley, pp. 409–411.
19. A DOOM Boom, Dallas Morning News, May 17, 1994, p. 15A.
20. DOOM Bursts onto College Computer Networks, Houston Chronicle, December 15, 1993, Business, p. 1.
21. DOOM Bursts onto College Computer Networks, p. 1.
22. Lovers of Guts and Gore Should Meet This DOOM, Courier-Journal (Louisville, Ky.), May 7, 1994, p. 2S.
23. 3D Applications Can Add New Dimension to Business World, PC Week, January 31, 1994, p. 59.
24. The Best in Arcade Game Software, Compute, January 1994, p. S1.
25. Games, The Guardian (London), January 13, 1994, p. 17.
26. DOOM Awaits Fun-Seeking PC Owners, Arizona Republic, March 6, 1994, p. E1.
27. A Visit to the id Office, Electronic Games, January 1995, p. 39.
28. DOOM's Day Afternoon: id's Hell on Earth, Computer Player, October 1994, p. 28.
29. Former Student Repays School with Computer Equipment, Kansas City Star, April 21, 1994, p. C4.
30. Microsoft Gets Serious About Fun in Windows, Business Wire, April 26, 1994.
31. Hit Game Sequel Spells 'Doom' Again, San Francisco Chronicle, October 8, 1994, p. E1.
32. Profits from the Underground, Forbes, May 9, 1994, p. 176.
33. Wallowing in Doom 2, New York Times, May 15, 1994, Styles, p. 8.
34. DOOM Brings a New Dimension to 3D Games, USA Today, May 25, 1994, p. 3D.
35. It's Doomsday in Hollywood, Daily Variety, July 5, 1994, p. 7.
36. A DOOM Boom; Software Firm Creates a Monster Hit via the Information Superhighway, Dallas Morning News, May 17, 1994, p. 15A.
37. Good, Strong Guidelines Needed; Gory Game Gives Cause for Concern, South China Morning Post, March 22, 1994, p. 1.
38. Duke Nukem Banned in Brazil, Reuters, December 21, 1999.
39. Kent, First Quarter, pp. 382–384.

40. Virtual Addiction, Austin American-Statesman, April 2, 1994, p. F1.
41. Players Get Virtual Kicks in DOOM Tournament, Austin American-Statesman, May 8, 1994, p. B1.

Глава 11

1. Cited in Johan Huizinga, *Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture* (Boston: Beacon, 1955), pp. 18–19.
2. *Ibid.*, p. 1.
3. Marshall McLuhan, *Understand Media: The Extensions of Man* (New York: McGraw-Hill, 1964), pp. 208–211.
4. DOOM's Day Afternoon: id's Hell on Earth, *Computer Player*, October 1994, p. 28.
5. DOOM and Links 3.6 Pro Give Hours of Fun, *Chicago Sun-Times*, October 17, 1994, *Financial*, p. 54.
6. *New York Times*, September 3, 1994, sec. 1, p. 35.
7. Doomonomics, *Economist*, May 25, 1996, pp. 12–14.
8. Power Finance or Boot Strap?, *Red Herring*, December 1994, p. 81.
9. DOOM Goes to War, *Wired*, April 1997, pp. 114–118.
10. Top Software, *Entertainment Weekly*, June 9, 1995.

Глава 12

1. Microsoft Shows Games at Halloween Bash, *UPI International*, October 30, 1995.
2. *PC Data*, 2000.
3. GT Masters Software Universe with New-Fangled Sales Smarts, *Crain's New York Business*, July 1, 1996, *News*, p. 4.
4. The Egos at Id, *Wired*, August 1996, pp. 122–127.

Глава 13

1. История этого турнира изначально была описана в другой форме в моей статье *Blood Sport*, *Spin*, June 1997, pp. 104–107.
2. Quake: Bloody Amazing, *USA Today*, June 27, 1996, p. 5D.
3. 10 on the Richter Scale: id Software Quake Action Game Software Review, *Computer Gaming World*, October 1996, p. 174.
4. Multimedia: The Best and Worst of 1996, *Entertainment Weekly*, December 27, 1996.
5. *Spin*, June 1997, p. 106.
6. E-mail interview with Chris Spencer on January 8, 1997, posted on [onenet.quake](mailto:onenet.quake@onenet.com) newsgroup.
7. Cyber Elite: Inside the Top Fifty Time Digital Cyber Elite, *Time Digital*, October 5, 1998, <http://www.time.com/time/digital/cyberelite/36.html>.
8. Game Designers Take Penthouse; Programmers of DOOM Create Culture Clash at Texas Commerce Tower, *Dallas Business Journal*, July 25, 1997, p. 1.
9. *Time Digital*, October 5, 1998.
10. Cool Companies, *Fortune*, July 7, 1997, p. 84.
11. 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*, April 29, 1997, p. 15.
12. Braindrain at id: Mood Dark and Gloomy, *Wired News*, January 18, 1997, <http://www.wired.com/news/culture/0,1284,1539,00.html>.
13. It's going to happen: Merchant of DOOM Is Reborn as the Ion Man, *The Times*, April 16, 1997, features section.
14. *Ibid.*

15. Connected, p. 15.
16. Beyond DOOM and Quake: Everything That Game Designer John Romero Touches Turns to Gore. And to Gold», Time, June 23, 1997, p. 56.
17. Dear Romero! PlanetQuake, June 9, 1999, <http://www.planetquake.com/features/mynx/dearromero.shtm>.
18. Intergraph, id Software, Rendition, and ClanRing to Sponsor QUAKE Tournament, Business Wire, March 7, 1997.

Глава 14

Примечание: хотя некоторые части этой главы взяты из статьи об Ion Storm (Stormy Weather, Dallas Observer, January 14–28, 1999, pp. 34–46), я решил не приводить здесь внутренние электронные письма, опубликованные в том же издании.

1. Greetings from America's Secret Capitols, Time, July 13, 1998, www.time.com/time/magazine/archives.
2. Legions of DOOM, Wired, March 1998, p. 157.
3. Why the New Hollywood Is in Texas, Boston Globe, November 23, 1997, p. N5.
4. Gamemakers Feeding Growing Appetite for Fun, USA Today, June 19, 1997, p. 4D.
5. Ibid.
6. Knee Deep in a Dream: The Story of Daikatana, GameSpot, May 2000, <http://www.gamespot.com/features/btg-daikatana/index.html>.
7. John Romero—Artiste, Penny Arcade, November 25, 1998, <http://www.penny-arcade.com/view.php3?date=1998-11-25>.
8. John Romero Killed at Age 30, AdrenalineVault, August 28, 1998, www.avault.com.
9. Stormy Weather, Dallas Observer, January 14–28, 1999, p. 45.

Глава 15

1. Я лично играл в модификации Эрика Харриса.
2. Текст включал в себя клиентское приложение Эрика Харриса. Модификации были опубликованы онлайн.
3. The Columbine Tapes, Time, December 20, 1999, pp. 40–51.
4. DOOM in the School, Blue's News, April 21, 1999, www.bluesnews.com archives.
5. DOOM Level a Dry Run, Rabbi Suggests, Denver Post, May 4, 1999, p. A10.
6. Social Outcasts Built Fantasy World of Violence, Washington Post News Service, April 22, 1999.
7. Sow Cultural Violence and Reap Death, Newsday, April 22, 1999, p. A57.
8. Who's to Blame? 60 Minutes, April 25, 1999.
9. Cited in Clinton Sees Violent Influence in Three Video Games, Los Angeles Times, April 25, 1999, p. A12.
10. The Trouble with Looking for Signs of Trouble, New York Times, April 25, 1999, Week in Review, p. 1.
11. Dress Rehearsal for Death, Daily Record, April 23, 1999, p. 8.
12. Disneyland Disarms Some Video Games, Los Angeles Times, May 14, 1999, p. 1A.
13. Statement of Senator Joseph Lieberman Calling for a White House Summit on Media Violence, April 28, 1999.
14. Violence Engendered by the War, Baltimore Sun, May 23, 1999, p. 3D.
15. Harris and Klebold, Good Morning America, May 24, 1999.
16. Jones, Killing Monsters, pp. 37–38.
17. Personality, Psychopathology, and Development Issues in Male Adolescent Video Game Use, Journal of American Academic Child Psychiatry 24, 1988, pp. 329–333, as cited in Herz, Joystick Nation, p. 184.

18. Cyber-Games Make Children Brighter, Sunday Times, July 22, 2001, <http://www.sunday-times.co.uk>.
19. Computer Game Helps Dyslexics, BBC News Online, August 20, 2001, http://news.bbc.co.uk/hi/english/sci/tech/newsid_1496000/1496709.stm.
20. Stuart Fischhoff, Psychology's Quixotic Quest for the Media-Violence Connection, American Psychological Association Convention, Boston, 1999; as cited in Jones, Killing Monsters, p. 28.
21. Video Games, Net Unfairly Blamed for Kids' Violence, San Francisco Chronicle, May 5, 1999, p. B1.
22. A Room Full of DOOM, Time, May 24, 1999, p. 65.
23. The Violent World of Video Games, Insight on the News, June 28, 1999, p. 14.
24. Do Kids Buy Into Violence? Clinton Orders Inquiry into Marketing Practices, Gannett News Service, June 2, 1999.
25. A Game Boy in the Crosshairs, New York Times, May 23, 1999, sec. 6, p. 36.
26. PC Games, February 1999, as cited in «Knee Deep in a Dream.
27. Stormy Weather», Dallas Observer, January 14–28, 1999, p. 38.
28. Knee Deep in a Dream.
29. Source, Interactive Digital Software Association.
30. Don't Shoot While I'm Talking, Forbes, October 18, 1999, p. 158.
31. Эта и другие сцены, описывающие Ion Storm, взяты из моих статей Hearts of Darkness и How Do Game Developers Hack It?, Salon, March 7, 2000, <http://www.salon.com/tech/feature/2000/03/07/romero/index.html> и http://www.salon.com/tech/feature/2000/03/08/ion_two/index.html.

Глава 16

1. Interview with Anna Kang, Domain of Games, November 9, 2000, <http://www.domainofgames.com/?display=interviews&id=annakang&page=index.html>.
2. NPD Group, 2002.
3. Sworded Affair, Entertainment Weekly, June 13, 2000, статья доступна на www.ew.com.
4. Daikatana Review, PC Gamer, August 9, 2000, доступно на http://www.pcgamer.com/reviews/archives/review_2000-08-09am.html.
5. Yep It Stinks, Computer Gaming World, November 2000, доступно на <http://www.zdnet.com/products/stories/reviews/0,4161,2667023,00.html>.
6. Datamonitor, 2002.
7. Interview with John Carmack, Slashdot, October 15, 1999, www.slashdot.org.

Эпилог

1. NPD Group, 2002. Эти цифры отражают продажи видеоигр, консолей для видеоигр и ПО для PC.
2. Согласно данным Американской ассоциации кинокомпаний, кассовые сборы кинотеатров в 2001 году в Америке составили 8,4 миллиарда долларов, а Американская ассоциация звукозаписывающих компаний зафиксировала число проданных музыкальных дисков на сумму 13,7 миллиарда долларов в том же, 2001, году.
3. NPD group и Американская ассоциация производителей ПО и компьютерных игр.
4. Parents of Students Killed in Kentucky Lose Lawsuit, Associated Press, April 7, 2000.
5. Technology Review, March 2002.
6. Hyperspace Delivery Boy, Pocketgamer, January 8, 2002, <http://www.pocketgamer.org/reviews/action/hdb/>.

Максимально полезные книги от издательства «Манн, Иванов и Фербер»

Заходите в гости: <http://www.mann-ivanov-ferber.ru/>

Наш блог: <http://blog.mann-ivanov-ferber.ru/>

Мы в Facebook: <http://www.facebook.com/mifbooks>

Мы ВКонтакте: <http://vk.com/mifbooks>

Предложите нам книгу: [http://www.mann-ivanov-ferber.ru/about/
predlojite-nam-knigu/](http://www.mann-ivanov-ferber.ru/about/predlojite-nam-knigu/)

Ищем правильных коллег: [http://www.mann-ivanov-ferber.ru/about/
job/](http://www.mann-ivanov-ferber.ru/about/job/)

Научно-популярное издание

Дэвид Кушнер

Властелины DOOM

Как двое парней создали игровую индустрию
и воспитали целое поколение геймеров

Главный редактор *Артем Степанов*

Ответственный редактор *Наталья Шульпина*

Литературный редактор *Татьяна Сквородникова*

Арт-директор *Алексей Богомолов*

Верстка *Вадим Мартыновский*

Корректоры *Надежда Болотина, Елена Попова*